

DUNGEONS & DRAGONS[®]

GUIDA DEL GIOCATTORE A FORGOTTEN REALMS[®]



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Rob Heinsoo • Logan Bonner • Robert J. Schwalb



CREDITI

Ideazione

**Rob Heinsoo (direttore),
Greg Bilsland, Logan Bonner,
Eric L. Boyd, Robert J. Schwalb**

Storia

**Bruce R. Cordell (direttore),
Richard Baker, Philip Athans**

Sviluppo

**Stephen Schubert (direttore),
Mike Mearls, Rodney Thompson, Andy Collins**

Sviluppo aggiuntivo

Jeremy Crawford

Revisione

**Julia Martin (direttore),
Ray Vallese**

Direttore della revisione

Kim Mohan

Direttore Ricerca e Sviluppo, pubblicazione Giochi di Ruolo/Libri
Bill Slavicsek

Direttore ideazione e sviluppo della storia di D&D
Christopher Perkins

Direttore ideazione e sviluppo del sistema di D&D
Andy Collins

Direttori artistici

Kate Irwin, Karin Powell

Illustrazione di copertina

William O'Connor

Impaginazione grafica

Emi Tanji

Impaginazione e grafica aggiuntiva

Soe Murayama

Ringraziamenti speciali a Brandon Daggerhart, custode della Coltre Oscura

Illustrazioni interne

**Matt Cavotta, Chippy, Miguel Coimbra, Jesper Ejsing,
Wayne England, Goran Josic, Howard Lyon,
Warren Mahy, Lucio Parrillo, Mike Sass, Mike Schley,
Francis Tsai, Eva Widemann**

Cartografi

Robert Lazzaretti, Bre Miller, Ryan Sansaver

Specialisti di produzione e pubblicazione

Erin Dorries

Direzione comunicati stampa

Jefferson Dunlap

Tecnico delle immagini

Robert Jordan

Direttore di produzione

Cynda Callaway

Basato sul sistema di gioco della campagna di FORGOTTEN REALMS® creato da Ed Greenwood con Jeff Grubb, gli aggiornamenti (3ª Edizione) a cura di Ed Greenwood, Richard Baker, Sean K Reynolds, Skip Williams, e Rob Heinsoo, e la revisione della guida della 4ª Edizione di Bruce R. Cordell, Richard Baker e Philip Athans.

Basato sui sistemi di gioco delle edizioni precedenti a cura di E. Gary Gygax and Dave Arneson, e delle successive edizioni di David "Zeb" Cook (2ª Edizione); Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison (3ª Edizione); Rob Heinsoo, Andy Collins, e James Wyatt (4ª Edizione).

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile

Emanuele Rastelli

Supervisione e Revisione

Massimo Bianchini

Traduzione

Fiorenzo Delle Rupi

Impaginazione

Andrea Gualdi - Lab7

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, D20, D20 SYSTEM, WIZARDS OF THE COAST, FORGOTTEN REALMS, MANUALE DEL GIOCATTORE, GUIDA DEL DUNGEON MASTER, MANUALE DEI MOSTRI, D&D INSIDER, TUTTI I NOMI DEGLI ALTRI PRODOTTI WIZARDS OF THE COAST E I RISPETTIVI LOGO SONO MARCHI REGISTRATI WIZARDS OF THE COAST NEGLI STATI UNITI D'AMERICA E NELLE ALTRE NAZIONI. TUTTI I PERSONAGGI DI WIZARDS OF THE COAST, COMPRESI I RELATIVI NOMI E TRATTI DISTINTIVI SONO DI PROPRIETÀ DI WIZARDS OF THE COAST INC. QUESTO MATERIALE È PROTETTO DALLE LEGGI SUL DIRITTO D'AUTORE DEGLI STATI UNITI D'AMERICA. QUALSIASI RIPRODUZIONE O USO NON AUTORIZZATO DEL MATERIALE O DELLE ILLUSTRAZIONI CONTENUTE IN QUESTO VOLUME È PROIBITO SENZA L'ESPLICITO PERMESSO SCRITTO DI WIZARDS OF THE COAST INC. QUALSIASI SOMIGLIANZA A INDIVIDUI, ORGANIZZAZIONI, LUOGHI O EVENTI REALMENTE ESISTENTI È DA CONSIDERARSI PURAMENTE CASUALE. ©2008 WIZARDS OF THE COAST, INC.

VISITA IL NOSTRO SITO: WWW.WIZARDS.COM/DND

INDICE

INTRODUZIONE	4	3: BACKGROUND	74	Status	146
1: RAZZE	6	Aglarond	76	Sudario Mortale	147
Drow	8	Akanûl	78	Usura del Tempo	147
Genasi	10	Alto Imaskar	81	Vista Divina	147
Altre razze comuni	13	Amn	82	6: ALMANACCO	148
Dragonidi	13	Baldur's Gate	84	Divinità di Toril	150
Eladrin	13	Calimshan	86	Dèi maggiori	150
Elfi	14	Chessenta	88	Amaunator	150
Halfling	15	Cormyr	91	Asmodeus	150
Mezzelfi	16	Costa del Drago	92	Bane	150
Nani	17	Crepa Orientale	95	Chauntea	150
Tiefling	18	Durpar	96	Corellon	151
Umani	19	La Grande Valle	98	Cyrlic	151
Personaggi secondari	20	Impiltur	100	Ghaunadaur	151
Gnomi	20	Isole Moonshae	102	Gruumsh	151
Goblin	20	Isole Nelanther	105	Kelemvor	151
Licantropi e morfici	20	Luruar	106	Lolth	152
Orchi e mezzorchi	20	Luskan	108	Moradin	152
Deva	21	Myth Drannor	110	Oghma	152
Goliath	21	Narfell	112	Selûne	152
Tenebre	21	Netheril	114	Shar	152
2: CLASSI DEI PERSONAGGI	22	Terre Elfiche Spettrali	116	Silvanus	153
Magospada	24	Terre Selvagge di Vilhon	118	Sune	153
Poteri del magospada	26	Thay	120	Tempus	153
Warlock (Patto Oscuro)	35	Tymanther	122	Torm	153
Sfregiato	41	Valle Grigia	125	Dèi minori	153
Poteri degli sfregiati	41	Le Valli	126	Esarchi e primordiali	154
Cammini leggendari	47	Waterdeep	129	Conoscenze delle terre	154
Anarch di Shyr	47	4: TALENTI	130	Clima e geografia	154
Cavaliere dei Draghi Purpurei	48	Descrizione dei talenti	132	Il Calendario di Harptos	155
Corsaro della Costa della Spada	49	Talentì di rango eroico	132	Festività stagionali	155
Difensore di Earthheart	50	Talentì di rango leggendario	138	Il corso degli anni	155
Esploratore della Grande Foresta	51	Talentì di rango epico	139	Linguaggi	156
Fantasma del crepuscolo	52	Talentì multiclasse	139	Il linguaggio Comune	156
Genasi fuocoselvaggio	53	5: RITUALI	140	Alfabeti	156
Genasi turbinante	54	Amanuensis	142	Moneta e commercio	157
Guardacuori	55	Analizzare Portale	142	Classi sociali e prestigio	157
Guardia del Coronal	56	Atto di Forza	142	Famiglie	158
Guida del fato	57	Cercare Notizia	142	Istruzione	158
Liberatore del cielo d'acciaio	58	Condividere Guscio	143	Avventurieri	158
Mago della Guardia Magica	59	Condividere Simbul	143	La Piaga Magica	158
Mago della Guerra del Cormyr	60	Conversione della Simbul	143	Cosmologia	159
Magospada nomade	61	Duplicato	143		
Nomade drow	62	Epurare Piaga Magica	143		
Sapiente sfregiato	63	Guardia dell'Anima	144		
Signore del Mattino	64	Luce Oscura	144		
Simbarch dell'Aglarond	65	Minuscole Lanterne	144		
Stella argentea	66	Natura Acquatica	144		
Tempesta elementale	67	Percorrere Crocevia	145		
Uccisore di demoni dell'Impiltur	68	Pista Giusta	145		
Umbriri	69	Ponte d'Ombra	145		
Viandante oscuro	70	Purificare Sfregiati	145		
Warlock di Evermeet	71	Sgombrare il Sentiero	146		
Destini epici	72	Sigillo Arcano	146		
Eletto	72	Sollevare Terra	146		
		Spostare Frammento	146		

INTRODUZIONE

PER OLTRE vent'anni l'ambientazione di **FORGOTTEN REALMS** ha condotto i giocatori di **DUNGEONS & DRAGONS** a esplorare le vie di Waterdeep, a veleggiare sul Mare delle Stelle Cadute e a percorrere i sentieri del Lontano Est. Nomi come Drizzt Do'Urden e Elminster sono diventati leggendari sia alle orecchie dei personaggi giocanti che dei giocatori.

Il continente di Faerûn è una terra di luce e di tenebre, di civiltà e di natura selvaggia. Dalle profondità sotterranee del Sottosuolo alle cime vertiginose di Airspur, la gente di Faerûn si è adattata a vivere anche nelle terre più remote e negli ambienti più inospitali. Le popolazioni di Faerûn sono variegata quanto la geografia del continente e si dedicano praticamente a qualsiasi attività concepibile pur di sopravvivere e di prosperare.

Esistono avventurieri di ogni forma e dimensione, e spesso i più grandi eroi nascono dalle circostanze più improbabili. Le motivazioni possono essere diverse quanto i colori della loro pelle o le forme dei loro occhi e delle loro orecchie, eppure è proprio dalla diversità di queste motivazioni che nascono le avventure più appassionanti. La razza e la classe di un personaggio sono una tela su cui il giocatore può dipingere una storia. I colori che userà per creare questo capolavoro saranno i trionfi e le tragedie del personaggio, le sue imprese passate e le sue speranze future. Ogni ulteriore ambizione, motivazione ed elemento di background che un giocatore definisce per il suo personaggio rende il ritratto più nitido e più duraturo.

DIECI FATTI IMPORTANTI

I punti seguenti descrivono i più grandi cambiamenti avvenuti nel mondo di Toril dall'edizione precedente dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. Per chi conosce già l'ambientazione, questi punti riassumeranno rapidamente gli eventi principali che hanno cambiato il mondo fin dal 1374 CV, l'Anno delle Tempeste di Fulmini. Per chi fa conoscenza ora con l'ambientazione, queste informazioni forniranno il background di base noto a buona parte degli abitanti del mondo.

1. *Circa cento anni sono passati nel mondo dall'edizione precedente dell'ambientazione.* L'anno attuale è il 1479 CV, l'Anno del Senza Età.

2. *La Piaga Magica ha alterato drasticamente il cosmo.* La Piaga Magica si è diffusa nel 1385 CV (l'Anno del Fuoco Azzurro), come risultato della magia selvaggia scatenatasi ovunque a causa della morte della dea Mystra. Intere nazioni sono scomparse, specialmente

a sud del Mare delle Stelle Cadute. Anche le terre un tempo familiari ora hanno assunto un aspetto magico e fantastico. Isole di roccia chiamate terre sospese ora fluttuano nel cielo. Strane torri e guglie di pietra si innalzano dal terreno. Baratri giganteschi e cascate torreggianti spuntano ovunque.

La fame insaziabile della Piaga Magica ha divorato ogni cosa: ha assalito e trasformato la carne, la pietra, la magia, lo spazio e le barriere dimensionali. Alcuni antichi reami ritenuti perduti per sempre (come la Selva Fatata) e interi piani (come l'Abisso) sono stati alterati e inseriti in una nuova struttura cosmica.

3. *Parti di Abeir si sono fuse con Toril.* La furia della Piaga Magica ha raggiunto anche i confini planari più remoti e perfino il perduto mondo gemello di Toril, rimasto isolato per decine di millenni, è stato investito dal maelstrom. Grasse arce di Faerûn si sono scambiate di posto con le terre equivalenti di Abeir, portando le relative popolazioni con loro. Oltre il Mare Senza Tracce, un intero continente di quel reame perduto è ricomparso, ed è stato chiamato Abeir Ritornato.

4. *Le divinità sono state decimate.* Nel corso dell'ultimo secolo, perfino le divinità sono cadute vittima di vari complotti diabolici o del caos della Piaga Magica. Di quelle oggi assenti, molte sono morte, altre se ne sono andate, altre ancora si sono rivelate essere aspetti di divinità già esistenti. Altre hanno perso potere al punto di diventare esarchi, creature divine minori al servizio di altri dèi.

5. *La Piaga Magica ha lasciato il segno sulle creature.* Alcuni effetti della Piaga Magica persistono tuttora, specialmente nelle cosiddette Terre Piagate, dove la magia selvaggia ancora infuria senza freni. Le creature che sono rimaste esposte alle Terre Piagate mostrano dei segni fisici chiamati cicatrici magiche. Questi individui magicamente sfregiati hanno sviluppato varie capacità speciali, ma a caro prezzo.

Le vittime della Piaga Magica originale sono rimaste orribilmente trasformate, non semplicemente sfregiate: la loro carne è stata distorta in modi impensabili. Le capacità degli sfregiati, sebbene uniche, non possono rivaleggiare con quelle mostruose e potenti delle creature piagate. Fortunatamente, tali mostri sono pochi, e tra questi, soltanto pochi esemplari costituiscono minacce libere e dotate di intelletto.

6. *Enormi crolli nel Sottosuolo hanno alterato la superficie di Faerûn.* A causa dei vari cedimenti sotterranei, il livello e la posizione del Mare delle Stelle Cadute sono

cambiati drasticamente. Un'enorme apertura nel Sottosuolo si è spalancata a sud del Bosco di Chondal. Oltre a questa voragine, delle dimensioni di una nazione, i sommovimenti sotterranei hanno reso il Sottosuolo assai più accessibile dal mondo di superficie.

7. *Il Thay è diventato una terribile terra di non morti.* La vecchia terra dei Maghi Rossi ora è sotto il controllo di un singolo reggente assetato di potere: Szass Tam. Il necromante è quasi riuscito a celebrare un rituale che lo avrebbe trasformato in una creatura immortale. Szass Tam ha fallito, ma nel farlo ha trasformato il Thay in una terra da incubo, dove regna la morte. Ora il reggente ha intenzione di ampliare i confini del Thay in modo da poter celebrare di nuovo il rituale.

8. *L'antico impero di Netheril è stato restaurato.* I Dodici Principi di Shade regnano dalla loro capitale, l'Enclave di Shade, in una terra nuovamente strappata al Deserto dell'Anauroch. Netheril è ancora una volta una grande potenza e costituisce una grave minaccia per tutte le terre del nord.

9. *Le antiche stirpi elfiche sono tornate su Faerûn.* Con la ricomparsa della Selva Fatata, i suoi abitanti hanno iniziato a esplorare di nuovo il mondo. Questo popolo fatato si fa chiamare eladrin, e molti elfi Faerûniani hanno già adottato questo nome per indicare il loro lignaggio, anche se non hanno dimenticato le loro

distinzioni culturali e i loro nomi tradizionali. Nel linguaggio di ogni giorno, la parola "elfico" si riferisce indistintamente a queste due branche del popolo fatato: elfi e eladrin.

10. *La maggior parte dei portali non funziona più.* La lacerazione della Trama ha distrutto la maggior parte dei portali che collegavano i vari punti di Toril tra loro, annientando le conoscenze faticosamente accumulate degli incantatori arcani. Anche se gli arcanisti sono riusciti ad apprendere di nuovo l'arte dopo il dilagare della Piaga Magica, molti portali rimangono inattivi o pericolosamente difettosi, reliquie infrante di un passato leggendario.

COME SI USA QUESTO LIBRO?

Questo libro è mirato innanzi tutto ai giocatori e ai personaggi che essi possono creare nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS usando le atmosfere e i concetti dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS. Questo libro fa parte delle regole base di DUNGEONS & DRAGONS. Utilizza le stesse meccaniche di base di quel gioco e offre poteri e capacità calibrate in modo uniforme alle sue regole base.

La Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS è il volume perfetto per creare dei personaggi di DUNGEONS & DRAGONS tipici di Faerûn, il continente più importante del pianeta Toril (il mondo di FORGOTTEN REALMS). Questo libro consente ai giocatori di visitare i luoghi e le popolazioni di Faerûn e fornisce loro gli strumenti per creare dei personaggi vividi e indimenticabili. Grazie a questo libro e al Manuale del Giocatore di D&D, ogni giocatore può arricchire il proprio personaggio di una campagna di FORGOTTEN REALMS di elementi unici che lo accompagneranno dal 1° al 30° livello.

VERSO IL FUTURO

Non è necessario essere uno studioso di storia di Toril per diventare un membro attivo e partecipante delle vicende di questo mondo. Toril è un luogo vivo, in cui gli eventi sono in perenne movimento e le cui vicende si fanno strada attraverso gli anni. Il mondo può cambiare drasticamente da un anno all'altro... chissà cosa può accadere in un secolo o in un intero millennio!

Quando gli abitanti di Faerûn vedono sorgere il sole ogni mattina, non pensano al passato, ma al futuro. Gli avventurieri, gli artigiani e gli aristocratici condividono una stessa visione della giornata, e cioè la prospettiva di nuove opportunità da cogliere. Faerûn offre ai suoi abitanti un luogo dove vivere ricco di storia e di grandi potenzialità. Quella di FORGOTTEN REALMS è una campagna che offre ai giocatori un'esperienza di gioco libera da qualsiasi limite geografico, storico e culturale, in cui gli eroi possono ambire a raggiungere le vette più alte di prestigio, di saggezza, di potere... e naturalmente di eroismo.

Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS c'è sempre bisogno di nuovi eroi... e forse i giocatori saranno i prossimi.

BEN PIÙ DI UN SEMPLICE "LIBRO DI FR"

I giocatori possono trarre vantaggio dalla Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS (e il DM può sfruttare il suo volume gemello, l'Ambientazione di FORGOTTEN REALMS) anche se la campagna in corso non è ambientata nel mondo di Toril.

Tutti i concetti e i dettagli contenuti in questo libro funzionano altrettanto bene nelle ambientazioni ideate dal DM. In altre parole (con l'approvazione del DM, naturalmente), un personaggio può scegliere e usare le parti di questo materiale che trova più interessanti o più adatte all'ambientazione utilizzata. In tal modo è possibile inserire gli intrighi e le meraviglie di Faerûn nelle proprie sessioni di gioco mantenendo allo stesso tempo gli elementi del mondo già esistente a cui i giocatori e il DM si sono abituati.

Ad esempio, la classe del magospada descritta nel Capitolo 2 di questo libro nasce da un concetto radicato nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, ma nulla vieta a un qualsiasi gruppo di gioco di utilizzarla nelle proprie sessioni di D&D. Analogamente, il nuovo patto oscuro disponibile per i warlock e le regole per creare i personaggi sfregiati possono essere utilizzate in qualsiasi ambientazione. Lo stesso vale per i genasi, una nuova razza introdotta nel Capitolo 1, per i nuovi talenti presentati nel Capitolo 4, per i nuovi elementi geografici della terra di Thay (vedi pagina 120) e praticamente per qualsiasi altra parte di questo volume.

Se un giocatore è interessato a qualcosa che ha visto nella Guida del Giocatore, può accordarsi con il DM per trovare il modo di incorporarlo nella campagna in corso. Dopotutto, le migliori esperienze di gioco di D&D sono quelle in cui sia il DM che i giocatori collaborano per creare un mondo che risulti divertente per tutti i partecipanti.

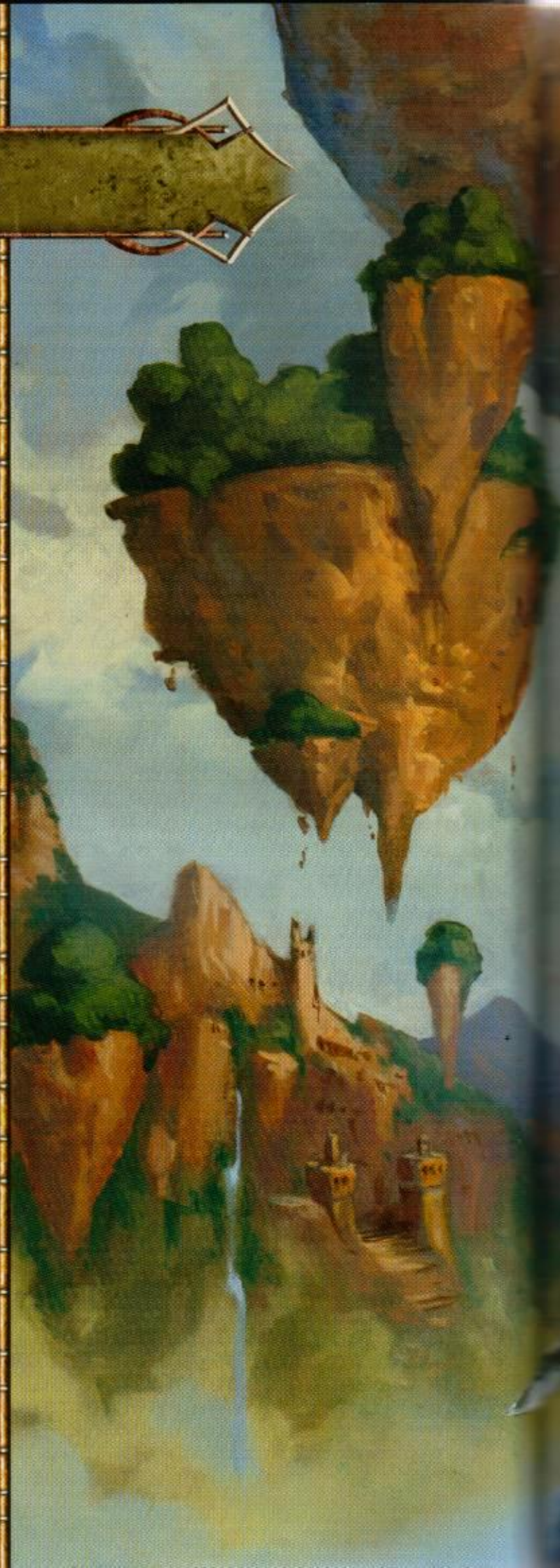
RAZZE

LA SCELTA della razza di appartenenza di un personaggio giocante fissa molti tratti fondamentali che definiranno l'esperienza di interpretazione di un giocatore. Ogni razza dell'ambientazione di *FORGOTTEN REALMS* segue valori, prospettive e motivazioni specifiche. Anche se la scelta del background geografico del personaggio può influire sul suo aspetto, la razza rimane sempre il primo e più importante fattore determinante al riguardo.

Questo capitolo presenta due razze che vanno ad aggiungersi a quelle disponibili nel *Manuale del Giocatore*: i drow e i genasi. Descrive inoltre le peculiarità e i comportamenti sociali specifici di molte altre razze.

Il capitolo è composto dalle sezioni seguenti.

- ◆ **Drow:** Questa razza di creature fatate corrotte vive nel Sottosuolo, anche se di tanto in tanto qualche rinnegato riesce a sfuggire ai meccanismi perversi che vincolano i membri della sua razza e a raggiungere la luce del mondo di superficie. Sebbene i drow siano in genere una razza malvagia, esistono alcuni singoli individui che sono buoni. Un giocatore potrebbe interpretare un drow che ha voltato le spalle al suo passato sinistro.
- ◆ **Genasi:** Questa razza elementale vanta motivazioni e personalità variegata quanto quelle degli umani. I genasi sono il risultato a lungo termine dell'influenza del Caos Elementale sugli umani. I genasi manifestano alterazioni fisiologiche che rispecchiano questa natura elementale e instabile. Un giocatore può scegliere la razza genasi se desidera interpretare un personaggio esotico e adattabile.
- ◆ **Altre razze comuni:** I dragonidi, gli eladrin, gli elfi, gli halfling, i mezzelfi, i nani, i tiefling e gli umani (tutte le razze descritte nel *Manuale del Giocatore*) sono esaminate in questa sezione nell'ottica del loro ruolo all'interno dell'ambientazione di *FORGOTTEN REALMS*.
- ◆ **Personaggi secondari:** Esistono anche molti altri tipi di creature che vagano per il mondo di Toril e che fungono da alleati o da avversari per i personaggi giocanti.







Aggraziati e letali, a loro agio negli abissi dell'oscurità.

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,6 - 1,8 m

Peso medio: 65 - 85 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Carisma

Taglia: Media

Velocità: 6 quadretti

Visione: Scurovisione

Linguaggi: Comune, Elfico

Bonus alle abilità: +2 Furtività, +2 Intimidire

Origini Fatate: Gli antenati dei drow erano originari della Selva Fatata, quindi un drow è considerato una creatura fatata ai fini di determinare il funzionamento di quegli effetti basati sulle origini delle creature.

Trance: Invece di dormire, i drow entrano in uno stato di profonda meditazione noto come trance. Un drow ha bisogno di passare 4 ore in questo stato per ottenere gli stessi benefici che le altre razze ottengono da un periodo di 6 ore di riposo esteso. Anche quando è in trance, un drow resta perfettamente consapevole di ciò che accade nell'ambiente circostante e nota i nemici in arrivo e gli altri eventi come di consueto.

Stirpe di Lolth: Una volta per incontro, un drow può usare il potere fuoco oscuro o quello di nube di oscurità.

Fuoco Oscuro

Potere razziale drow

Un alone lampeggiante di luce violacea compare attorno al bersaglio, rendendolo più facile da colpire.

Incontro

Azione minore

Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza +4 contro Riflessi, Saggezza +4 contro Riflessi, o Carisma +4 contro Riflessi

Il bonus aumenta a +6 all'11° livello e a +8 al 21° livello.

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del drow, tutti gli attacchi contro il bersaglio beneficiano di vantaggio in combattimento e il bersaglio non può trarre beneficio dall'invisibilità o dall'occultamento.

Speciale: Al momento della creazione del personaggio, il giocatore sceglie Intelligenza, Saggezza o Carisma come punteggio di caratteristica da utilizzare quando effettua i tiri per colpire relativi a questo potere. Questa scelta resta immutabile per tutta la vita del personaggio e non cambia gli altri effetti del potere.

Nube di Oscurità

Potere Razziale Drow

Una cortina di tenebra cala sul drow e lo cela alla vista altrui.

Incontro

Azione minore

Emanazione ravvicinata 1

Effetto: L'emanazione crea una nube di oscurità che rimane sul posto fino alla fine del turno successivo del drow. La nube ostruisce le linee di visuale, i quadretti al suo interno sono totalmente oscurati e le creature totalmente immerse al suo interno rimangono accecate finché non ne escono. Il drow è immune a questi effetti.

I drow sono una razza decadente di elfi scuri la cui bellezza e sofisticazione non riesce a mascherare un cuore quasi sempre contaminato dal male. La stragrande maggioranza degli elfi scuri basa il proprio comportamento e il proprio atteggiamento sul culto della dea caotica malvagia di nome Lolth, nota anche come la Regina Ragno.

La società dei drow è basata sui casati. I capi dei casati più potenti occupano le posizioni di autorità delle principali città del Sottosuolo, il reame sotterraneo che si estende sotto il Faerûn e che gli elfi scuri considerano la loro dimora.

Un drow è la scelta giusta per chi vuole...

- ◆ annidarsi nell'ombra, colpire fulmineamente e usare trucchi sporchi di ogni genere.
- ◆ interpretare un eroe in cerca di redenzione, o uno che lotta per sollevarsi al di sopra della natura perversa dei suoi simili.
- ◆ appartenere a una razza che predilige le classi del ladro, del ranger e del warlock.

QUALITÀ FISICHE

I drow sono leggermente più bassi degli umani e hanno una corporatura snella e atletica. Fisicamente sono simili agli eladrin, dai corpi esili ma muscolosi, dai lineamenti piacevoli e dalla pelle nera con riflessi bluastri. I loro occhi possono essere color rosso fuoco, violacei o blu. Tutti i drow hanno i capelli bianchi e in genere li portano lunghi e acconciati con sgrigianti spilloni e ragnatele fatte di fili di metallo prezioso. Al di là della loro chioma e delle sopracciglia, i drow non hanno altri peli facciali, sebbene a volte i maschi si

facciano crescere delle lunghe basette o riescano a svilupparsi un velo di barba sulle guance e sul mento.

Fin dall'infanzia, i drow devono dimostrarsi astuti. I bambini non devono aspettarsi alcun tipo di gentilezza, calore o compassione. Tali manifestazioni in genere finiscono per produrre debolezze fatali. I drow sono genitori gelidi, che spingono i figli a fare affidamento soltanto sulle proprie forze e a essere indipendenti, in modo che possano diventare forti a sufficienza da sopravvivere all'adolescenza sanguinaria che li attende. I maltrattamenti rafforzano la loro tendenza naturale verso il male. In alcuni rari casi, tuttavia, le privazioni dell'infanzia possono avere l'effetto opposto e instillare nel giovane un odio e un disprezzo profondo per la società e le aspettative dei drow. I giovani drow che sviluppano un tale atteggiamento in genere vanno incontro a una fine prematura.

Solitamente l'arco vitale degli elfi scuri è leggermente più lungo di quello dei loro cugini di superficie. Quei drow che riescono a evitare una morte violenta possono arrivare a vivere anche 200 anni e i membri più straordinari della razza arrivano a vivere svariati secoli.

INTERPRETARE UN DROW

La maggior parte dei drow è straordinariamente perversa. Gli elfi scuri si dimostrano crudeli quando hanno a che fare con gli altri e infidi con i loro simili. Nel tentativo di accaparrarsi potere, prestigio e il favore di Lolth, i casati drow competono tra loro per ammassare ricchezze e schiavizzare le razze inferiori. I volubili capricci delle sacerdotesse di Lolth esigono obbedienza totale e attirano la razza sempre più a fondo nell'abbraccio del male.

Anche se molti drow sono creature malvagie, saldamente asservite al volere della Regina Ragno, non tutti subiscono questa sorte. Alcuni drow riescono a fuggire dal Sottosuolo per farsi una nuova vita nel mondo di superficie, mentre altri rifiutano il dominio delle sacerdotesse di Lolth e formano delle compagnie mercenarie o dei consorzi commerciali indipendenti. Si tratta, tuttavia, di rare eccezioni. La chiesa della Regina Ragno riserva una fine sanguinosa a tutti coloro che marchia come nemici della sua retta via. E sono ben pochi i drow che osano ribellarsi alle sacerdotesse di Lolth.

I drow sono nati nell'oscurità. La loro società è violenta e capricciosa, nel loro mondo la vita vale ben poco e soltanto il potere conta qualcosa. Perfino i drow che riescono a sfuggire alle grinfie di questa sinistra cultura portano su di loro le cicatrici lasciate dalle lezioni apprese in gioventù.

I drow comprendono il valore delle alleanze e amano le compagnie congeniali, ma considerano tali rapporti temporanei e imparano ben presto a diffidare dell'amore e del cameratismo. Quindi gli elfi scuri tengono sempre gli occhi aperti in caso di tradimento e si aspettano il peggio da coloro che incontrano. Un drow non è mai sorpreso quando vede balenare un coltello, e di conseguenza trova molto difficile stringere amicizie durature.

Fin dalla nascita, ai drow viene insegnato che essi sono superiori a tutte le altre razze: coloro che non hanno la forza di difendersi meritano di essere sfruttati come i drow ritengono più opportuno. Quindi i drow

possono dimostrarsi arroganti e altezzosi con coloro che frequentano, finché non vedono un buon motivo per portare loro rispetto.

Anche alcuni drow liberi trovano difficile scrollarsi di dosso questi pregiudizi di vecchia data. Ogni drow che riesce a sfuggire al Sottosuolo deve rivedere tutto ciò che gli è stato insegnato alla luce di ciò che vede nel mondo attorno a lui. Chi ce la fa riesce a vivere una vita più o meno normale, mentre coloro che falliscono devono condurre un'esistenza miserevole, intrappolati a metà strada tra i due mondi senza trovare pace né nell'uno né nell'altro.

Tratti caratteriali dei drow: Arroganti, cosmopoliti, freddi, pragmatici, ribelli, scettici, sofisticati, spietati, tormentati

Nomi maschili: Adinimys, Baridl, Belgos, Bhintel, Drisdhaun, Elkantar, Haelirin, Houndaer, Kelnozz, Malaggar, Nalklyr, Orkallael, Pelloth, Phaeqel, Quarfein, Ryltar, Ulvein, Vorgyryn, Xulgos, Zebith

Nomi femminili: Akneth, Alaunilra, Briesril, Chali, Charinida, Diviir, Drisiml, Faeremma, Fillith, Ilivarra, Myrymma, Pellanistra, Quewaun, Shivra, Viergar, Waeren, Xune, Yasesril, Zaketrin, Zarra

DROW AVVENTURIERI

Di seguito vengono descritti tre esempi di drow avventurieri.

Quarfein è un drow ranger e un devoto seguace di Kelemvor. Guidò per breve tempo un movimento di resistenza nella sua città natale, ma conobbe il disastro quando il suo braccio destro lo tradì e lo consegnò al capo del suo casato. Riuscì a fuggire e a salvarsi la vita, ma perse ogni altra cosa. Dopo mesi di sofferte esplorazioni, riuscì finalmente a fuggire dal Sottosuolo e a raggiungere la superficie. Ora Quarfein guida le spedizioni nel Sottosuolo e usa i suoi amici avventurieri per ottenere vendetta contro la chiesa di Lolth.

Faeremma, una drow ladra e la sestogenita della sua famiglia, dovette sottostare a un'infinità di tormenti da bambina per mano delle sue sorelle maggiori e di rango più elevato; era destinata a essere sacrificata sull'altare insanguinato di sua madre. Piuttosto che morire in nome di una dea che odiava, fuggì di casa e si intrufolò in una carovana di mercanti diretta verso la superficie. Le spie di sua madre le danno ancora la caccia, ma Faeremma continua a spostarsi e a cambiare zona per rimanere sempre un passo avanti ai suoi inseguitori.

Vorgyryn è un drow warlock che ha imparato a padroneggiare i suoi mistici poteri fatati. Scopri quasi subito che le sacerdotesse di Lolth non si fidavano della sua indipendenza e dei suoi misteriosi poteri arcani. Vorgyryn fuggì in cerca di un rifugio tra gente più civilizzata, e possibilmente più tollerante. Nelle foreste del mondo di superficie ha incontrato altri che amavano la bellezza della natura e il tocco della magia quanto lui, amici a cui poteva affidare la sua stessa vita. Vorgyryn ha voltato le spalle alle perverse usanze della sua gente. Ora combatte per difendere la sua nuova casa e coloro che hanno stretto amicizia con lui.

Energia incarnata, unione di caos e ordine: una razza di flessibilità, di passione e di diversità intrinseca

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,67 - 1,85 m

Peso medio: 65 - 112,5 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Forza, +2 Intelligenza

Taglia: Media

Velocità: 6 quadretti

Visione: Normale

Linguaggi: Comune, Primordiale

Bonus alle abilità: +2 Natura, +2 Tenacia

Origini Elementali: Gli antenati dei genasi erano originari del Caos Elementale, quindi un genasi è considerato una creatura elementale ai fini di determinare il funzionamento di quegli effetti basati sulle origini delle creature.

Manifestazione Elementale: Ogni genasi sceglie una manifestazione elementale: anima di acqua, anima di fuoco, anima di tempesta, anima di terra o anima di vento. (Il talento Manifestazione Extra, pagina 136, consente al genasi di acquisire ulteriori manifestazioni e di cambiare la propria.) Ogni manifestazione elementale offre dei benefici particolari e fornisce un potere a incontro a essa associato. L'aspetto del genasi cambia in base all'elemento che egli manifesta.

Anima di acqua: Il genasi è in grado di respirare sott'acqua. Ottiene inoltre un bonus di razza +2 ai tiri salvezza contro i danni continuati e il potere *corrente rapida*.

Anima di fuoco: Il genasi ottiene un bonus di razza +1 alla difesa sui Riflessi, resistenza 5 al fuoco e il potere *impulso infuocato*.

All'11° livello, la resistenza al fuoco aumenta a 10.

Al 21° livello, la resistenza al fuoco aumenta a 15.

Anima di tempesta: Il genasi ottiene un bonus di razza +1 alla difesa sulla Tempra, resistenza 5 al fulmine e il potere *avisaglia di tempesta*.

All'11° livello, la resistenza al fulmine aumenta a 10.

Al 21° livello, la resistenza al fulmine aumenta a 15.

Anima di terra: Il genasi ottiene un bonus di razza +1 alla difesa sulla Tempra, un bonus di razza +1 ai tiri salvezza e il potere *scossa sismica*.

Anima di vento: Il genasi ottiene resistenza 5 al freddo e il potere *viandante del vento*.

All'11° livello, la resistenza al freddo aumenta a 10.

Al 21° livello, la resistenza al freddo aumenta a 15.

Avisaglia di Tempesta Potere Razziale Genasi Anima di Tempesta

Il fulmine che si agita dentro il genasi lancia un richiamo al suo compagno, il tuono. La pelle del genasi è percorsa da piccole scariche elettriche e l'aria attorno a lui sembra oscurarsi e rombare cupamente.

Incontro + Fulmine, Tuono

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il genasi infligge 1d8 danni extra con ogni potere di fulmine o di tuono da lui utilizzato.

All'11° livello i danni extra aumentano a 2d8. Al 21° livello i danni extra aumentano a 3d8.

Corrente Rapida Potere Razziale Genasi Anima di Acqua

La forma del genasi si increspa come se fosse fatta d'acqua quando il genasi defluisce rapidamente in avanti, sfrecciando oltre i nemici e tracciando una scia aggraziata ma letale.

Incontro

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il genasi può scattare fino al massimo della sua velocità su un terreno solido o liquido. Non subisce alcuna penalità se si stringe durante questo movimento e può attraversare gli spazi nemici, ignorare il terreno difficile e non subire danni se la sostanza o la superficie su cui si muove normalmente infliggerebbe dei danni.

Impulso Infuocato Potere Razziale Genasi Anima di Fuoco

Quando un nemico mette a segno un colpo contro il genasi, un castigo di fuoco si sprigiona dalle braccia e dai pugni del genasi.

Incontro + Fuoco

Reazione immediata **Mischia 1**

Attivazione: Un nemico colpisce il genasi con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che provoca l'attivazione

Attacco: Forza +2 contro Riflessi, Costituzione +2 contro Riflessi, o Destrezza +2 contro Riflessi

Il bonus aumenta a +4 all'11° livello, e a +6 al 21° livello.

Colpito: 1d6 + modificatore di Forza, Costituzione o Destrezza danni da fuoco.

I danni da fuoco aumentano a 2d6 + modificatore di Forza, Costituzione o Destrezza all'11° livello, e a 3d6 + modificatore di Forza, Costituzione o Destrezza al 21° livello.

Speciale: Quando il genasi acquisisce questa manifestazione, deve scegliere tra Forza, Costituzione e Destrezza il punteggio di caratteristica che utilizzerà quando effettuerà dei tiri per colpire con questo potere. La scelta rimane immutabile per tutta la vita del personaggio e non cambia gli altri effetti del potere.

Scossa Sismica Potere Razziale Genasi Anima di Terra

La terra trema in reazione al colpo del piede o al battere delle mani del genasi, facendo cadere in ginocchio i suoi nemici.

Incontro

Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: I nemici entro l'emanazione a contatto con il terreno

Attacco: Forza +2 contro Tempra, Costituzione +2 contro Tempra, o Destrezza +2 contro Tempra

Il bonus aumenta a +4 all'11° livello, e a +6 al 21° livello.

Colpito: Il bersaglio cade a terra prono.

Speciale: Quando il genasi acquisisce questa manifestazione, deve scegliere tra Forza, Costituzione e Destrezza il punteggio di caratteristica che utilizzerà quando effettuerà dei tiri per colpire con questo potere. La scelta rimane immutabile per tutta la vita del personaggio e non cambia gli altri effetti del potere.

Viandante del Vento Potere Razziale Genasi Anima di Vento

Il genasi chiama a sé il potere dei venti. L'aria turbinata attorno a lui e lo solleva da terra.

Incontro

Azione di movimento Personale

Effetto: Il genasi vola di 8 quadretti. Se non conclude il suo movimento su un terreno solido, fluttua fino a terra senza subire danni da caduta.

I genasi sono una contraddizione vivente. Ogni genasi incarna il caos potenziale dell'aria e del fuoco, l'ordine della terra e dell'acqua o la ferocia del fulmine e del tuono. I genasi manifestano uno di questi aspetti della loro anima elementale a ogni momento. La loro razza è energica e diversificata quanto quella degli umani. I genasi sono diffusi pressoché ovunque.

Un genasi è la scelta giusta per chi vuole...

- ◆ lottare con il caos e con l'ordine o sperimentare entrambi nella propria esistenza.
- ◆ dimostrarsi adattabile sia nella personalità che nell'aspetto fisico.
- ◆ appartenere a una razza che predilige le classi del condottiero e del magospada.

QUALITÀ FISICHE

Ogni genasi è la manifestazione costante di un elemento. (I genasi non hanno un loro stato neutro, extraelementale.) Ogni genasi nasce con una manifestazione elementale, un tratto genetico che gli viene tramandato dai suoi genitori. Alcuni genasi sviluppano una seconda manifestazione in tarda adolescenza o nell'età adulta, e certi rari individui ne sviluppano altre ancora.

I genasi hanno all'incirca la stessa taglia e le stesse proporzioni degli umani, anche se tendono a sviluppare una corporatura più robusta, espressione della loro grande potenza fisica. Il corpo di un genasi è percorso da linee energetiche che risplendono del colore associato all'elemento che il genasi sta manifestando. Le linee energetiche sul corpo di un genasi tracciano uno schema che si ripete nei membri della stessa famiglia o a volte tra gli abitanti originari della stessa area. La configurazione specifica delle linee energetiche sul volto e sulla testa di un genasi è un tratto di riconoscimento pressoché unico, diverso in ogni individuo proprio come le impronte digitali differiscono da un umano all'altro. Anche quando i genasi cambiano manifestazione elementale, ognuno mantiene sempre le proprie linee energetiche facciali particolari. Al fine di esibire le linee energetiche che percorrono i loro corpi, i genasi tendono a indossare vestiti che lascino almeno parte del loro corpo scoperta.

Anche le tonalità di pelle e di "capelli" dei genasi variano in base all'elemento che ogni individuo diverso manifesta. I genasi non hanno capelli veri e propri. La sostanza che sembra avvolgere le loro teste durante le varie manifestazioni è un'espressione magica della loro natura elementale.

Di seguito sono riassunte le qualità fisiche che i genasi sfoggiano quando usano diverse manifestazioni elementali.



Anima di acqua: Pelle color verde mare; linee energetiche azzurro chiaro; calvo, con linee energetiche blu che risplendono sulla testa.

Anima di fuoco: Pelle color bronzo o ruggine; linee energetiche e occhi arancione acceso; fiamme guizzanti che si levano dalle linee energetiche della testa.

Anima di tempesta: Pelle purpurea; linee energetiche argentate; spuntoni cristallini argentati che crescono sulla testa.

Anima di terra: Pelle marrone; linee energetiche e occhi dorati; calvo, con linee energetiche dorate che risplendono sulla testa.

Anima di vento: Pelle argentata; linee energetiche azzurro chiaro; spuntoni di cristallo ghiacciato blu o grigio che crescono sulla testa.

I genasi hanno un arco vitale medio simile a quello degli umani, che si aggira attorno ai 75 anni. Alcuni membri di questa razza arrivano a vivere 90 o 100 anni.

INTERPRETARE UN GENASI

È difficile determinare dei tratti generali riguardo alla manifestazione elementale di un genasi, in quanto la natura della razza è mutevole e contraddittoria. In molte regioni abitate dai genasi, la manifestazione dominante è quella più strettamente associata all'ambiente regionale. L'esempio più estremo di questo abbinamento è dato dalle comunità sottomarine, dove è praticamente impossibile che un genasi riesca a sopravvivere senza manifestare un'anima di acqua.

In una città le cui strutture contino molti edifici di altezza elevata e forse numerose terre sospese (come ad

esempio Airspur, la capitale dell'Akanùl), la stragrande maggioranza dei genasi sviluppa la manifestazione di anima di tempesta o anima di vento. In un clima caldo o in quei luoghi dove sono le creature infuocate a dominare (come ad esempio la città di Memnon nel Calimshan), la manifestazione prevalente è l'anima di fuoco. I genasi sono presenti in grossi numeri nell'Akanùl, nel Calimshan e nell'Abeir Ritornato, ma le comunità più piccole di genasi sono diffuse praticamente ovunque.

Quei genasi che sviluppano più di una manifestazione sono convinti di essere afflitti da personalità multiple. Un genasi che si mostra scalmanato e irruento quando manifesta la sua anima di fuoco potrebbe diventare un individuo molto più riflessivo quando manifesta la sua anima di terra. Quando non devono sottostare a esigenze di viaggio o dell'ambiente circostante, i genasi dotati di manifestazioni multiple a volte passano da una manifestazione all'altra come metodo per esprimere il loro umore o le loro intenzioni.

I filosofi genasi credono che la razza genasi sia stata creata come compromesso tra le forme del mondo forgiate dalle forze del caos e dalle divinità. Alcuni genasi somatizzano questa contraddizione e cercano di sopprimere l'una o l'altra delle loro nature, diventando maniaci del caos o discepoli dell'ordine, ma si tratta di casi rari. Molti si limitano a godersi il legame che la loro natura elementale consente loro di sviluppare con il mondo.

Da bambini, i genasi esprimono soltanto una manifestazione. In quasi tutte le aree di Faerûn, tuttavia, i genasi conoscono qualche familiare o amico d'infanzia che ha avuto una manifestazione diversa dalla propria, quindi in genere crescono conoscendo fin dalla giovane età i diversi elementi a cui la loro razza può essere collegata.

L'ambizione e l'orgoglio sono due fattori assai influenti nella cultura dei genasi. I genasi si sforzano costantemente di migliorare la loro posizione. Le loro società fervono di alacri attività mirate a ottenere il riconoscimento della propria forza e della propria competenza. Di conseguenza, le strutture sociali dei genasi sono assai meno stabili di quelle istituite dalle altre razze.

I genasi non nutrono nessuna particolare animosità nei confronti delle altre razze. Ma non possono dichiararsi neanche amici fidati di qualche razza in particolare... nemmeno della propria. Nelle città degli umani, alcuni genasi preferiscono frequentare un certo gruppo di amici quando manifestano un determinato elemento e passare a un'altra cerchia di conoscenze quando passano a un'altra manifestazione. Altri genasi, tuttavia, si trovano degli amici con cui possono avere a che fare in qualsiasi forma.

Tratti caratteriali dei genasi: Altezzosi, appassionati, caparbi, capricciosi, esotici, idealisti, impulsivi, indipendenti, irruenti, spiriti liberi

Nomi maschili: Emere, Garel-kai, Jett, Kaddim-sul, Ki-amar, Mariz, Sardis, Sha-karn, Yuritel, Zan-kyri

Nomi femminili: Ashar, Gwind, Len-jes, Jendashan, Jerra, Mai-sal, Mara-kai, Nari-lana, Sonliin, Valandra, Vanri

GENASI AVVENTURIERI

Di seguito vengono descritti tre esempi di genasi avventurieri.

Mariz è un genasi condottiero. Nonostante inizialmente abbia manifestato la sua anima di tempesta, in seguito è stato attratto dal mare. I suoi amici non sanno dire se Mariz sia diventato un pirata del Mare delle Stelle Cadute o se dia la caccia ai pirati del Mare delle Stelle Cadute. La storia sembra cambiare ogni volta in base all'umore di Mariz. L'unica cosa sicura è che il genasi è riuscito a padroneggiare la sua manifestazione dell'anima di acqua in tempo per salvarsi quando è rimasto coinvolto in una battaglia navale, e che ora si è dato all'avventura con l'intenzione di procurarsi abbastanza denaro da acquistare una nave e un arsenale magico personale per vendicarsi. Finché Mariz mette la sua spada e la sua astuzia a disposizione dei suoi amici per difenderli, essi intendono aiutarlo a procurarsi la sua nave per poi imbarcarsi assieme a lui e veleggiare verso l'orizzonte.

La genasi magospada Nari-lana divenne una studentessa di magia e di scherma quando la sua anima di vento si manifestò in gioventù. Ambiva a seguire la tradizione del magospada d'assalto, per poi diventare una degli anarch di Shyr. Aveva fatto grandi progressi per procurarsi una posizione di potere nella propria comunità, quando un giorno la sua intera scuola di maghispada fu sconfitta in duello da un eladrin maestro di spada viaggiante. Quell'evento cambiò la vita di Nari-lana. Rimase affascinata dalle nuove tecniche e dai poteri nascosti che l'eladrin aveva dimostrato, e capì che non avrebbe mai padroneggiato quelle tecniche finché fosse rimasta a casa, quindi partì in cerca di sfide e di imprese da compiere. Probabilmente non incontrerà mai più l'eladrin che la sconfisse alla scuola, ma se dovesse accadere, intende mostrargli la potente spada magica che si è procurata nel corso delle sue avventure.

Garel-kai crebbe nella grande città di Waterdeep, dove prestava servizio come apprendista presso un mago umano. Il suo maestro è scomparso bruscamente alcuni mesi fa, lasciando Garel-kai con soltanto alcuni frammenti di conoscenza, un desiderio inappagato di avventura e l'impulso improvviso a visitare altre terre. Garel-kai non è ancora pronto per ammetterlo a se stesso, ma è estremamente curioso di scoprire cosa lo attende in quelle terre fittamente popolate dai genasi. Non sa ancora dire se sarà meraviglioso vivere in mezzo ad altri della sua specie o se proverà nostalgia per i suoi giorni passati nella Città degli Splendori.

Le otto razze dei personaggi descritte nel *Manuale del Giocatore* sono una presenza importante nell'ambientazione di *FORGOTTEN REALMS*. Le informazioni contenute in questa sezione sviluppano il materiale del *Manuale del Giocatore* e assegnano a ogni razza uno specifico ruolo nel mondo.

DRAGONIDI

I dragonidi, originari di Abeir, sono una razza onorevole che trae la propria forza dai sacrifici a cui hanno dovuto far fronte in passato e che sopravvive con grande determinazione.

DESCRIZIONE E TERRE ABITATE

I dragonidi sono un'affascinante incrocio tra un drago e un umano. Sono alti e muscolosi, dotati di forza incredibile e di sorprendenti riserve di resistenza fisica: in breve, i combattenti ideali. Alla loro potenza fisica si unisce una ferrea volontà a condurre una vita disciplinata e una determinazione incrollabile a dimostrarsi i migliori in tutto ciò che si prefiggono di fare.

I dragonidi del Tymanther sono un popolo smarrito, giunto su Toril a causa del cataclisma avvenuto circa un secolo fa. Nell'Abeir Ritornato, i dragonidi devono ancora sottostare ai signori supremi dei draghi, e vivere o morire in base ai loro capricci. Ma i dragonidi che vivono nel Tymanther sono i discendenti di quei dragonidi che spezzarono le catene della tirannia e che combatterono contro i loro terribili padroni. Parte della terra che questi dragonidi riuscirono a liberare si è fusa con il Toril, separando i Tymantherani dai loro compagni. Nei decenni successivi, i Tymantherani hanno cercato di mettere da parte il dolore di questa separazione e hanno dovuto accettare che questa dislocazione imprevedibile avrebbe condannato coloro che sono rimasti indietro a tornare sotto il giogo della schiavitù. Eppure, anche se questa consapevolezza li tormenta, i dragonidi di Faerûn sanno di essere liberi dall'oppressione che ha segnato tutta la loro storia passata e di poter guardare con fiducia a un futuro luminoso in un mondo tutto nuovo.

INTERPRETARE UN DRAGONIDE SU TORIL

Il numero dei dragonidi che ricordano ancora i tempi precedenti alla migrazione è assai esiguo, ma quasi tutti i dragonidi odierni hanno avuto almeno un parente che ha sofferto sotto i dispotici draghi di Abeir. Attorno al focolare e durante le recitazioni orali tenute nella galleria della Città-Bastione di Djerad Thymar (vedi pagina 122) si raccontano storie agghiaccianti che instillano in questo popolo valoroso un odio profondo e duraturo per tutti i draghi. Anche se i draghi di Toril non hanno avuto nulla a che fare con questo terribile trattamento, i dragonidi covano comunque un risentimento che si è fatto ancora più intenso col passare del tempo. Quei dragonidi che scelgono di diventare cacciatori di draghi sono considerati alcuni tra gli eroi più acclamati del Tymanther.

Tuttavia, molti dragonidi credono che combattere una guerra eterna contro i draghi non sia il vero destino che

la loro razza si merita. I dragonidi Tymantherani hanno ormai capito che Faerûn offre loro molte altre possibilità, nuove opportunità scerve da tutti i pregiudizi che hanno animato il loro passato. I dragonidi sono ansiosi di esplorare il mondo e di tendere la mano in segno di amicizia ai loro vicini. Avendo conosciuto fin troppo da vicino la guerra, i dragonidi si sforzano di stringere rapporti pacifici con coloro che incontrano e di presentarsi come una nazione affidabile nel grande affresco di terre che compone Toril. Purtroppo per loro, le strane usanze che seguono e il mistero che avvolge le loro origini e le loro motivazioni li rende oggetto di molti sospetti, cosa che rende la stipulazione di alleanze durature un'impresa alquanto difficoltosa.

I dragonidi hanno sempre aderito a un complesso sistema di principi che ha sorretto le loro convinzioni. La società dei dragonidi è estremamente ordinata in rigide caste e meccanismi sociali, ma è nel combattimento che il profondo senso dell'onore della razza si rivela maggiormente. Un dragonide mostra sempre rispetto nei confronti dei suoi nemici e onora i suoi avversari a prescindere dalle ragioni che li hanno resi tali. Ben pochi dragonidi si sporcherebbero le mani ricorrendo al tradimento per sconfiggere i loro nemici; offrono sempre a ogni avversario l'opportunità di combattere con pari onore.

Questa aderenza a un comportamento esemplare eclissa l'atteggiamento della razza nei confronti degli dèi. Dal momento che Abeir era privo di influenze divine, almeno nel senso in cui la maggior parte dei popoli di Toril intende, i dragonidi guardano agli dèi e ai loro servitori con sospetto, in quanto si sono sempre ritenuti responsabili delle proprie azioni, senza mai invocare le aspettative di qualcun altro a giustificazione di esse, specialmente se si tratta di qualche dio remoto e distaccato. Anche se qualche dragonide si è posto al servizio di istituzioni tradizionalmente ritenute malvagie, difficilmente tali creature condividono i dettami e le convinzioni delle organizzazioni che servono.

ELADRIN

Gli eladrin sono il misterioso popolo di Faerie. Sono i signori della spada e della magia, con cui difendono le loro splendide città e le loro terre ancestrali dalle forze oscure che le insidiano. Gli eladrin vantano una comprensione ineguagliata della magia, quasi istintiva. Si trovano a loro agio soprattutto in quei luoghi in cui il velo tra il mondo dei mortali e la Selva Fatata è più sottile, come Myth Drannor ed Evermeet. Anche se gli eladrin si accontentano di isolarsi assieme ai loro simili all'interno delle interdizioni e delle barriere che proteggono le loro comunità, l'avanzata delle forze del male nelle terre esterne spinge molti campioni eladrin a dedicare le loro vite alla lotta contro i loro antichi nemici.

DESCRIZIONE E TERRE ABITATE

I drow, gli elfi e gli eladrin discendono tutti dagli stessi antenati, originari della Selva Fatata. I millenni trascorsi su Faerûn, unitamente alla loro propensione

ad adattarsi all'ambiente circostante, hanno generato numerose differenze sociali, culturali e perfino fisiche e hanno portato alla formazione di popoli diversi. Anche se esistono chiare differenze tra gli eladrin e i loro cugini, all'interno degli stessi eladrin esistono delle sottorazze che gli altri abitanti di Faerûn spesso scambiano erroneamente per razze diverse.

Gli eladrin più numerosi sono quelli noti anche come elfi della luna o elfi argentati. Questi elfi, di bell'aspetto e pallidi al punto di apparire azzurri in certe condizioni di illuminazione, sono una razza attraente, dai capelli lunghi e lisci simili a fili d'argento o neri come la pece. È facile smarrirsi nei loro occhi ipnotici che sembrano profonde pozze azzurre o verdi illuminate da mille scintille dorate.

Il secondo gruppo di eladrin è decisamente meno numeroso. È noto col nome di elfi del sole o elfi dorati ed è un popolo isolazionista, ben lieto di vivere arroccato nelle sue città, belle da mozzare il fiato. Questi eladrin hanno la pelle bronzea o dorata e capelli dorati, ramati o neri. Molti hanno gli occhi verdi o dorati.

Gli eladrin indossano vesti semplici e funzionali, decorate con elaborati disegni intessuti nella stoffa. Pur non essendo appariscenti, i loro abiti sono sempre di ottima fattura e di materiale pregiato. Preferiscono i colori naturali ma a volte, specialmente in occasione di una festa o di un giorno sacro, indossano abiti di tonalità sgargianti.

INTERPRETARE UN ELADRIN SU TORIL

Molti eladrin sono spinti dal bisogno di esplorare. Le recenti tragedie (o almeno quelle che sono apparse tali ai loro occhi) hanno frenato la loro sete di vagabondaggio e hanno spinto molti eladrin a ritirarsi nelle loro città e nelle loro comunità per proteggere quei luoghi dagli abomini piagati che hanno devastato il mondo sbavando e gorgogliando. Al sicuro entro i confini di Myth Drannor ed Evereska, gli eladrin usano la loro magia e le loro ineguagliate abilità nell'uso delle armi per respingere le forze oscure che premono contro le loro terre ancestrali.

In qualche rara occasione, alcuni elfi della luna cercano rifugio nei domini degli umani. Baldur's Gate e Waterdeep hanno visto il maggiore afflusso di eladrin e hanno tratto grandi benefici dalle loro conoscenze e dalla loro maestria nel campo della magia. Molti eladrin, ben lieti di condividere le loro doti, hanno trovato un posto d'onore presso le società degli umani e godono di una libertà ineguagliata in queste posizioni. Mano a mano che il mondo si adatta agli ultimi cambiamenti, negli eladrin sembra tornare il desiderio di esplorare, stavolta rivolto verso le pericolose nuove terre di Abeir, per scoprire quali grandi segreti potrebbero nascondersi laggiù.

Gli elfi della luna e gli elfi del sole sono quasi speculari nel modo in cui si pongono nei confronti delle altre razze. Gli elfi della luna sono amichevoli e socievoli, curiosi e audaci, e si rivelano i primi a intraprendere un'avventura a prescindere dai pericoli che potrebbero affrontare. Gli elfi della luna sono anche gli ultimi a ritirarsi quando la situazione volge al peggio, tanta è la loro dedizione alle cause a cui decidono di aderire.

Gli elfi del sole, d'altro canto, sono prudenti. Osservano con distacco ogni situazione e prendono in considerazione tutte le opzioni disponibili prima di entrare



in azione. La loro tendenza a contemplare il grande disegno delle cose può renderli frustranti agli occhi dei compagni, in quanto soppesano sempre ogni possibile scelta prima di prendere una decisione.

ELFI

Gli elfi vivono in piccole tribù all'interno di boschi e foreste, nelle pianure spazzate dal vento e nelle vallate di montagna più remote. Questo popolo schivo preferisce il mondo naturale e rifugge le restrizioni della civiltà per vivere in armonia con le terre selvagge circostanti. Gli elfi sono combattenti prudenti, sempre pronti a lottare contro gli abomini che infestano le loro terre. Sono arcieri esperti e guerrieri astuti, abituati a ricorrere all'astuzia e alle tattiche più scaltre per difendere le loro terre.

DESCRIZIONE E TERRE ABITATE

Gli elfi odierni sono i discendenti degli elfi verdi, gli antichi coloni che giunsero da Faerie per vivere nel mondo dei mortali. Rimasti segnati da molte feroci guerre e da terribili tradimenti, gli elfi si ritirarono per vivere nell'isolamento delle terre selvagge. Le molte generazioni di questa vita solitaria finirono per ampliare il solco che li separava dai loro cugini eladrin, fino a farne un popolo a sé stante.

Gli elfi sono riconducibili a due grandi gruppi culturali. I più numerosi sono gli elfi dei boschi, che vivono nella Grande Foresta e tra le fronde dei boschi di Lethyr, Wealdath, Chondal e Cormanthor. Gli elfi di rame, come a volte vengono chiamati, sono alti quanto gli umani ma hanno una corporatura snella e atletica. Traggono il loro nome alternativo dal colore della loro pelle, che a volte ha dei riflessi verdastri. Le loro folte chiome in genere sono castane o nere, ma esistono anche elfi di rame biondi o rossi; i colori degli occhi variano invece dal nocciola al castano al verde smeraldo. Gli elfi prediligono i materiali naturali e spesso indossano abiti di cuoio o di pelle

finemente lavorata e tinta in verde o in marrone, per meglio mimetizzarsi nell'ambiente circostante.

Il secondo gruppo è quello degli elfi selvaggi, che si considerano gli unici, veri eredi degli elfi verdi. Anche se sono abituati a vivere nelle foreste come gli elfi dei boschi loro cugini, gli elfi selvaggi sono un popolo xenofobo che ha reclamato il controllo delle terre più lontane dai domini delle altre razze. Hanno quindi colonizzato luoghi tetri come le Terre Elfiche Spettrali o enclavi segrete nei meandri più nascosti del Bosco di Chondal o in altri luoghi selvaggi.

Gli elfi selvaggi sono più muscolosi di quelli degli elfi dei boschi. La maggiore esposizione al sole rende la loro pelle più scura, ma non riesce a stingere le loro chiome scure, castane o nere come la pece. Molti elfi selvaggi decorano i loro corpi con tatuaggi, pitture da guerra o cicatrici rituali.

INTERPRETARE UN ELFO SU TORIL

La scissione tra gli elfi e gli eladrin privò gli elfi del loro retaggio e della loro predisposizione naturale per la magia. A ogni generazione, gli elfi furono costretti a sacrificare una parte delle loro conoscenze più sofisticate a beneficio di una maggiore empatia selvatica con la natura. Ora gli elfi fanno parte delle loro terre proprio come gli alberi, le pietre, gli uccelli e i corsi d'acqua.

Gli elfi adorano la natura e le loro comunità rispecchiano questa venerazione. Le loro dimore sono ricavate dagli alberi stessi, usando antichi rituali in grado di plasmare i tronchi vivi degli alberi. Alcuni erigono anche strutture più elaborate tra i rami, collegando le varie dimore tra loro tramite una serie di ponti di corde e di scale.

Gli elfi usano i materiali naturali anche per fabbricare gli oggetti di uso comune, prelevando soltanto ciò di cui hanno veramente bisogno dalla vegetazione circostante. Ricavano i loro abiti dalle fibre vegetali quando possono farlo, e se uccidono un animale per usarne la pelle si assicurano di utilizzare ogni parte della creatura per qualche scopo. Gli elfi in genere si trovano a disagio nelle terre civilizzate e non vedono di buon occhio i grandi edifici eretti artificialmente che dominano questi luoghi, ma allo stesso tempo sanno che tali esempi della superbia dei mortali sono fugaci, e che un giorno la natura reclamerà ciò che le è stato sottratto.

La maggior parte degli elfi dei boschi ha superato l'avversione naturale che provava nei confronti delle altre razze e ha messo da parte i propri pregiudizi in nome della sopravvivenza, quindi ora commercia regolarmente e spesso frequenta anche le altre razze, sebbene le loro compagnie preferite rimangano quelle degli eladrin, degli gnomi e delle altre razze silvane.

Gli elfi dei boschi sono creature pacifiche e pazienti. Raramente cedono alle emozioni più estreme, e preferiscono far fronte a ogni situazione con calma. Anche se non capiscono l'utilità delle città, a volte gli elfi dei boschi vivono nei pressi degli insediamenti umani o halfling loro alleati, a cui offrono il loro supporto.

Gli elfi selvaggi sono tutt'altra cosa. I drow condussero le loro guerre più feroci contro gli elfi verdi, allo scopo di asservirli, massacrarli e impadronirsi delle loro terre. Quegli elfi che sopravvissero portano ancora le cicatrici di quelle antiche guerre e quindi si

dimostrano riluttanti a trattare con gli stranieri. Tuttavia, dietro la loro facciata ostile si nasconde uno spirito libero, che si perde con gioia tra le meraviglie del mondo circostante. Gli elfi verdi sono più propensi a cedere alle emozioni estreme, come l'amore appassionato o il dolore esacerbato e dilaniante. Sono avventati e impulsivi, e agiscono in base all'umore del momento piuttosto che perdere tempo a decidere cosa fare.

HALFLING

Gli halfling, creature della terra amanti di un caldo focolare e di un'allegra compagnia, sono una razza che vanta molti amici e pochi nemici. Gli halfling sono diffusi capillarmente in tutto il Faerûn e sopravvivono sfuggendo all'attenzione della gente alta. Molti halfling si accontentano di condurre una vita semplice e non ambiscono ad altro prestigio che il rispetto della comunità locale. A volte gli halfling vengono affettuosamente chiamati dai membri delle altre razze "il popolo buono", in quanto ben poche cose riescono a sconvolgerli o a intaccare il loro spirito. Per molti, il timore peggiore è vivere in un mondo di creature scontrose e di intenti malvagi, privo della libertà e delle comodità di cui hanno bisogno per condurre le loro vite.

DESCRIZIONE E TERRE ABITATE

Gli halfling (o gli *hin*, come spesso si fanno chiamare) sono facilmente riconoscibili grazie alla loro piccola taglia, anche se non amano essere giudicati semplicemente in base alla loro altezza. Come nel caso degli umani, anche le fattezze e la corporatura degli halfling variano in base alle regioni di appartenenza. Di aspetto sono simili agli umani, sebbene tutti i loro tratti fisici siano in scala più piccola.

Molte delle terre ancestrali degli halfling sono oggi scomparse. Tuttavia, la razza degli halfling è emersa da questa tragedia ancora più unita, e si è procurata in tal modo il rispetto delle altre razze.

Le terre halfling di un tempo, tra cui il Bosco di Chondal, la Roccia di Arn e il Luiren, oggi sono inabitabili. Gli halfling sono migrati verso altre regioni e non si sono persi d'animo. Le comunità halfling viaggiatrici sono una vista comune nei pressi dei crocevia o lungo le strade principali. Nella maggior parte dei casi, le grandi nazioni hanno tollerato queste comunità e hanno consentito loro di crescere e prosperare.

L'Amn è una di queste nazioni, e vanta una popolazione di halfling superiore alla popolazione complessiva di molte altre nazioni. Nella metà orientale dell'Amn, gli halfling ora superano in numero gli umani. Inizialmente, gli halfling dell'Amn dovettero far fronte a diffidenza e pregiudizi, ma negli ultimi decenni la tensione si è allentata e gli halfling si sono costruiti una buona reputazione come mercanti capaci e soci commerciali affidabili.

Esistono molte grandi comunità di halfling anche lungo il Mare delle Stelle Cadute. In molte città a dominio umano, oggi, la presenza degli halfling per le strade è una vista comune. In questa area, un gruppo più ristretto di halfling si è dato alla vita di mare in cerca di profitto e avventure.

Salvo alcune eccezioni, gli halfling si accontentano di condurre vite da agricoltori e di svolgere occupazioni comuni. La maggior parte di essi si preoccupa soltanto di soddisfare le necessità pratiche della vita. Danno grande valore all'amicizia e alla comunità, cosa che li ha spinti a diventare parte integrante di molte società umane ed elfiche del Faerûn settentrionale.

INTERPRETARE UN HALFLING SU TORIL

Gli halfling sono un popolo pratico, capace di mantenere il buonumore anche in circostanze disperate. Evitano di mettersi in situazioni pericolose o difficili e cercano di mantenere un atteggiamento spensierato e ottimista.

Quando la catastrofe geografica scatenata dalla Piaga Magica lasciò migliaia di halfling senza una dimora, molti membri di questa razza sono stati costretti a rivedere la loro filosofia. Come risultato, numerosi singoli halfling si sono dispersi, colti dal desiderio di viaggiare e di darsi all'avventura. In molte grandi città sono nate compagnie di avventurieri halfling. Si tratta di gruppi che non sono composti esclusivamente da halfling, ma che condividono uno stesso assunto di base: per quanto piccolo o insignificante un individuo possa apparire, egli ha sempre il potere di cambiare il futuro.

Gli halfling sono affascinati dalle storie e dai racconti del passato, che siano veri o meno, e molte leggende di questo tipo hanno spinto gli halfling a prendere parte a fantastiche avventure, a esplorare antiche rovine e a spingersi nei luoghi più remoti del mondo. Molti halfling sono spinti da una curiosità innata e da uno spirito avventuroso che, in scala locale, li spinge spesso a mettersi nei guai. Tuttavia, questi tratti sono gli stessi che

conferiscono agli halfling il potenziale per diventare grandi avventurieri, potenziale che molti sono riusciti a sviluppare con grande successo.

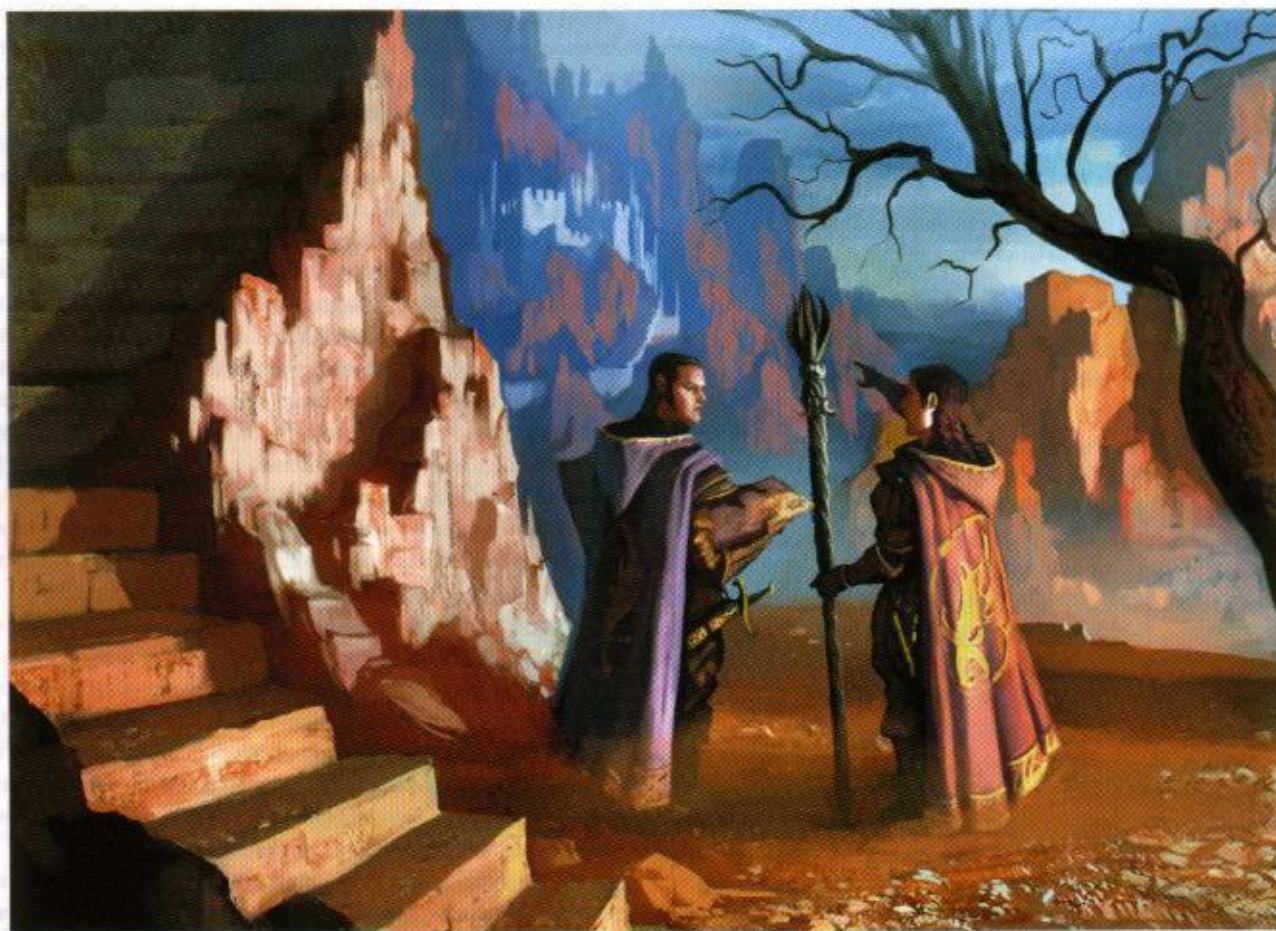
MEZZELFI

I mezzelfi, un popolo di viaggiatori, avventurieri, mercanti e diplomatici, sono condottieri nati la cui lingua sciolta riesce a procurare loro braccia aperte e sorrisi amichevoli con grande facilità. I mezzelfi sono diffusi in tutto il Faerûn, specialmente in quelle zone in cui gli elfi e gli umani vivono gli uni accanto agli altri. I mezzelfi tendono a conciliare i lati contrapposti del loro duplice retaggio, dimostrandosi individui adattabili, capaci di trovarsi a loro agio presso le culture e le società più diverse. Come risultato, molti mezzelfi viaggiano in lungo e in largo e adottano professioni che risulterebbero poco attraenti a molti umani ed elfi.

DESCRIZIONE E TERRE ABITATE

Si dice che i mezzelfi racchiudano i tratti migliori degli elfi e degli umani. Fisicamente, condividono spesso le tonalità metalliche e le chiome sgargianti dei loro progenitori elfici. Tuttavia, a differenza degli elfi più snelli, sviluppano corpi più robusti e muscoli più forti. La loro forte personalità unita alla loro prestanza fisica ne fa degli individui che risaltano in mezzo a qualsiasi gruppo.

La corporatura, l'accento e i modi di fare di un mezzelfo variano in base alla sua cultura di appartenenza, ma raramente sono un'indicazione affidabile riguardo alla sua provenienza. Esistono mezzelfi nel



Chult come nel Thay, e molti sviluppano accenti e caratteristiche diverse in base ai luoghi che visitano nel corso dei loro viaggi. Spesso si dice di un individuo dotato di grande eloquenza e di modi disinvolti che "ha la lingua di un mezzelfo".

La concentrazione più alta di mezzelfi è situata nell'Aglarond, nel Gulthandor, nelle Luruar e nelle Valli. Molti dei mezzelfi che un tempo vivevano nel Cormyr e nell'area dove ora sorge Evereska si sono spostati a nord negli ultimi decenni, trovando le terre dominate dagli umani più congeniali.

L'unica nazione "mezzelfica" vera e propria è l'Aglarond. Nonostante la scomparsa della Simbul, l'Aglarond continua a opporsi con coraggio al Thay. Mezzelfi provenienti da ogni angolo di Faerûn si recano in questa terra, spesso semplicemente per visitare questo luogo insolito, in altri casi per esplorare i portali fatati del Bosco di Yuir o per prestare aiuto nella difesa della nazione.

Le qualità di comando innate dei mezzelfi consentono a queste creature di raggiungere posizioni prominenti sia nelle comunità umane che in quelle elfiche. Gli elfi rispettano lo spirito di avanguardia dei loro cugini e apprezzano la loro natura meno avventata rispetto a quella degli umani, mentre gli umani sono attratti dal loro spirito entusiasta e caparbio, del tutto assente negli elfi.

INTERPRETARE UN MEZZELFO SU TORIL

Molti mezzelfi si accontentano di condurre le vite semplici delle loro razze progenitrici e si guadagnano da vivere come mercanti, negozianti, contadini o artigiani. Altri sviluppano col tempo un'irrefrenabile curiosità nei confronti del resto del mondo, un tratto che gli elfi chiamano "un'abitudine umana". Questo desiderio di vagabondare si risveglia in molti mezzelfi all'inizio dell'età adulta e li spinge a partire all'avventura dotati a malapena dei vestiti che portano addosso.

Le motivazioni alla base di questo desiderio di viaggiare possono essere assai diverse. Alcuni membri di questa razza cercano semplicemente un modo per placare il desiderio di vedere il mondo e di conoscere culture diverse. Altri agiscono in modo più aggressivo e si uniscono a una compagnia di avventurieri o salpano via mare in cerca di tesori e di azione. I mezzelfi mantengono un atteggiamento ottimista nonostante i guai a cui spesso vanno incontro nei loro viaggi.

I mezzelfi sono individui carismatici per natura, sebbene anche questa qualità possa manifestarsi in modo assai diverso da un individuo all'altro. Molti mezzelfi si guadagnano il rispetto altrui dimostrandosi coraggiosi e sicuri di sé, mentre altri si procurano amici comportandosi con cordialità e grande educazione. Nonostante i mezzelfi riescano a procurarsi amici e posizioni d'onore presso numerose società, molti individui restano comunque segnati dall'isolamento e dalla divisione insita nel loro retaggio. Molti mezzelfi faticano a conciliarsi con questo scisma innato e questo conflitto spesso sfocia nella manifestazione di qualità negative e crudeli.

Non tutti i mezzelfi nascono come frutto di un rapporto d'amore tra un elfo e un umano. Quei mezzelfi turbati dal loro passato, sia a causa di genitori ostili che di un'infanzia infelice, si sentono oppressi dalle aspettative che la gente nutre nei loro confronti. La maggior

parte degli umanoidi crede che i mezzelfi siano gente amichevole e divertente, e si aspettano che ogni mezzelfo corrisponda a questa concezione. La pressione esercitata da questo luogo comune a volte conduce alcuni mezzelfi a comportarsi cinicamente.

La combinazione ottimale di qualità fisiche e mentali dei mezzelfi consente a questa razza di intraprendere praticamente qualsiasi carriera con successo. Sebbene sia raro che un mezzelfo si rinchioda in una biblioteca per studiare dei polverosi tomi arcani, i membri di questa razza possono ricoprire praticamente qualsiasi altro ruolo nel Faerûn, a prescindere dalla posizione geografica o dalle ristrettezze che devono affrontare.

NANI

La gloria degli antichi regni nanici appartiene ormai al passato remoto, eppure questi incrollabili campioni continuano a vegliare contro i molti nemici che li assediano. Il Popolo Tozzo va fiero delle grandi imprese che ha compiuto. I nani affermano di essere usciti già pienamente formati dal cuore stesso del mondo e hanno molti tratti in comune con la pietra e l'acciaio che tanto amano.

Il popolo dei nani è un popolo resistente, indurito da innumerevoli secoli di guerre. Anche se molte delle loro roccaforti giacciono in rovina, difendono strenuamente quelle che sono rimaste sotto il loro controllo e continuano a sognare di riconquistare i loro antichi imperi perduti.

DESCRIZIONE E TERRE ABITATE

Anche se in origine i nani erano un unico popolo, vari disordini, lotte interne e guerre secolari con gli orchi e i goblinoidi hanno finito per frantumare la razza e per disperderne i membri in tutto il Faerûn. A ogni sconfitta, i nani si sono allontanati ulteriormente dalle loro radici, finché la loro innata adattabilità all'ambiente circostante non ha finito per lasciare il segno anche sui loro corpi. Quasi tutti i clan e le tribù naniche sono comunque riconducibili a uno dei due gruppi seguenti: i nani dorati e i nani degli scudi.

I nani dorati della Crepa Orientale e di altre zone del Sud sono una razza tarchiata e muscolosa. Sono alti circa 120 cm e pesano quanto gli altri nani. A differenza dei loro cugini settentrionali, i nani dorati hanno la pelle scura, che va dalla carnagione abbronzata al marrone scuro. Portano i capelli lunghi (in genere neri o castani) e quasi tutti i maschi (nonché qualche rara femmina) sfoggiano lunghe barbe meticolosamente oliate e lisciate. I nani dorati in genere hanno occhi castani o nocciola; avere gli occhi verdi è considerato segno di buona sorte.

I nani dorati, provetti artigiani, vanno molto fieri del loro equipaggiamento personale e spesso brandiscono armi decorate con elaborate incisioni, iscrizioni o fregi scavati con l'acido, tutte raffiguranti scene della loro storia passata e creature sconfitte dai loro antenati. Naturalmente, questa attenzione al dettaglio non si limita alle armi: anche i loro oggetti più innocui, dai pettini, alle spazzole agli zaini, sono amorevolmente decorati con scene e immagini di ogni genere riprodotte sulle loro superfici. Le loro armature sono straordinarie: ogni singolo pezzo è un'opera d'arte inestimabile, che fa delle corazze dei nani dorati alcune tra le più ambite in tutto il mondo.

Al di fuori del Sud, i nani degli scudi sono di gran lunga più numerosi dei loro cugini. I nani degli scudi, più alti e massicci rispetto ai nani dorati, hanno la pelle chiara e i capelli che variano dal castano al biondo; le chiome rosse sono quelle più comuni. Gli occhi azzurri e nocciola sono i più diffusi.

I nani degli scudi non usano con la stessa frequenza gli oggetti decorati tipici dei loro cugini meridionali, ma non sono da meno in quanto a qualità. Hanno fama di artigiani impareggiabili e forgiavano alcune delle armi e armature più potenti di tutto il mondo. Ogni prodotto porta il marchio del suo creatore, spesso collocato sulle teste dei martelli o di altre armi contundenti, in modo che ognuna di queste armi lasci letteralmente il segno sulle loro vittime.

INTERPRETARE UN NANO SU TORIL

I nani sono un popolo cinico e testardo, ma allo stesso tempo coraggioso e tenace. Pur essendo assediati su tutti i fronti dai loro nemici, riescono a rimanere fedeli alle loro tradizioni e ai valori dei loro antenati.

I nani sono un popolo scorbutico e sospettoso per natura. Sono assai riluttanti a fidarsi e tengono chiunque non faccia parte del loro ristretto clan familiare a debita distanza, con l'uso del martello se necessario; sospettano il peggio da tutti coloro che incontrano, finché non sono convinti senza ombra di dubbio dell'onestà e delle buone intenzioni di un individuo. I nani non dimenticano mai un tradimento e formulano solenni giuramenti per vendicarsi anche di quello che potrebbe sembrare un torto marginale agli occhi di altre razze.

I nani disprezzano i goblin e gli orchi più di ogni altra razza e annientano tutti i covi di queste creature che riescono a trovare. Ai loro occhi, goblin e orchi sono una vera e propria infestazione ed è loro preciso dovere sterminarli prima che raggiungano numeri tali da poter invadere le loro città fortificate. Queste creature non sono le uniche a essersi guadagnate l'inimicizia dei nani: anche i drow, i grimlock e le altre razze del Sottosuolo sono bersagli prediletti dell'ira dei nani.

I nani dorati sono diventati famosi per l'arroganza, la superbia e il disprezzo che mostrano nei confronti delle altre razze. Mentre i nani degli scudi stringono spesso alleanze con i loro vicini, i nani dorati generalmente le respingono e a volte si dimostrano sprezzanti anche nei confronti degli altri nani. La devastazione a cui hanno dovuto far fronte nell'ultimo secolo ha in qualche modo attenuato questo orgoglio, e per la prima volta da quando sia possibile ricordare, ora i nani dorati accettano anche gli stranieri all'interno delle loro comunità. Un flusso continuo di avventurieri, attirati dal miraggio di emozionanti scoperte, favolosi tesori e antichi segreti, ha infuso nuovo vigore agli insediamenti dei nani dorati della Crepa Orientale ed è riuscito ad arginare gli attacchi dei drow che mettono costantemente alla prova le loro difese.

TIEFLING

I tiefling, tormentati da un retaggio oscuro e sinistro, camminano tra le ombre del passato della loro razza cercando di assaporare il potere dell'oscurità o di sfuggire da esso. I tiefling sono diffusi in tutto il Faerûn, disseminati geograficamente come rimasugli di un tempo

lontano in cui i diavoli e i demoni esercitavano un'influenza diretta sulle terre di Faerûn. In quanto razza, i tiefling sono riusciti a prosperare nonostante i pregiudizi che circolano sulla loro presunta natura malvagia. Si sono fatti strada oltre l'anonimato e l'oscurità per diventare protagonisti attivi delle vicende di Faerûn.

Con la caduta del Mulhorand, la disintegrazione dell'Unther e la trasformazione del Thay in una terra dove i morti dilagano, molti tiefling sono stati costretti a cercarsi un nuovo rifugio. Anche se alcuni sono tornati a praticare le loro arti più oscure, altri hanno imparato a godersi la libertà e la rettitudine morale delle nuove terre in cui si sono stabiliti.

DESCRIZIONE E TERRE ABITATE

I tiefling sono diffusi capillarmente in tutto il Faerûn. A est, sono presenti soprattutto nel Narfell e nell'Alto Imaskar meridionale. Nel Tymrather, i dragonidi accettano la loro presenza senza preconcetti. Molti di questi tiefling orientali hanno continuato a praticare le empie tradizioni delle loro vecchie terre, l'Unther e il Mulhorand.

I tiefling dell'ovest sono diventati parte integrante dell'interminabile guerra che dilania il Calimshan. La fazione di Memnon arruola prontamente qualsiasi immigrato tiefling che possa inglobare nella sua macchina da guerra. Tuttavia, non tutti i tiefling scelgono questo sentiero: molti preferiscono vivere all'ovest o al nord, lungo la Costa della Spada e la Costa del Drago, o per i rioni di Baldur's Gate. Laggiù i tiefling sono riusciti a prosperare e si sono procurati posizioni di autorità limitata, scrollandosi di dosso l'oscura reputazione che li accompagna.

Perfino l'Aglarond, un nemico giurato del Thay, tollera a malincuore la presenza dei tiefling. I tiefling, che costituivano buona parte della popolazione del Thay, ora lavorano al servizio dell'Aglarond e difendono quella nazione dai non morti che hanno invaso il Thay e li hanno costretti all'esilio. A prescindere dalla loro ubicazione, i tiefling devono comunque far fronte ai pregiudizi che da sempre affliggono la loro razza. Anche se la nozione di razza dalla natura malvagia si è attenuata negli ultimi decenni, gli atteggiamenti ostili nei loro confronti restano comunque assai diffusi.

Un tiefling può sfuggire alle colpe che macchiano il suo passato, ma non alla pelle e ai lineamenti fisici che rivelano la sua origine. Le code e le corna dei tiefling, per non parlare della loro pelle rossastra, e dei loro denti aguzzi, sono un perenne monito che richiama alla mente i loro progenitori malvagi. Di conseguenza, molti membri delle altre razze trasalgono alla semplice presenza di un tiefling. Nonostante questo, i tiefling mostrano le reazioni più disparate riguardo al loro aspetto: alcuni se ne vergognano, mentre altri ne vanno fieramente orgogliosi.

INTERPRETARE UN TIEFLING SU TORIL

I tiefling devono scegliere se abbracciare il loro retaggio oscuro o se cercare di sfuggirgli, dando origine di conseguenza a due distinti gruppi generici di tiefling. Tuttavia, a prescindere dalla posizione che assumono nei riguardi delle loro origini, i tiefling rimangono sempre un popolo fiero ma misterioso, avvolto nell'alone mistico che permea le loro origini.

Un tiefling che abbraccia il suo passato è preoccupato dagli eventi più oscuri e sinistri che affliggono il mondo, nel tentativo di scoprire qualcosa in più sulla natura di tali eventi o mosso dal desiderio di porvi fine. I tiefling sono diffusi in tutto il Faerûn anche a causa del fatto che non si lasciano intimorire dai tanti pericoli del mondo. È raro che un insediamento sia composto esclusivamente da tiefling, in quanto i membri di questa razza non si accontentano quasi mai di condurre una vita provinciale. O per fedeltà al proprio retaggio o per coerenza con i propri valori, i tiefling si dimostrano sempre creature ambiziose e si adoperano con grande determinazione per diventare famosi... o famigerati.

D'altro canto, esistono anche dei tiefling che rinnegano il loro retaggio e che si pongono come unica ambizione quella di sfuggire all'oscurità che avvolge il loro passato remoto. Questo bisogno impellente spinge molti membri di questa razza a cercare di fare del bene nel mondo, come se in tal modo potessero fare ammenda per qualche terribile atto commesso in passato. Altri tiefling, vergognandosi delle loro origini, sperano solo di poter passare inosservati nel mondo.

I tiefling avventurieri sono comuni, sebbene le loro motivazioni possano essere assai diverse. Le doti innate dei tiefling e il loro modo di fare sinistro spinge molte di queste creature a diventare ladri e malviventi, o a dedicarsi allo studio della magia nera. Altri tiefling invece scoprono di poter incanalare la loro ambizione per ottenere una posizione di autorità, e circolano molte storie che parlano di tiefling divenuti possenti paladini e condottieri. Per molti tiefling, la battaglia finale da affrontare è quella in cui dovranno riconciliarsi definitivamente con la loro natura e scegliere una volta per tutte tra il bene e il male.

UMANI

Tra le razze di Faerûn, gli umani sono i più numerosi e i più diffusi. Gli umani sono una razza di costruttori e distruttori dall'arco vitale limitato, cosa che li spinge a raggiungere grandi traguardi impetuosamente o a godere dei piaceri più semplici. C'è chi dice che gli umani arriveranno a controllare tutto il Faerûn semplicemente in virtù dei loro numeri. Anche se molti umani si accontentano di condurre una vita semplice e non si spingono mai oltre le fattorie e i recinti delle loro comunità, ne esistono molti altri che vivono soltanto per conquistare e ampliare i loro domini.

DESCRIZIONE E TERRE ABITATE

Gli umani sono diffusi in tutto il Faerûn e in tutto l'Abeir Ritornato. Che si guadagnino da vivere come membri delle Cinque Compagnie nella terra di nessuno che è diventato l'Halruaa, o come costruttori di demoni nelle distese settentrionali dei Narfell, gli umani riescono a procurarsi di che sopravvivere anche nei luoghi più micidiali e nei climi più proibitivi.

Le altre razze attribuiscono la capacità di sopravvivenza degli umani alla loro capacità di adattamento. Perfino i nani, una razza nota per la loro ostinazione, a volte chiamano testardi gli umani, a causa della loro capacità di prosperare a dispetto di difficoltà insormontabili. Tuttavia, non tutti gli umani ce la fanno, e in molte nazioni gli umani sono costretti a soffrire sotto il giogo altrui e a fungere da schiavi o da umili manovali. Anche se gli umani

sono diffusi su tutto il continente, la qualità della loro vita è più variegata di quella di qualsiasi altra razza.

In generale, gli umani conducono una vita libera e relativamente prosperosa. La maggior parte dei membri di questa razza si accontenta di procurarsi da vivere nel proprio piccolo angolo di mondo. Molti sognano una vita di notorietà e di lusso, ma soltanto quei pochi la cui ambizione è forte quanto i loro obiettivi riescono a mutare la loro sorte nella vita. Tra questi, gli esempi più famosi sono gli avventurieri, i conquistatori, i maghi e i sacerdoti: individui disposti a tutto pur di trionfare sulle avversità e di vincere le sfide che il destino pone sul loro cammino.

Esistono umani di ogni altezza, peso, corporatura, colore degli occhi e colore dei capelli: tutti questi elementi dipendono dalla loro regione di origine. Gli umani del nord hanno la carnagione e i capelli più chiari, e in genere sono più alti e più robusti rispetto a quelli del sud. Un umano del sud ha tratti più scuri e tende a essere più basso e snello. Tuttavia, queste distinzioni regionali sono tutt'altro che assolute: per quanto gli umani possano essere diffusi, è assai raro riuscire a determinare la regione di origine di un umano limitandosi semplicemente a osservarlo.

INTERPRETARE UN UMANO SU TORIL

Gli umani sono creature ambiziose e determinate, che in genere vivono ogni giornata in modo attivo e determinato. Alcuni umani possono essere più contemplativi e altri più avventati, ma in genere, quando un umano decide di agire, si impegna con tutte le proprie forze a raggiungere il suo scopo.

Nell'insieme, gli umani sono di mentalità assai più aperta rispetto alle altre razze, dovendo avere a che fare con una vasta gamma di personalità e temperamenti già con i propri simili. Questa grande capacità di adattamento consente agli umani di affrontare con prontezza sfide e cambiamenti che potrebbero scoraggiare i membri delle altre razze.

Gli umani possono dedicarsi a qualsiasi attività ed essere spinti praticamente da qualsiasi motivazione. Un umano potrebbe cimentarsi nell'esplorazione e nell'avventura mosso semplicemente dal desiderio di fare nuove esperienze e vedere il mondo. Questi umani sono individui intraprendenti e coraggiosi che sanno cogliere qualsiasi opportunità incontrino sulla loro strada e incoraggiano il cambiamento. Altri umani potrebbero essere invece xenofobi e conservatori, e avere paura sia del futuro che dei cambiamenti più recenti. Tali umani sono disposti a tutto pur di preservare le tradizioni e l'immutabilità delle cose.

Gli umani possono essere mossi dalle migliori o dalle peggiori intenzioni: la storia dimostra che sono capaci di orrori indicibili e di grandi gesta eroiche. Il peggior nemico di molti umani è il tempo, che limita la quantità di imprese che essi potranno portare a compimento in vita. Per altri, il peggior nemico si annida nel loro stesso animo. Molti umani fanno fatica a conciliare le azioni del passato con gli obiettivi del futuro. Questo conflitto li spinge ad agire in modo ambiguo e caotico. Perfino gli umani animati dalle migliori intenzioni potrebbero tornare sui loro passi o ritrovarsi in bilico tra ciò che è giusto fare per gli altri e ciò che è più conveniente per loro stessi.

Le razze di Toril sono molteplici quanto le sue culture e le sue aree geografiche. Le altre creature che popolano il mondo sono presentate brevemente nella sezione seguente.

GNOMI

Gli gnomi, noti anche come il Popolo Dimenticato, sono una presenza rara nel Faerûn. Esistono delle piccole comunità di gnomi nelle Terre Centrali Occidentali, a Ekturgard e lungo le coste del Mare Scintillante. Molti gnomi vivono nel Sottosuolo, dove vengono chiamati *svirfneblin* o gnomi delle profondità. Questi *svirfneblin* cercano di evitare ogni contatto con le altre razze e di tenere nascosta l'ubicazione delle loro città. Spesso si insediano nei pressi delle fortezze dei nani e mantengono rapporti cordiali con i loro vicini.

Gli gnomi sono creature estremamente curiose e sono interessati soprattutto a tutto ciò che riguarda la magia. Questa passione ha spinto molti gnomi ad affiliarsi a varie istituzioni dell'arcano. In genere sono privi dell'ambizione e della motivazione delle razze più grosse, e si accontentano di condurre una vita semplice. La loro curiosità si manifesta in molti modi, in base agli interessi preferiti di ogni singolo gnomo. Alcuni si accontentano di vagare per templi e biblioteche e di estrapolare nuove conoscenze da tomi e volumi. Altri scavano per riportare alla luce antiche rovine, esplorano le viscere del mondo o ficcanasano in qualche laboratorio arcano perduto. Nonostante la tipica capacità gnomesca di sfuggire all'attenzione altrui, molti gnomi sono andati incontro a una morte prematura per mano di un dracolich sadico, di un maligno *mind flayer* o di un arcimagò infuriato.

GOBLIN

Le tribù nomadi di goblin, *hobgoblin* e *bugbear* vagano per tutto il Faerûn. Sono considerate pressoché da tutti creature stolte e incivili, che meritano soltanto l'attenzione necessaria per spazzarle via.

Non tutti i goblin sono stupidi, tuttavia, e alcuni riescono a distinguersi dal mucchio. Alcune storie parlano di goblin (o, in misura minore, di *hobgoblin* e di *bugbear*) che si sono uniti a un gruppo di avventurieri e che hanno compiuto grandi imprese. Come gli eroi di altre razze famigerate, alcuni goblin sono riusciti addirittura a diventare abbastanza famosi da essere accettati all'interno delle città, anche se l'accoglienza che ottengono resta comunque piuttosto fredda.

I goblin generalmente sono iracondi e tendono a infiammarsi facilmente. Si nascondono ai margini della civiltà e colpiscono gli elementi più vulnerabili. Quei goblinoidi che si allontanano dai loro simili tendono a cedere altrettanto facilmente alle provocazioni, ma si dimostrano meno sadici degli altri goblin. Sebbene qualche avventuriero goblinoido sia in grado di vantare sincere intenzioni altruistiche, tutti accettano con entusiasmo qualsiasi profitto riescano a trarre dalle cacce al tesoro e dalle esplorazioni. Quei goblin che riescono a scrollarsi di dosso il loro infame retaggio scoprono che

camminare alla luce del sole è assai più piacevole che nascondersi nell'oscurità.

Le tribù di goblin sono diffuse in tutto il Faerûn e generalmente contano almeno qualche *hobgoblin* e *bugbear* tra le loro fila. Le tribù composte per buona parte da *hobgoblin* e *bugbear* sono più rare, in quanto tali gruppi (quando si formano) costituiscono una seria minaccia agli insediamenti civilizzati e vengono spazzati via sommariamente. I goblin sono un fastidio, ma generalmente assaltano soltanto gli insediamenti più lontani e i viaggiatori solitari, quindi le loro sordide esistenze vengono tollerate.

LICANTROPI E MORFICI

I licantropi hanno sempre vissuto all'ombra dei reami umani ed elfici di Faerûn. Un piccolo numero di queste creature si è unito agli umani che vivevano nelle vicinanze, e col passare delle generazioni il tratto (o la maledizione) della licantropia si è attenuato. Molti "lupi mannari" e "tigri mannare" sono in realtà morfici, creature che hanno perso la capacità di assumere completamente una forma animale, ma che manifestano alcuni tratti bestiali nei momenti di pericolo o di rabbia.

La maggior parte della gente considera la licantropia una maledizione o una malattia intrinsecamente malvagia, quindi i morfici sono temuti allo stesso modo dei licantropi. In realtà si tratta solo di un tratto ereditario, tramandato di padre in figlio, e non è detto che sia necessariamente un male.

Esistono varie tribù e piccole comunità di morfici e di veri licantropi disseminate per il Faerûn, ma i gruppi talmente grandi da essere degni di nota sono pochi. Nei Boschi Mannari al di fuori di Baldur's Gate e nel Bosco Splendente nei pressi di Silvermoon esistono grosse bande di licantropi che hanno pessime intenzioni nei confronti degli abitanti locali. Tuttavia, nonostante la presenza di tribù del genere, molti morfici rifiutano di addentrarsi sul sentiero più oscuro del loro retaggio. Ad esempio, la Grande Valle e la Foresta di Lethyr ospitano varie bande seminomadi di morfici che desiderano soltanto essere lasciati in pace. I morfici del Dambraith, seppur sospettosi nei confronti degli stranieri, riservano il loro odio esclusivamente per i *drow*.

Molti morfici temono che, una volta scatenata la bestia che dorme dentro di loro, il retaggio animalesco latente nel loro sangue possa avere il sopravvento. Il timore di perdere il controllo delle proprie azioni e di fare del male a un innocente è sufficiente a spingere molti morfici a vivere in solitudine. Quei morfici che riescono a vincere questa paura, tuttavia, diventano degli alleati incrollabili, pronti a dare la vita per difendere un amico.

ORCHI E MEZZORCHI

I mezzorchi, che uniscono la forza e la tenacia degli orchi all'astuzia e all'ambizione degli umani, sono un modello esemplare di ciò che si definisce una razza dalla pelle dura. I mezzorchi vennero a crearsi molto tempo fa, quando le tribù più feroci e violente degli umani si spinsero nelle terre controllate dalle tribù degli orchi e viceversa. A tutt'oggi di tanto in tanto compaiono nuovi individui che mostrano tratti "orcheschi" in terre come il Vaasa o il Nord,

mentre nelle varie tribù orchesche nascono orchi di aspetto assai meno bestiale e di astuzia inusitata. Le comunità di mezzorchi sono piuttosto rare, ma in quelle terre in cui il sangue degli orchi scorre forte, gli individui che presentano qualche tratto da mezzorco potrebbero costituire una minoranza significativa della popolazione.

Gli eroi orchi purosangue sono assai più rari degli eroi mezzorchi, nonostante al mondo esistano molti più orchi che non mezzorchi. Quasi tutti gli orchi sono feroci predoni che si lasciano guidare soltanto dal brontolio del loro stomaco e dalla bramosia di ricchezze. Tuttavia, negli anni immediatamente precedenti alla Piaga Magica è nata una nazione di orchi che è riuscita a perdurare fino ai giorni attuali. Il regno di Molte-Frecce ha prodotto una nuova stirpe di orchi. Sebbene le loro tradizioni rozze e barbariche siano rimaste immutate, molti membri di questa razza hanno imparato ad apprezzare le comodità della vita civilizzata e la sensazione di appagamento che si prova nel creare piuttosto che nel distruggere. Sebbene le bande di razziatori orcheschi rimangano un problema in tutto il Faerûn, Molte-Frecce è riuscito a cambiare in meglio la famigerata reputazione di questa razza.

In genere, gli orchi hanno un carattere irascibile e cedono alla collera spesso e volentieri. Si offendono facilmente e ricorrono alla violenza per risolvere i loro problemi. Sebbene gli orchi non prendano quasi mai in considerazione le possibili soluzioni alternative a un problema, riescono spesso a raggiungere l'obiettivo prefisso in quanto sono creature che preferiscono agire piuttosto che pensare. Sebbene gli orchi siano per natura creature impulsive e stolide, esistono varie eccezioni degne di nota, come ad esempio Re Obould, che riescono a compiere grandi imprese nonostante un retaggio avverso e i pregiudizi razziali.

DEVA

I deva, viaggiatori solitari che non incontrano quasi mai gli altri membri della loro razza, vagano per tutte le contrade di Faerûn. Non sono una razza nativa di questo mondo: giunsero nel Faerûn quando lo sventurato popolo Mulan, schiavizzato dagli Imaskari, evocò le sue antiche divinità dal mondo da cui erano stati portati via. Così come le divinità Mulan potevano inviare nel Faerûn soltanto i loro avatar, così anche i servitori angelici che li accompagnavano erano obbligati a incarnarsi in un corpo mortale: divennero così la razza dei deva, o gli aasimar, come venivano chiamati nel Mulhorand.

Come i loro padroni, anche i deva accettarono la sorte che li costrinse alla perpetua reincarnazione. Per quasi quattromila anni, ogni deva si è reincarnato più e più volte nel mondo di Toril. I deva sono spinti dal desiderio di fare nuove esperienze e di vedere nuove terre: il mondo e i suoi abitanti esercitano su di loro un fascino irresistibile. Ogni deva si è reincarnato fino a vivere molte vite negli angoli più disparati del mondo: ormai l'intero Toril è per loro un'unica grande dimora. Quasi tutti nutrono come sola ambizione quella di vivere, amare e lottare al meglio nelle circostanze in cui si ritrovano.

Dopo la distruzione del Mulhorand e dell'Unther a causa della Piaga Magica, i deva non sono più legati a nessuna terra e non hanno più alcun maestro divino da servire.

Nell'ultimo secolo si sono sparpagliati per tutto il Faerûn, alcuni in cerca di nuove cause per cui combattere, altri soddisfatti di essere stati finalmente liberati da una servitù lunga secoli. Tuttavia, i deva incarnatisi negli angoli più remoti del mondo spesso cercano di tornare nel Faerûn, spinti magari dal desiderio di posare di nuovo gli occhi sulle loro antiche terre di origine. I deva tendono quindi a frequentare quelle terre di Faerûn che fungono da punti di accesso ad altre parti del mondo, come il Durpar, il Murghôm o il Thesk a est e a sud, o Waterdeep a ovest.

GOLIATH

I goliath, forti e resistenti come le rocce delle montagne in cui risiedono, vivono per lo più sulle catene montuose meno note del Faerûn orientale: le Montagne del Thesk, le Montagne di Rame, le Montagne dell'Alba e perfino le gelide Montagne Orloghiacciate. Le terre attorno a queste catene montuose erano scarsamente popolate anche prima dell'avvento della Piaga Magica, e da allora sono diventate pressoché deserte. Ormai quasi nessuno si addentra più nei domini dei goliath, ed essi a loro volta hanno ben pochi motivi di abbandonare le loro alte vallate per affrontare gli insidiosi pericoli delle pianure. Tuttavia, il desiderio di viaggiare tipico della loro razza spinge alcuni goliath ad avventurarsi nelle terre che scrutano dall'alto dei loro picchi montani, semplicemente per scoprire cosa si nasconde laggiù, o più raramente per dimostrare il loro valore raziando qualche mandria o dando la caccia ai mostri più pericolosi.

Quei goliath che si allontanano da casa scoprono presto che la grossa taglia e il talento per il combattimento aprono loro molte porte nel mondo delle razze più piccole di Faerûn. Un piccolo gruppo di lame sicarie goliath si è fatto strada fino alla Costa della Spada.

TENEBRE

Le tenebre sono una delle razze più minacciose di Toril, nonché tra le più temute di tutto il Faerûn. Le tenebre sono il risultato di quegli umanoidi toccati e sopraffatti dalla magia della Coltre Oscura. Guidati dalle macchinazioni di Shar e dei Dodici Principi, le tenebre sono diventate riflessi oscuri del potere che molto tempo fa infuse in loro una smisurata energia magica.

Anche se la maggior parte delle tenebre rimane entro i confini di Netheril, qualche singolo individuo può comparire in ogni angolo di Faerûn. Molte tenebre viaggiano oltre i confini del loro impero per svolgere qualche missione, per seminare il caos tra le nazioni delle forze del bene o per stringere alleanze con altri malfattori. Grazie all'uso esperto della magia e ai poteri della Coltre Oscura, ogni singola tenebra si dimostra un avversario da non prendere alla leggera.

Le tenebre sono generalmente creature gelide e calcolatrici, che rimangono silenziose e nascoste fin quando possono. Solitamente hanno un obiettivo oscuro che perseguono a ogni costo, sebbene esistano anche storie che parlano di singole tenebre mosse da intenti nobili o desiderose di ribellarsi alla loro specie. La Coltre Oscura non è un luogo intrinsecamente malvagio, e ogni tenebra può scegliere liberamente se obbedire senza discutere ai comandi della sua gente o meno.

CLASSI DEI PERSONAGGI

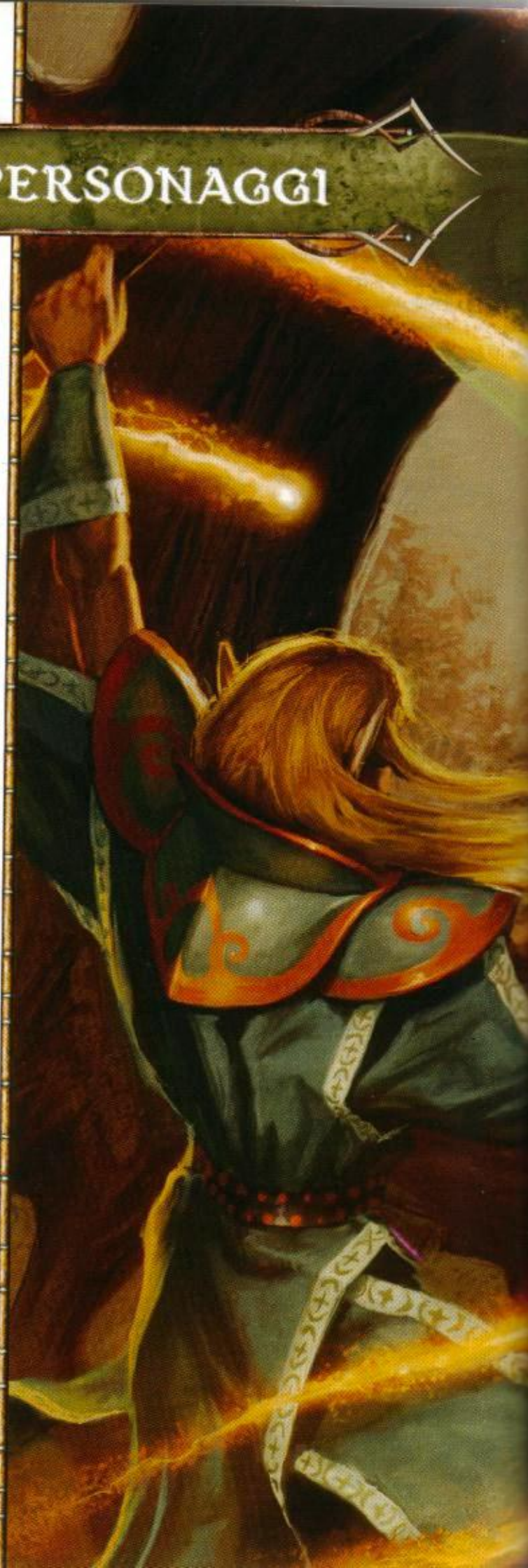
TORIL PULLULA di minacce animate da voracità insaziabile, da antichi rancori e da intenti maligni. Per affrontare avversari del genere è necessario disporre di poteri e capacità efficaci, in grado di penetrare scaglie e scudi e di fornire protezione da zanne e maledizioni.

Contro queste minacce si schierano le classi descritte nel *Manuale del Giocatore*. La *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS* amplia le classi descritte nel *Manuale del Giocatore* e fornisce nuovi cammini leggendari e opzioni aggiuntive ispirate alla storia, alla politica e alla cosmologia di Toril.

- ◆ **Magospada:** Un difensore arcano che fonde l'acciaio e la magia fino a farne una combinazione micidiale.
- ◆ **Warlock (Patto Oscuro):** Un nuovo patto per i warlock.
- ◆ **Sfregiato:** Una classe riservata ai soli multiclasse, che rappresenta i personaggi segnati da una cicatrice magica, un'eco corrotta del fuoco magico scatenato dal disastro noto come la Piaga Magica.
- ◆ **Cammini leggendari:** Sentieri di avanzamento per i maghispada, gli sfregiati, i drow, i genasi e gli altri personaggi, ispirati alle regioni geografiche, alle organizzazioni e alle religioni di Toril.
- ◆ **Destino epico dell'Eletto:** La divinità sceglie il personaggio come suo portavoce presso i mortali.

POTERI CON MODIFICATORI DI CARATTERISTICA SELEZIONABILI

Molti dei poteri descritti in questo capitolo offrono al giocatore la possibilità di selezionare l'attacco o i danni basandosi sulla Forza, la Costituzione o la Destrezza (il punteggio di caratteristica fisica più alto), o sull'Intelligenza, la Saggezza o il Carisma (la caratteristica mentale più alta). Quando un personaggio seleziona un potere di questo tipo per la prima volta, deve scegliere il punteggio di caratteristica appropriato che intende usare per effettuare i tiri per colpire e i tiri dei danni. Questa scelta resta immutata per tutta la vita del personaggio e non cambia gli altri effetti del potere.







"Sotto le fronde di Myth Drannor ho imparato gli antichi stili di combattimento degli eladrin. Gli incantesimi sono la mia armatura, e la mia lama è foriera di parole di rovina."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Difensore. Un magospada è un combattente in mischia che si affida agli incantesimi per combattere meglio.

Fonte di potere: Arcana. Il magospada studia le antiche tradizioni magiche e si esercita nell'uso della spada, sviluppando poteri magici che utilizza all'unisono con gli attacchi fisici.

Caratteristiche chiave: Intelligenza, Forza, Costituzione

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, lame leggere militari, lame pesanti militari, semplici a distanza

Strumenti: Qualsiasi lama leggera o pesante. La lama di un magospada aggiunge il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire, ai tiri dei danni, e a qualsiasi danno extra conferito da una proprietà (se applicabile) quando viene usata come uno strumento. Il magospada non applica il proprio bonus di competenza nell'arma ai tiri per colpire che effettua quando usa la sua lama come strumento.

Bonus alle difese: +2 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 15 + punteggio di Costituzione

Punti ferita per livello ottenuti: 6

Impulsi curativi al giorno: 8 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Arcano. Al 1° livello, un magospada sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Opzioni di sviluppo: Magospada d'assalto, magospada protettore

Privilegi di classe: Aegis del Magospada (*aegis d'assalto* o *aegis protettore*), Interdizione del Magospada, Vincolo della Spada

I maghispada applicano le arti arcane al combattimento in mischia. Le abilità di combattimento di cui sono dotati vengono potenziate dalla magia che manipolano. L'affondo della lama di un magospada non ferisce soltanto con l'acciaio, ma anche con il fuoco, con il fulmine e con altri potenti forme di energia.

Un magospada studia e si addestra per anni e anni prima di padroneggiare le proprie abilità. Diventa un esperto delle fondamenta dell'arte magica e le unisce agli studi accademici e a innumerevoli ore di addestramento fisico. Un magospada potrebbe essere un giovane eladrin in cerca di fortuna, uno straniero che ignora cosa si celi nel mondo esterno, oltre i confini sicuri della propria patria, oppure una lama sicaria genasi, dotata di una dote innata per la magia elementale, il rampollo di una famiglia nobile umana caduta in disgrazia, addestrato dai migliori tutori

ma ora in esilio e privo di una fissa dimora, o un mezzelfo campione di arti arcane, sottoposto a un rigido addestramento nelle accademie di magia da guerra e pronto a prestare servizio nell'esercito della propria nazione.

Attorno a un magospada turbinano magiche barriere di forza che lo proteggono dai pericoli. La lama che egli impugna è un'estensione della sua essenza, sia fisica che mentale. Pulsa di energia mistica sia quando il magospada si prepara a difendere i suoi alleati che quando sta per scatenare la furia della magia contro i suoi avversari.

CREARE UN MAGOSPADA

Esistono due possibili sviluppi per il magospada: il magospada d'assalto e il magospada protettore. L'Intelligenza è fondamentale per tutti i suoi attacchi, ma anche potenziando la Forza o la Costituzione il magospada ottiene degli ottimi benefici.

MAGOSPADA D'ASSALTO

Lo stile di combattimento di questo magospada è composto da attacchi roboanti, permeati di forze elementali e mirati a scaraventare i suoi avversari a terra per tutto il campo di battaglia. Questo metodo di combattimento aggressivo è tipico dei maghispada di Abeir Ritornato, ed è giunto nel Toril tramite le conoscenze degli anarchi di Shyr (vedi pagina 47 per ulteriori informazioni su quel cammino leggendario).

I suoi attacchi sono basati sull'Intelligenza, quindi quello deve essere il suo punteggio di caratteristica primaria. La Forza dovrebbe venire per seconda, dal momento che potenzia i poteri di assalto del magospada e mantiene alto il suo bonus di attacco base. La Costituzione lo aiuta a sopravvivere e può risultare utile qualora il magospada voglia provare alcuni poteri del magospada protettore. Molti maghispada d'assalto usano un'arma a due mani (come uno spadone o un falchion) per infliggere ulteriori danni, ma ottengono di conseguenza una CA inferiore.

Talento suggerito: Assalto Crescente (talento degli umani: Arma Focalizzata)

Abilità suggerite: Arcano, Atletica, Diplomazia, Intimidire

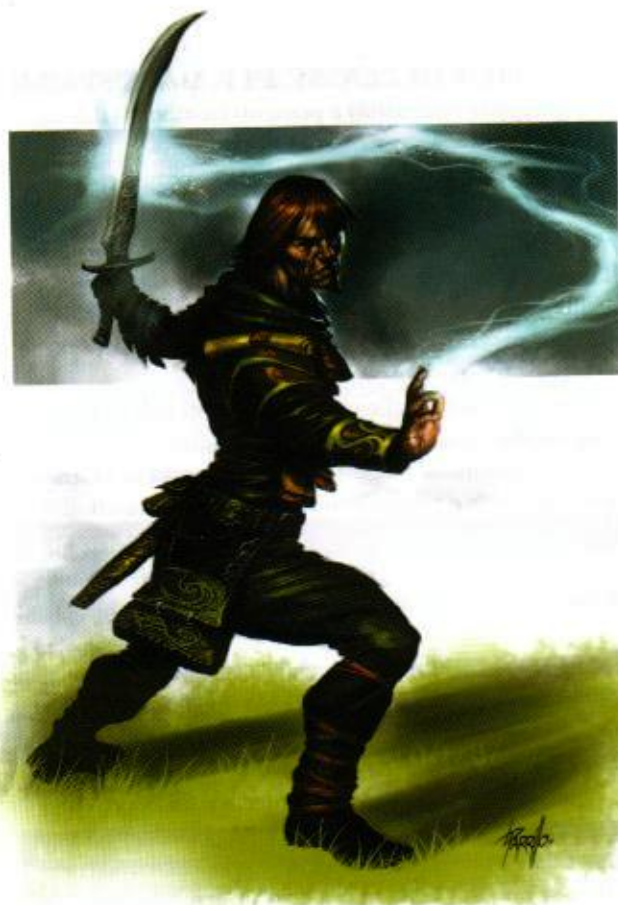
Poteri a volontà suggeriti: lama della fiamma verde, spada esplosiva

IL MAGOSPADA IN BREVE

Peculiarità: Le abilità in mischia sono il tratto più importante del magospada, ma non vanno dimenticati gli attacchi che colpiscono più creature alla volta o che feriscono gli avversari a distanza. Il magospada può usare i suoi poteri difensivi per proteggere sia gli alleati che se stesso.

Religione: I maghispada prediligono le divinità della magia e dell'ingegno. Corellon, Selûne, Torm, e Tymora sono le divinità più comunemente adorate dai maghispada di buon cuore. Quelli dall'animo più oscuro spesso adorano Shar e considerano le loro doti insolite un segreto da tenere lontano dalla portata dei non iniziati.

Razze: I genasi di Abeir Ritornato sono i maghispada d'assalto per eccellenza. Gli umani e gli eladrin sono i principali praticanti dello stile del magospada protettore. Anche i githyanki sono noti per avere sviluppato una tradizione personale di magospada, simile a quella del magospada protettore.



Potere a incontro suggerito: ciclone di fiamme
Potere giornaliero suggerito: lama bruciante

MAGOSPADA PROTETTORE

Il magospada protettore difende i suoi alleati proiettando scudi magici di forza... e tenendo a debita distanza i loro nemici, naturalmente. Questo sviluppo è ottimamente rappresentato dalla tradizione della Guardia del Coronal (vedi pagina 56 per ulteriori informazioni su quel cammino leggendario), una disciplina antica di migliaia di anni e risalente agli armathor, le guardie scelte del coronal di Myth Drannor. L'Intelligenza è quella che infonde potere agli attacchi del magospada, quindi dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica più alto. La Costituzione conferisce effetti aggiuntivi a molti dei suoi attacchi, quindi dovrebbe essere considerata il secondo miglior punteggio di caratteristica. Un buon punteggio di Forza consente al magospada protettore di approfittare anche dei poteri del magospada d'assalto (cosa che può contribuire a rafforzare ulteriormente le sue difese) e gli permette di avere un attacco basilare decente. Il magospada dovrebbe mantenere una mano libera per beneficiare dei bonus alla CA fornito dal privilegio di classe di Interdizione del Magospada, quindi è meglio che utilizzi un'arma a una mano, come una spada lunga o una scimitarra.

Talento suggerito: Scudo del Castigo (talento degli umani: Studente della Magia della Spada)

Abilità suggerite: Arcano, Diplomazia, Intuizione, Storia

Poteri a volontà suggeriti: cappio del fulmine, lama rimbombante

Potere a incontro suggerito: colpo gelido

Potere giornaliero suggerito: contraccolpo di gelo

PRIVILEGI DI CLASSE DEL MAGOSPADA

I maghispada sono astuti e possenti bastioni di difesa, le cui arti si incarnano nelle loro spade. Tutti i maghispada sono dotati dei privilegi di classe seguenti.

AEGIS DEL MAGOSPADA

Il magospada pone su un avversario un'interdizione magica che gli consente di reagire agli attacchi di quell'avversario contro i suoi alleati con un contrattacco o con una tempestiva protezione.

Il magospada sceglie uno dei seguenti poteri del magospada (descritti in dettaglio più sotto).

Aegis d'assalto: Il magospada si teletrasporta a fianco dell'attaccante e reagisce sferrando a sua volta un attacco.

Aegis protettore: Il magospada devia parte del danno di un attacco in arrivo.

INTERDIZIONE DEL MAGOSPADA

Fintanto che è cosciente e impugna una lama leggera o una pesante, il magospada mantiene un campo di forza magico attivo attorno a sé.

Questo campo di forza gli conferisce un bonus di +1 alla CA, o un bonus di +3 se il magospada impugna una lama in una mano e tiene libera l'altra mano (vale a dire se non impugna uno scudo, un'arma secondaria, un'arma a due mani o qualsiasi altro oggetto).

Se il magospada è svenuto, il suo beneficio di Interdizione del Magospada scompare. Per ripristinarlo, il magospada deve sottoporsi a un riposo breve o esteso.

VINCOLO DELLA SPADA

Passando 1 ora a meditare sulla propria lama leggera o pesante, il magospada stringe un legame speciale con quell'arma. Come azione standard, il magospada può richiamare in mano l'arma che ha vincolato a sé da una distanza massima di 10 quadretti.

Il magospada può instaurare un vincolo con una lama diversa usando lo stesso processo di meditazione (ad esempio, se il magospada entra in possesso di una nuova lama dotata di capacità magiche). Quando il magospada forgia un vincolo con una lama diversa, quello vecchio si dissolve.

Se l'arma vincolata del magospada viene distrutta o danneggiata, il magospada può usare 1 ora di meditazione per ricreare l'arma partendo da un singolo frammento. (Questo processo distrugge automaticamente qualsiasi altro frammento esistente dell'arma, quindi non è possibile usare questo potere per creare più copie della stessa arma infranta.)

POTERI DEL MAGOSPADA

I poteri del magospada sono noti come incantesimi. Il magospada usa la sua lama come strumento, impiegandola sia come arma da mischia che come condotto per le sue magie arcane.

Alcuni poteri da magospada comprendono la dicitura "Aegis d'Assalto" o "Aegis Protettore". Il magospada ottiene i benefici extra relativi a questa voce soltanto se ha selezionato rispettivamente il potere *aegis d'assalto* o *aegis protettore*.

PRIVILEGI DI CLASSE

Ogni magospada possiede un privilegio di classe che funziona come un potere. Le due varietà di Aegis del Magospada, *aegis d'assalto* e *aegis protettore*, sono descritte di seguito.

Aegis d'Assalto

Privilegio del Magospada

Il magospada instaura un legame arcano tra sé e un avversario, riuscendo in tal modo a reagire istantaneamente ai suoi assalti con un contrattacco.

A volontà + Arcano, Teletrasporto

Azione minore

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio. Il bersaglio rimane marchiato finché il personaggio non usa di nuovo questo potere contro un altro bersaglio. Se il personaggio marchia altre creature usando altri poteri, il bersaglio è considerato comunque marchiato. Una creatura può essere soggetta a un solo marchio alla volta. Un nuovo marchio si sostituisce a un eventuale altro marchio già esistente.

Se il bersaglio marchiato effettua un attacco che non include il personaggio tra i bersagli, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire. Se l'attacco colpisce e il bersaglio marchiato si trova entro 10 quadretti dal personaggio, il personaggio può usare un'azione immediata per teletrasportarsi in un quadretto adiacente al bersaglio ed effettuare un attacco basilare in mischia contro di lui. Se non esiste nessuno spazio non occupato in posizione adiacente al bersaglio, il personaggio non può usare questa reazione immediata.

Aegis Protettore

Privilegio del Magospada

Il magospada instaura un legame arcano tra sé e un avversario, riuscendo in tal modo a sventare gli attacchi di quest'ultimo contro i suoi alleati.

A volontà + Arcano

Azione minore

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio. Il bersaglio rimane marchiato finché il personaggio non usa di nuovo questo potere contro un altro bersaglio. Se il personaggio marchia altre creature usando altri poteri, il bersaglio è considerato comunque marchiato. Una creatura può essere soggetta a un solo marchio alla volta. Un nuovo marchio si sostituisce a un eventuale altro marchio già esistente.

Se il bersaglio marchiato effettua un attacco che non include il personaggio tra i bersagli, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire. Se l'attacco colpisce e il bersaglio marchiato si trova entro 10 quadretti dal personaggio, il personaggio può usare un'interruzione immediata per ridurre il danno inferto da quell'attacco su una singola creatura a sua scelta di un ammontare pari a 5 + il proprio modificatore di Costituzione.

All'11° livello, questa riduzione aumenta a 10 + il modificatore di Costituzione del personaggio. Al 21° livello, questa riduzione aumenta a 15 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

INCANTESIMI A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Cappio del Fulmine Magospada Attacco 1

Il magospada prende al laccio un avversario con una corda fatta di fulmini e lo trascina entro portata della sua lama.

A volontà ♦ Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 3

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio tira il bersaglio fino al più vicino spazio non occupato adiacente a sé.

I danni aumentano a 2d6 + modificatore di Intelligenza al 21° livello.

Speciale: Se il personaggio non riesce a tirare il bersaglio in un quadretto adiacente, questo potere fallisce e non infligge alcun danno.

Lama della Fiamma Verde Magospada Attacco 1

Ad ogni colpo, la lama del magospada arde di una micidiale fiamma verde.

A volontà ♦ Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e il personaggio infligge danni da fuoco pari al proprio modificatore di Forza a tutti i nemici adiacenti al bersaglio.

I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Intelligenza al 21° livello.

Lama Rimbombante Magospada Attacco 1

Un'onda sonora investe il nemico del magospada e si fa più forte se il nemico tenta di scappare.

A volontà ♦ Arcano, Arma, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni, e se il bersaglio è adiacente al personaggio all'inizio del turno del bersaglio e si allontana, subisce 1d6 + modificatore di Costituzione danni da tuono.

I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Intelligenza al 21° livello.

Spada Esplosiva Magospada Attacco 1

Quando il magospada mena un fendente con la sua lama, i nemici circostanti sono investiti da un'esplosione di energia.

A volontà ♦ Arcano, Forza, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

I danni aumentano a 2d6 + modificatore di Intelligenza al 21° livello.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Acchiappanemici Magospada Attacco 1

Quando il magospada ferisce l'avversario, lacci di energia elettrica solida scaturiscono dalla sua carne e lo legano al terreno.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia quando carica.

Ciclone di Fiamme Magospada Attacco 1

Un turbine di energia arcana corre lungo la lama del magospada e poi sfreccia verso i nemici, avvolgendoli in un inferno di fiamme.

Incontro ♦ Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza + Modificatore di Forza danni da fuoco.

Colpo Gelido Magospada Attacco 1

La lama del magospada affonda nelle carni del nemico e trasmette un impulso di gelo nella ferita, avvolgendo il corpo dell'avversario in una patina di brina.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Freddo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio subisce danni da freddo pari al modificatore di Costituzione del personaggio ogni volta che attacca, fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Impatto del Fulmine Magospada Attacco 1

Quando la lama del magospada mette a segno un colpo, una folgore sfrigolante si sprigiona dal nemico sofferente e sfreccia per colpire un alleato vicino.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Fulmine

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni. Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura entro 5 quadretti dal bersaglio primario

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.



INCANTESIMI GIORNALIERI DI 1° LIVELLO

Contraccolpo di Gelo Magospada Attacco 1

Quando il nemico cerca di sferrare il colpo finale, le interdizioni del magospada si trasformano in ghiaccio e si scagliano contro il nemico con tutta la furia dell'inverno.

Giornaliero + Arcano, Arma, Freddo

Interruzione immediata Arma in mischia

Attivazione: Una creatura adiacente colpisce il personaggio

Bersaglio: La creatura che ha colpito il personaggio

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni da freddo.

Mancato: Danni dimezzati.

Lama Bruciante Magospada Attacco 1

La lama infuocata del magospada affonda nel corpo del nemico e il suo fuoco arcano cerca di ardere con maggior furia nelle ferite degli avversari.

Giornaliero + Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, gli attacchi in mischia del personaggio infliggono danni da fuoco extra pari al suo modificatore di Forza.

Lama Turbinante Magospada Attacco 1

Il magospada si gira di scatto e scaglia la sua spada contro il bersaglio. La lama ruota nell'aria e cerca con letale determinazione un nemico da colpire.

Giornaliero + Arcano, Arma

Azione standard Distanza 5

Requisito: Il personaggio deve scagliare la sua arma da mischia contro il bersaglio.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni, e l'arma del personaggio torna nella sua mano.

Mancato: L'attacco viene ripetuto contro un secondo bersaglio entro 5 quadretti dal primo. Se l'attacco non colpisce, può essere ripetuto contro un terzo bersaglio entro 5 quadretti dal secondo. Se l'attacco va a vuoto, può essere ripetuto contro un quarto bersaglio entro 5 quadretti dal terzo. Poi l'arma torna in mano al personaggio.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Distorsione Dimensionale Magospada Utilità 2

Il magospada si appella al proprio potere arcano e due degli alleati vicini improvvisamente scompaiono per un istante e ricompaiono scambiati di posto.

Incontro + Arcano, Teletrasporto

Azione minore Emanazione ravvicinata 3

Bersagli: Il personaggio e un alleato entro l'emanazione o due alleati entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio si teletrasporta nello spazio dell'altro.

Entrambi devono occupare lo stesso spazio con la loro taglia, altrimenti il potere non funziona.

Elementi Innocui Magospada Utilità 2

Gli elementi dell'universo rispondono ai comandi del magospada e difficilmente riescono a danneggiarlo.

Giornaliero + Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio sceglie tra acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. Fino alla fine dell'incontro, ottiene resistenza 5 + il proprio modificatore di Costituzione a quel tipo di danno.

Recupero del Mythal Magospada Utilità 2

Il magospada rivolge le proprie interdizioni verso l'interno per rafforzarsi contro l'assalto imminente.

Incontro + Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Velocità Mistica Magospada Utilità 2

L'energia arcana scorre potente nel sangue del magospada, e quando la battaglia entra nel vivo, la magia lo rende più veloce.

Giornaliero + Arcano

Nessuna azione Personale

Effetto: Il personaggio usa questo potere prima di tirare per l'iniziativa. Ottiene un bonus di potere +5 al proprio tiro per l'iniziativa. Può eseguire un'azione di movimento extra durante il primo round di combattimento (o durante il round di sorpresa, se ha diritto di agire durante quel round).

INCANTESIMI A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Affondo Scalzante Magospada Attacco 3

La spada del magospada risuona possente come un rombo di tuono quando colpisce il nemico, e lo scaraventa all'indietro.

Incontro + Arcano, Arma, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Aegis d'assalto: Quando il personaggio usa la sua reazione immediata di aegis d'assalto, può usare questo potere al posto del suo attacco basilare in mischia.

Affondo del Trasferimento Magospada Attacco 3

Il magospada sferra un affondo contro il nemico, che viene avvolto da un lampo e ricompare altrove.

Incontro + Arcano, Arma, Teletrasporto
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio teletrasporta il bersaglio in uno spazio a sé adiacente.

Aegis protettore: Quando il personaggio usa la sua interruzione immediata di aegis protettore, può usare questo potere contro il bersaglio come parte dell'interruzione, anche se il bersaglio si trova oltre la sua portata.

Colpo Lento Magospada Attacco 3

Quando la lama del magospada affonda nel nemico, il suo sangue si trasforma in gelo pesante come il piombo, costringendolo a barcollare per il peso.

Incontro + Arcano, Arma, Freddo
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Rovina Corrosiva Magospada Attacco 3

Il magospada traccia un cerchio serrato davanti a sé con la propria lama, scatenando contro i suoi avversari un getto di acido in grado di sciogliere la carne.

Incontro + Acido, Arcano, Strumento
Azione standard Propagazione ravvicinata 3
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da acido.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 5° LIVELLO

Fulmine Persistente Magospada Attacco 5

Una raffica di saette elettriche bluastre si sprigiona dalla lama del magospada e folgora i suoi nemici.

Giornaliero + Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard Distanza 5
Bersaglio: Una, due, o tre creature

Attacco: Intelligenza contro Riflessi, un attacco per bersaglio

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni, e 5 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno continuato.

Gelo Profondo Magospada Attacco 5

Il magospada affonda la sua lama nel bersaglio, sibila una parola del potere e una nebbia raggelante inizia a propagarsi dal corpo dell'avversario.

Giornaliero + Arcano, Arma, Freddo
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico subisce 1d10 danni da freddo quando si sposta in posizione adiacente al bersaglio o inizia il proprio turno in tale posizione.

Punto Debole Elementale Magospada Attacco 5

Il magospada traccia un simbolo letale sulla carne dell'avversario. Questo geroglifico micidiale rende il corpo del nemico più vulnerabile alla furia degli elementi.

Giornaliero + Arcano, Arma
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Il bersaglio acquisisce vulnerabilità 5 a un tipo di danni scelto dal personaggio: acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. La vulnerabilità perdura fino alla fine dell'incontro.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Interdizione Dimensionale Magospada Utilità 6

L'interdizione del magospada distorce il flusso della magia attorno a lui e impedisce ai nemici di sfuggire o di attaccare in modo subdolo.

Giornaliero + Arcano, Stabile, Zona
Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fintanto che l'effetto stabile persiste. I nemici all'interno della zona non possono teletrasportarsi, mentre quelli al di fuori della zona non possono teletrasportarsi al suo interno.

Speciale: La zona rimane incentrata sul personaggio, anche se si muove.

Passo dell'Armator Magospada Utilità 6

Il potere arcano rende il magospada più veloce in battaglia.

Incontro + Arcano, Teletrasporto
Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti. Se termina il suo movimento in posizione adiacente a un nemico, ottiene un bonus di potere +2 all'attacco successivo che effettua contro quel nemico durante il proprio turno.

Ripudiato dal Fato Magospada Utilità 6

Su ordine del magospada, forze al di là della comprensione del suo nemico cospirano contro di lui.

Giornaliero + Arcano
Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi effetto a cui un tiro salvezza può porre fine e che il personaggio colloca su un nemico impone al nemico in questione una penalità di -2 ai tiri salvezza contro quell'effetto.

Velo d'Acciaio Argentato Magospada Utilità 6

Il magospada innalza un'interdizione magica composta da sottili filamenti di nebbia argentata. Sembra a malapena tangibile, come un soffio d'alito caldo in una mattina gelida, ma quando si solidifica attorno ai colpi dei nemici, li devia lateralmente.

Incontro + Arcano, Forza
Azione minore Emanazione ravvicinata 1
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Tutte le creature influenzate ottengono un bonus di +2 alla CA e alla difesa di Riflessi fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Aculei di Agonia Magospada Attacco 7

Il colpo del magospada scaglia delle schegge di pura forza che perforano le carni del nemico e lo lacerano se tenta di muoversi.

Incontro + Arcano, Arma, Forza
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2 [A] + modificatore di Intelligenza danni da forza.
Se il bersaglio si muove prima della fine del suo turno successivo, subisce danni da forza pari a 5 + modificatore di Forza del personaggio.

Aegis d'assalto: Quando il personaggio usa la sua reazione immediata di aegis d'assalto, può usare questo potere al posto del suo attacco basilare in mischia.

Colpo del Muro Infuocato Magospada Attacco 7

Con un possente fendente della sua lama, il magospada fa nascere lingue di fuoco arcano dal terreno sotto i piedi del suo avversario.

Incontro + Arcano, Evocazione, Fuoco, Strumento
Azione standard **Muro ad area 3 entro 1 quadretto**
Effetto: Il personaggio evoca un muro di quadretti contigui che si riempiono di fiamme guizzanti e permangono fino alla fine del suo turno successivo. Il muro può essere lungo 3 quadretti e non più alto di 1 quadretto. È sufficiente che solo 1 quadretto del muro si trovi entro un quadretto dal personaggio.

Qualsiasi creatura che entri nello spazio del muro o che inizi il proprio turno al suo interno subisce danni da fuoco pari a 1d8 + modificatore di Costituzione.

Schianto Isolante Magospada Attacco 7

Quando la lama del magospada lacera le carni del nemico davanti a lui, un'ondata di energia magica investe i nemici vicini e li ributta indietro come navi sospinte da un'onda tempestosa.

Incontro + Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni. Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al bersaglio primario

Attacco secondario: Intelligenza contro Tempra, un attacco per bersaglio

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio secondario via dal bersaglio primario di un numero di quadretti pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Sferzata Elettrica Magospada Attacco 7

Il magospada punta la sua arma verso l'alto, e letali artigli di elettricità biancastra si scagliano contro i suoi nemici.

Incontro + Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 9° LIVELLO

Colpo Allontanante Magospada Attacco 9

Il colpo secco del magospada scaraventa il nemico altrove.

Giornaliero + Arcano, Arma, Recuperabile, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti.

Lama Faro Magospada Attacco 9

Quando il magospada ferisce l'avversario, la sua spada emette una luce accecante che dissolve l'oscurità attorno a lui.

Giornaliero + Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il bersaglio è illuminato fino alla fine dell'incontro ed emana luce intensa entro 10 quadretti attorno a sé. Anche se diventa invisibile, la sua posizione viene determinata automaticamente, sebbene la normale penalità di -5 al tiro per colpire venga comunque applicata.

Lama della Finzione Magospada Attacco 9

Quando il magospada colpisce l'avversario, l'aria attorno a sé vibra per un secondo, e poi due versioni di se stesso appaiono davanti al nemico.

Giornaliero + Arcano, Arma, Evocazione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Il personaggio evoca un duplicato di se stesso in un qualsiasi quadretto non occupato adiacente al bersaglio. Il duplicato può essere attaccato e danneggiato normalmente. (Possiede le stesse statistiche di gioco del personaggio.) Il personaggio e il duplicato condividono lo stesso insieme totale di punti ferita.

Il duplicato può compiere qualsiasi azione che il personaggio sia in grado di compiere. Tuttavia, qualsiasi azione intrapresa dal suo duplicato rientra nella normale serie di azioni concesse al personaggio. (Non conferisce al personaggio alcuna azione extra.) Il personaggio può ripartire le sue azioni tra sé e il duplicato nella maniera che ritiene più opportuna.

Ad esempio, al suo turno il personaggio potrebbe scattare in una posizione di fiancheggiamento (un'azione di movimento) mentre il duplicato estrae un'arma (azione minore) e usa un'azione standard per attaccare con uno dei poteri del personaggio. Se il personaggio effettua un attacco di opportunità contro una creatura, il suo duplicato non può effettuare a sua volta un attacco di opportunità durante il turno di quella creatura.

Se il personaggio conclude un qualsiasi turno a più di 5 quadretti dal duplicato, il duplicato scompare. Altrimenti, il duplicato dura fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non scende a 0 punti ferita o meno.



INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Consapevolezza Arcana Magospada Utilità 10

Il potere arcano conduce il magospada ad assumere una posizione difensiva che gli consente di difendersi anche dagli attacchi che non vede arrivare.

Incontro + Arcano

Azione gratuita **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio non concede vantaggio in combattimento a nessuno dei suoi nemici.

Interdizione Impenetrabile Magospada Utilità 10

L'aria attorno al magospada risplende e si solidifica per proteggerlo dall'assalto dei nemici. La forza del mythal è con lui, sempre.

Giornaliero + Arcano, Stabile

Azione minore **Personale**

Effetto: L'interdizione del personaggio conferisce il suo bonus a tutte le difese, non soltanto alla CA.

Schivare Dimensionale Magospada Utilità 10

Quando il nemico si prepara a trafiggere il magospada di frecce da distanza sicura, il magospada scompare e riappare proprio al suo fianco.

Giornaliero + Arcano, Teletrasporto

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Qualsiasi nemico entro 20 quadretti dal personaggio lo colpisce con un attacco a distanza.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta in posizione adiacente al nemico.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Lama a Esplosione Acida Magospada Attacco 13

La lama del magospada si trasforma in acido a metà fendente, investendo il nemico di uno spruzzo d'acido e riversando schizzi corrosivi su tutti i nemici vicini.

Incontro + Acido, Arcano, Arma

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da acido, e i nemici adiacenti al bersaglio subiscono 1d6 + modificatore di Forza danni da acido.

Aegis d'assalto: Quando il personaggio usa la sua reazione immediata di aegis d'assalto, può usare questo potere al posto del suo attacco basilare in mischia.

Seme di Fuoco Magospada Attacco 13

L'attacco del magospada lascia una scintilla bruciante di potere arcano nella ferita del nemico. Quando il magospada estrae l'arma dal corpo del nemico, dalla ferita si sprigiona una fiammata di fuoco infernale.

Incontro + Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione + 2. Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro 2 quadretti dalla nuova ubicazione del bersaglio primario

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

Aegis protettore: L'attacco secondario ha effetto solo sui nemici.

Taglio Dimensionale Magospada Attacco 13

Quando il magospada ferisce il nemico, la sua lama apre uno squarcio anche nella realtà e trascina sia il magospada che l'avversario in un altro punto nelle vicinanze.

Incontro + Arcano, Arma, Teletrasporto

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Il personaggio si teletrasporta assieme al bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione. Deve riapparire in un quadretto adiacente al bersaglio.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 15° LIVELLO

Acido nel Sangue Magospada Attacco 15

Quando la sua lama affonda nelle carni dell'avversario, il magospada sussurra un'empia parola di potere e la carne del nemico inizia a sfrigolare.

Giornaliero + Acido, Arcano, Arma

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni, e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e nessun danno continuato.

Liberare la Tempesta Interiore Magospada Attacco

Il magospada scatena la sua furia e genera una tempesta attorno a sé che minaccia i nemici in ritirata.

Giornaliero + Arcano, Arma, Fulmine, Stabile, Tuono

Azione minore **Personale**

Effetto: Un nemico che inizia il suo turno in posizione adiacente al personaggio e si allontana subisce 2d8 danni da fulmine e da tuono.

Spada dell'Inferno Magospada Attacco 15

Con un audace manovra della sua lama, il magospada scatena una raffica infuocata che danza furiosamente per il campo di battaglia, appiccando il fuoco ai nemici.

Giornaliero + Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e nessun danno continuato.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Fuga Improvvisa Magospada Utilità 16

In un batter d'occhio, il magospada compare altrove.

Giornaliero + Arcano, Teletrasporto

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio sarebbe colpito da un attacco

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 2 quadretti.

Interdizione Rafforzante Magospada Utilità 16

L'interdizione attorno al magospada emette un tenue bagliore che potenzia la sua vitalità.

Giornaliero + Arcano, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Alla fine di ogni turno, prima di effettuare i suoi tiri salvezza, il personaggio rimuove da se stesso un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Pelle di Ferro Magospada Utilità 16

La pelle del magospada assume una tonalità argentata e i suoi muscoli si fanno densi come l'acciaio.

Giornaliero + Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni.

Protezione Elementale Magospada Utilità 16

Il magospada stende uno strato di protezione arcana sulla sua interdizione e tiene a debita distanza le energie elementali.

Giornaliero + Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio sceglie tra acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. Fino alla fine dell'incontro, ottiene resistenza 10 + il suo modificatore di Costituzione a quel tipo di danno.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 17° LIVELLO**Gabbia di Ghiaccio** Magospada Attacco 17

Quando la lama del magospada si pianta nel bersaglio, un fiotto di ghiaccio scaturisce dalla ferita e avvolge gli arti del nemico, stritolandolo in un letale abbraccio.

Incontro + Arcano, Arma, Freddo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio attacca quando è indebolito, subisce danni da freddo pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Lama Seta di Ragno Magospada Attacco 17

Il magospada fa roteare la spada a una tale velocità da creare dei filamenti argentati di seta che avvolgono i nemici vicini.

Incontro + Arcano, Arma

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spada Folgorante Magospada Attacco 17

La lama del magospada pulsa di energia elettrica mortale quando affonda nel corpo del nemico.

Incontro + Arcano, Arma, Fulmine

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 19° LIVELLO**Lama Anatema** Magospada Attacco 19

Il magospada regola il potere arcano della sua lama contro una specifica creatura e poi scatena una devastante raffica di colpi contro quell'avversario.

Giornaliero + Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Il personaggio sceglie un tipo di creatura a cui il bersaglio appartiene (animato, bestia, bestia magica, o umanoide). Fino alla fine dell'incontro, i suoi attacchi contro le creature di quel tipo infliggono 2d6 danni extra.

Lama dell'Inferno Magospada Attacco 19

Il magospada scaglia la spada contro un avversario distante. L'arma si pianta nel petto del nemico e poi esplose, sprigionando un'ondata di fiamme in tutte le direzioni, per poi tornare in mano al suo padrone.

Giornaliero + Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

Effetto: Effettua un attacco secondario.

Bersagli secondari: Il bersaglio primario e ogni nemico entro 2 quadretti da esso

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Verga del Fulmine Magospada Attacco 19

Quando il magospada affonda la lama nel suo nemico, incanala al suo interno un frammento di potere mortale. Dalla ferita si leva una nuvola nera da cui si sprigionano dei fulmini che folgorano i nemici vicini.

Giornaliero + Arcano, Arma, Fulmine

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni, e 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina). Quando il bersaglio subisce danni continuati da questo potere, i nemici adiacenti al bersaglio subiscono 10 danni da fulmine.

Mancato: Danni dimezzati e nessun danno continuato.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO**Catene di Interdizione** Magospada Utilità 22

Una nube di energia si propaga dal magospada e circonda gli avversari, bloccando ogni loro via di fuga.

Giornaliero + Arcano, Stabile, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Effetto: L'emanazione crea una zona che perdura fintanto che il potere rimane stabile. I nemici all'interno della zona non possono teletrasportarsi. I nemici al di fuori della zona non possono teletrasportarsi al suo interno. I nemici che iniziano il loro turno all'interno della zona sono rallentati fino alla fine del loro turno.

Speciale: La zona rimane incentrata sul personaggio, anche se si muove.

Occhi del Mago

Magospada Utilità 22

Gli occhi del magospada si velano di una patina ultraterrena: ora vede tutto, e scorge perfino un frammento del futuro.

Giornaliero + Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Percezione, ignora le penalità di attacco contro quei bersagli che beneficiano di occultamento o occultamento totale ed è in grado di vedere i bersagli invisibili come se fossero visibili.

Finché questo potere rimane attivo, il personaggio può costringere un nemico entro linea di visuale a ripetere un tiro per colpire effettuato contro di lui o un suo alleato, con una penalità pari al proprio punteggio di Costituzione. Il nemico deve usare il nuovo risultato. L'uso di questo beneficio pone fine agli effetti del potere immediatamente.

Potenza del Gigante

Magospada Utilità 22

Il magospada si lascia pervadere dal potere arcano e cresce di dimensioni. Ora è alto come un gigante e dispone di un potere terrificante.

Giornaliero + Arcano

Azione minore Personale

Effetto: La categoria di taglia del personaggio passa a quella immediatamente superiore (ad esempio da Media a Grande). Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di caratteristica di Forza, un bonus di potere +2 ai tiri per colpire in mischia, e un bonus di potere +5 ai tiri dei danni.

Se questo potere porta la taglia del personaggio a Grande, Enorme o Colossale, il suo spazio aumenta di conseguenza e la sua portata aumenta di 1. Se non c'è spazio libero a sufficienza per contenere la sua nuova forma, il potere fallisce automaticamente.

Questa trasformazione persiste fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non decide di porvi fine con un'azione minore.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Colpo della Meteora

Magospada Attacco 23

A metà fendente, la lama del magospada si trasforma in una meteora incandescente che esplose all'impatto contro il nemico, per poi rimbalzare contro gli altri nemici e investirla in una vampata di fuoco.

Incontro + Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da fuoco. Effettua un attacco secondario.

Bersagli secondari: Una o due altre creature entro un numero di quadretti dal bersaglio primario pari a 2 + il modificatore di Forza del personaggio.

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi, un attacco per bersaglio

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza + modificatore di Forza danni da fuoco.

Aegis d'assalto: Quando il personaggio usa la sua interruzione immediata di aegis d'assalto, può usare questo potere al posto del suo attacco basilare in mischia.

Fontana d'Acido

Magospada Attacco 23

La lama del magospada si trasforma in un turbinante geyser di acido.

Incontro + Acido, Arcano, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni da acido.

Reazione del Tuono

Magospada Attacco 23

Il magospada reagisce a un attacco nemico scatenando un devastante rombo di tuono che si propaga dalla sua lama.

Incontro + Arcano, Arma, Tuono

Reazione immediata Propagazione ravvicinata 3

Attivazione: Una creatura adiacente colpisce il personaggio con un attacco

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione. La creatura che ha attivato questo potere deve trovarsi entro l'area della propagazione.

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da tuono, e il bersaglio è buttato a terra prono e frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aegis protettore: Quando il personaggio usa la sua interruzione immediata di aegis protettore, può usare questo potere come parte di quell'azione. La propagazione può avere origine da un alleato scelto come bersaglio dall'attaccante marchiato. L'attaccante marchiato deve trovarsi entro la propagazione.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 25° LIVELLO

Catene di Ghiaccio

Magospada Attacco 25

Quando il magospada mette a segno un colpo, un flusso di ghiaccio scintillante investe il nemico, avvolge i suoi arti e lo blocca al terreno.

Giornaliero + Arcano, Arma, Freddo, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 4 [A] + modificatore di Intelligenza danni, e 10 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio effettua un'azione di movimento prima di avere superato il tiro salvezza contro i danni da freddo continuati, subisce danni da freddo extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Cuore Tonante

Magospada Attacco 25

Il magospada scaglia il nemico colpito contro gli altri nemici, accelerando il suo battito cardiaco fino a trasformarlo in un tuono rombante che emana ondate di potere.

Giornaliero + Arcano, Arma, Recuperabile, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Un nemico

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Forza. Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro 2 quadretti dal bersaglio primario, un attacco per bersaglio

Attacco secondario: Forza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Forza danni da tuono.

Fulmine Rimbalzante Magospada Attacco 25

Quando il magospada scaglia la sua lama, essa si trasforma in una folgore elettrica che salta da un avversario all'altro prima di tornare in mano al padrone.

Giornaliero + Arcano, Fulmine, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Effetto: Se un secondo nemico si trova entro 5 quadretti dal bersaglio, il personaggio effettua un attacco secondario contro quel nemico.

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Effetto: Se un terzo nemico si trova entro 5 quadretti dal bersaglio, il personaggio effettua un attacco terziario contro quel nemico.

Attacco terziario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Lama Argentovivo Magospada Attacco 25

Nelle vene del magospada scorre un flusso di energia arcana che gli conferisce una velocità ultraterrena negli attacchi che sferra con la sua lama.

Giornaliero + Arcano, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Una volta per round, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione minore.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 27° LIVELLO**Carica Dimensionale** Magospada Attacco 27

Dopo avere aperto uno squarcio nella realtà con la sua lama, il magospada vi salta attraverso per attaccare il suo nemico.

Incontro + Arcano, Arma, Fulmine, Fuoco, Teletrasporto, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima di effettuare l'attacco, il personaggio può teletrasportarsi di 10 quadretti fino a uno spazio adiacente al bersaglio. Se lo fa, l'attacco è considerato una carica.

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, fuoco, e tuono.

Cerchio di Devastazione Magospada Attacco 27

Facendo roteare la spada attorno a sé, il magospada scaglia impulsi di energia dilaniante che fanno a pezzi i suoi nemici e li scaraventano via.

Incontro + Arcano, Arma, Forza

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Aegis protettore: Quando il personaggio usa la sua interruzione immediata di *aegis protettore*, può usare questo potere come parte di quell'azione. Invece di usare se stesso come centro dell'emanazione, può scegliere un alleato che, divenuto bersaglio di quell'attacco, abbia attivato la *aegis protettore* del personaggio. Quell'alleato fungerà da centro dell'emanazione.

Maelstrom della Lama Magospada Attacco 27

Con i movimenti della sua lama, il magospada traccia scie di potere arcane che assumono la forma di una violenta tempesta, la cui furia elementale si scatena sui suoi avversari.

Incontro + Arcano, Arma, Fulmine, Fuoco, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, fuoco, e tuono.

Aegis d'assalto: Quando il personaggio usa la sua reazione immediata di *aegis d'assalto*, può usare questo potere al posto del suo attacco basilare in mischia.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 29° LIVELLO**Fiammata Annientatrice** Magospada Attacco 29

Con un micidiale affondo della spada, il magospada genera una reazione a catena infuocata che consuma l'avversario dall'interno. Un flusso di fuoco arcane brucia continuamente nelle vene del bersaglio.

Giornaliero + Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Quando il bersaglio scende a 0 punti ferita o meno (se ciò accade entro la fine dell'incontro), il personaggio effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro 2 quadretti dal bersaglio primario

Attacco secondario: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 4d10 danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Lama del Tuono Astrale Magospada Attacco 29

La lama del magospada si schianta contro l'avversario e un tuono simile alla furia di un dio echeggia dal corpo del nemico e investe i suoi alleati.

Giornaliero + Arcano, Arma, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni da tuono.

Effetto: Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Il bersaglio primario e ogni nemico entro 2 quadretti da lui.

Attacco secondario: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 danni da tuono, e il bersaglio è stordito fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Mancato: Nessun danno e nessun stordimento, ma il bersaglio secondario è frastornato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Rovina Vorpai Magospada Attacco 29

L'arma del magospada diventa affilata come un rasoio e si riveste di una patina argentata.

Giornaliero + Arcano, Arma, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 7[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, gli attacchi in mischia sferrati dal personaggio con questa arma, compreso questo attacco, mettono a segno un colpo critico se il tiro per colpire naturale è 19 o 20.

Quei drow che si lasciano sedurre dal potere arcano spesso scelgono il cammino del warlock piuttosto che quello più tradizionale del mago. In quanto razza manipolatrice, la cui società è fondata sui patti meticolosamente soppesati con potenze assai pericolose, i drow hanno sviluppato in maniera quasi istintiva la loro forma personale di magia del patto dei warlock. Il patto oscuro, nato nelle città drow del Sottosuolo, si è lentamente fatto strada fino alla superficie, dove è stato ulteriormente raffinato dai warlock delle razze di superficie. I più potenti warlock del patto oscuro in genere sono drow, ma anche alcuni umani, dragonidi, mani e perfino eladrin sono riusciti a padroneggiare il patto oscuro e a usarlo contro i suoi stessi creatori.

La classe del warlock è descritta nel *Manuale del Giocatore*. Questa sezione descrive un nuovo patto mistico del warlock, selezionabile al momento della creazione del warlock.

PATTO OSCURO

Il warlock ha stipulato un patto con le entità oscure che si annidano nelle ombre della civiltà drow. La sua mente è pervasa da incantesimi di oscurità, di veleno, di follia e di rancore. Il warlock può utilizzare tali poteri per un nobile fine, ma deve sempre far fronte alla tentazione di potenziare i propri incantesimi facendo del male ai suoi amici... appena un pochino.

Portamento Astioso: Il warlock conosce l'incantesimo a volontà *portamento astioso*.

Aura della Spirale Oscura: Il warlock riceve il dono del patto chiamato Aura della Spirale Oscura. Quando i nemici da lui maledetti cadono in battaglia, la sua Aura della Spirale Oscura diventa più potente. Il warlock può scatenarla contro un nemico e incenerire sia il suo corpo che la sua mente.

Quando un nemico sotto la Maledizione del Warlock del personaggio scende a 0 punti ferita o meno, il warlock aggiunge 1 alla sua Aura della Spirale Oscura. L'Aura della Spirale Oscura ha un valore di partenza pari a 0 e torna a 0 ogni volta che il warlock si sottopone a un riposo breve o esteso.

Una volta per round, come azione gratuita, quando un nemico sferra un attacco in mischia o a distanza contro di lui, il warlock può usare la sua Aura della Spirale Oscura come interruzione immediata, infliggendo 1d6 danni necrotici e psichici a quel nemico per ogni punto del suo attuale valore di Aura della Spirale Oscura. Se questo attacco infligge meno di 12 danni, il valore dell'Aura della Spirale Oscura scende a 0. Se questo attacco infligge 12 danni o più, il warlock può rendere il nemico indebolito come conseguenza per quell'attacco (il che significa che l'attacco infligge danni dimezzati), e il valore della sua Aura della Spirale Oscura diventa 1.

All'11° livello, i danni inferti aumentano a 1d8 per punto dell'attuale valore dell'Aura della Spirale Oscura, e al 21° livello, i danni inferti aumentano a 1d10 per punto dell'attuale valore dell'Aura della Spirale Oscura.

INCANTESIMI A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Portamento Astioso Warlock (Oscuro) Attacco 1

La semplice vista del warlock è un anatema per il suo nemico.

A volontà + Arcano, Psichico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni psichici, o 1d12 + modificatore di Carisma danni psichici su un bersaglio al massimo dei punti ferita.

I danni aumentano a 2d8 + modificatore di Carisma al 21° livello, o a 2d12 + modificatore di Carisma su un bersaglio al massimo dei punti ferita.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Morso Maledetto Warlock (Oscuro) Attacco 1

Il warlock usa l'aura tenebrosa della sua maledizione per sviluppare lunghe zanne che gli consentono di sferrare un morso feroce.

Incontro + Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 20

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione e sotto la maledizione del personaggio

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 danni necrotici.

Patto oscuro: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Veleno Balenante Warlock (Oscuro) Attacco 1

Il warlock inocula una dose di energia magica a forma di pugnale nel nemico ignaro, ferendolo e contaminandolo con il veleno.

Incontro + Arcano, Forza, Strumento, Veleno

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da forza, e se il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, infligge anche danni da veleno pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Patto oscuro: La distanza è 10 invece di 5.



INCANTESIMI GIORNALIERI DI 1° LIVELLO

Contagio Warlock (Oscuro) Attacco 1

Pronunciando una parola, il warlock provoca la comparsa di lesioni e bubboni sul corpo del suo avversario. Il sangue del bersaglio si contamina di liquame putrescente ed evapora nell'aria, serpeggiando fino agli occhi e alle orecchie degli altri nemici.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento, Veleno

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). La prima volta che il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro i danni continuati, ogni nemico entro 2 quadretti dal bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Patto oscuro: In caso di tiro salvezza fallito, i danni continuati si diffondono invece fino a ogni nemico entro un numero di quadretti pari a 2 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Mancato: 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). Questi danni continuati non si diffondono.

Sacrificio Glorioso Warlock (Oscuro) Attacco 1

I veri amici del warlock capiscono che è importante compiere dei sacrifici per garantirgli maggior potere.

Giornaliero ♦ Arcano, Necrotico, Strumento, Veleno

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può infliggere danni a un alleato a lui adiacente pari al proprio modificatore di Carisma. Se lo fa, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni. Se il personaggio ha inferto danni a un alleato come parte di questo potere, il bersaglio subisce danni da veleno continuati pari al modificatore di Carisma del personaggio (tiro salvezza termina).

Patto oscuro: I danni continuati sono pari invece al modificatore di Intelligenza + il modificatore di Carisma del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati e nessun danno continuato.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Movimenti del Ragno Warlock (Oscuro) Utilità 2

Quando il warlock scala una parete, chi lo osserva crede di vedere centinaia di zampe d'ombra e frammenti di corpi di ragno che non possono logicamente essere parte del suo corpo.

Incontro ♦ Arcano

Azione gratuita **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene una velocità di scalata pari alla propria velocità e può muoversi alla sua velocità normale anche se è pronο.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Debolezza Deliziosa Warlock (Oscuro) Attacco 3

Una voce sussurrante parla del gelo tra le stelle e tra le vite. Il warlock sorride e fa partire un incantesimo che assale i suoi nemici con un morso gelido quanto un ghiacciaio che affonda nel loro sangue caldo.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici. Se il bersaglio è vulnerabile a un qualsiasi tipo di danno, l'attacco del personaggio infligge invece danni di quel tipo. Se il bersaglio è afflitto da più di una vulnerabilità, il personaggio sceglie che tipo di danno infliggere.

Patto oscuro: Se il bersaglio subisce danni di un tipo a cui è vulnerabile, subisce anche danni psichici extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Massacro Sconvolgente Warlock (Oscuro) Attacco 3

L'attacco del warlock lascia il nemico piegato in due dal dolore e incapace di reagire senza infliggersi ulteriori danni.

Incontro + Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Il bersaglio può negare il frastornamento usando un'azione gratuita e subendo 2d8 danni.

Patto oscuro: Il personaggio può attaccare la difesa di Tempra del bersaglio anziché la sua difesa di Volontà.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 5° LIVELLO**Assalto Energico** Warlock (Oscuro) Attacco 5

Il warlock ferisce un nemico ignaro con la pura forza della sua natura oscura, e fa seguire quell'assalto da una folgore di energia debilitante.

Giornaliero + Arcano, Forza, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da forza, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e nessun frastornamento.

Patto oscuro: La distanza del potere è 15 anziché 10.

Crepuscolo dell'Anima Warlock (Oscuro) Attacco 5

Un'aura grigia fa avvizzire il nemico del warlock, prosciugando non solo la luce, ma anche la sua voglia di vivere.

Giornaliero + Arcano, Necrotico, Recuperabile, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni necrotici, e 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Patto oscuro: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro i danni necrotici continuati.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO**Ombra Sfuggente** Warlock (Oscuro) Utilità 6

Volevano sangue. Avranno solo ombra.

Incontro + Arcano, Teletrasporto

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco in mischia o a distanza.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 7° LIVELLO**Dono di Morte** Warlock (Oscuro) Attacco 7

Su comando del warlock, un'entità della Coltre Oscura tende un filo fino alla linea della vita del bersaglio. Se quella linea si spezza, parte del potere defluisce nel warlock. Il resto va all'entità.

Incontro + Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma + 2 contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni necrotici. Se questo attacco fa scendere il bersaglio a 0 punti ferita o meno, il personaggio infligge 1d8 danni extra con un attacco da effettuare prima della fine del suo turno successivo.

Patto oscuro: Se questo attacco rende il bersaglio sanguinante, il personaggio infligge 1d8 danni extra con un attacco effettuato prima della fine del suo turno successivo.

Volere della Morte Warlock (Oscuro) Attacco 7

Alle orecchie di un avversario vivente, le parole oscure del warlock suonano come un annuncio di morte imminente. A quelle dei non morti, suonano come un comando imperioso.

Incontro + Arcano, Charme, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1d12 + modificatore di Carisma danni necrotici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Se il bersaglio è un non morto, è anche impossibilitato ad avvicinarsi al personaggio nel suo turno successivo.

Patto oscuro: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con questo potere contro le creature non morte.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 9° LIVELLO**Anello di Dolore** Warlock (Oscuro) Attacco 9

Il warlock batte i pugni l'uno contro l'altro e genera un ampio cerchio di oscurità che avvolge il suo avversario, schiacciando la sua volontà, per poi balzare verso un altro bersaglio più forte.

Giornaliero + Arcano, Psichico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni psichici.

Effetto: Il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). La prima volta in cui il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro questi danni continuati, il personaggio sceglie una seconda creatura entro 10 quadretti da sé e infligge 5 danni psichici continuati su di essa (tiro salvezza termina).

Patto oscuro: Il personaggio aggiunge il proprio modificatore di Intelligenza ai danni continuati.

Carezza Affettuosa della Morte Warlock (Oscuro)

Questo pigro tentacolo di energia giallastra sembra accarezzare il nemico con gentilezza, come se tutte le creature, segretamente, desiderassero cedere all'abbraccio della morte.

Giornaliero + Arcano, Necrotico, Recuperabile, Strumento
Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni necrotici.

Patto oscuro: Questo attacco ignora la resistenza ai danni necrotici.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Specchio Oscuro Warlock (Oscuro) Utilità 10

Una membrana oscura cala sugli occhi del warlock. Ora quegli occhi vedono un altro mondo, fitto di ombre e di nemici spettrali.

Incontro + Arcano

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio è in grado di vedere le creature invisibili come se non fossero invisibili. Tutte le altre creature, compresi i suoi alleati, diventano invisibili ai suoi occhi. Il personaggio può porre termine a questo effetto con un'azione minore.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Maledizione Frantumante Warlock (Oscuro) Attacco 13

Il warlock emette un sussurro, e le ossa di tutti coloro che vengono colpiti dalla sua maledizione si distorcono a ogni nuova sillaba pronunciata.

Incontro + Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard **Emanazione ravvicinata 20**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione e sotto la maledizione del personaggio

Attacco: Carisma contro Tempora

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni necrotici.

Patto oscuro: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Sacrificio Comune Warlock (Oscuro) Attacco 13

Questo incantesimo genera un affilato raggio nero... e se gli alleati del warlock lo rafforzano con il loro dolore, il raggio taglia più a fondo.

Incontro + Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard **Distanza 20**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni necrotici. Il personaggio può decidere di infliggere 1d8 danni su ogni alleato entro 3 quadretti da sé per infliggere 1d8 danni extra con questo potere per ogni alleato che subisce i danni.

Patto oscuro: Il personaggio infligge invece 1d10 danni extra per ogni alleato che subisce i danni.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 15° LIVELLO

Dono della Signora Oscura Warlock (Oscuro) Attacco 15

Pronunciando una parola maligna, il warlock impartisce a un nemico il bacio di un'antica creatura d'ombra. Il suo nemico osserva terrorizzato i suoi alleati cedere a loro volta a quel terribile potere.

Giornaliero + Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni psichici.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Quando il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro questi danni continuati, ogni nemico entro 3 quadretti dal bersaglio subisce 5 danni psichici.

Patto oscuro: Sono i nemici entro 5 quadretti anziché entro 3 a subire i danni psichici.

Sorriso di Kimmeriel Warlock (Oscuro) Attacco 15

Le sue vittime ricordano soltanto il sorriso sardonico di quel grande assassino. Questo sorriso.

Giornaliero + Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è frastornato finché non mette a segno un attacco.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è frastornato.

Patto oscuro: La distanza del potere è 20 anziché 10.

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Resistenza Rovinosa Warlock (Oscuro) Utilità 16

Il warlock si rafforza contro il pericolo imminente, ma i suoi alleati sembrano diventare stranamente più vulnerabili.

Giornaliero + Arcano

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersagli: Il personaggio e un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio sceglie un tipo di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, o tuono. Fino alla fine dell'incontro, l'alleato bersaglio ottiene vulnerabilità 5 a quel tipo di danno e il personaggio ottiene resistenza 15 a quello stesso tipo.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Dolore Evidente Warlock (Oscuro) Attacco 17

Le debolezze del nemico appaiono evidenti agli occhi del warlock: l'anima dell'avversario gliela decanta in una lingua che soltanto lui può capire.

Incontro + Arcano, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 20**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Se il bersaglio è vulnerabile a un qualsiasi tipo di danno, l'attacco del personaggio infligge invece danni di quel tipo. Se il bersaglio è afflitto da più di una vulnerabilità, il personaggio sceglie che tipo di danno infliggere.

Patto oscuro: Se il bersaglio subisce danni di un tipo a cui è vulnerabile, subisce anche danni psichici extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Esultanza Sacrilega Warlock (Oscuro) Attacco 17

Il gesto mistico del warlock induce l'avversario ad autoinfliggersi un dolore micidiale.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Veleno

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio può porre fine ai danni da veleno continuati usando un'azione gratuita al suo turno per autoinfliggersi 4d6 danni.

Patto oscuro: Il personaggio può scegliere di attaccare la difesa di Tempra del bersaglio, anziché la sua difesa di Volontà.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 19° LIVELLO

Contagio Esplosivo Warlock (Oscuro) Attacco 19

Un flusso di energia nera, violacea o verdastra sgorga da ogni orifizio degli avversari del warlock.

Giornaliero ♦ Arcano, Necrotico, Strumento, Veleno

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni necrotici, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). La prima volta in cui il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro questi danni continuati, ogni nemico entro 5 quadretti dal bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Patto oscuro: Il personaggio aggiunge il proprio modificatore di Intelligenza ai danni continuati.

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). Questi danni continuati non si diffondono.

Tradimento Appassionato Warlock (Oscuro) 19

Le oscure promesse del warlock sopraffanno il senso di identità del suo nemico. Quelli che un tempo erano gli alleati del suo avversario, ora sono visti da lui come minacce.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Un nemico sanguinante

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). Il tiro salvezza del bersaglio subisce una penalità di -2 per ogni nemico non sanguinante del personaggio (in altre parole, per ogni alleato del bersaglio), senza contare i gregari. Il bersaglio effettua immediatamente un tiro salvezza per non essere dominato se viene scelto come bersaglio dal personaggio o da un alleato del personaggio.

Patto oscuro: Finché è dominato, il bersaglio somma il modificatore di Intelligenza del personaggio come bonus di potere a tutti i tiri per colpire dei suoi attacchi basilari.

Mancato: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).



WARLOCK (PATTO OSCURO)

2

INCANTESIMI DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Sacrificio Celere Warlock (Oscuro) Utilità 22

Quando il warlock risucchia l'essenza di un amico dalla sua anima, diventa veloce come un guizzo di argento vivo nell'oscurità.

Giornaliero ♦ Arcano

Azione minore Mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio è rallentato e il personaggio ottiene un bonus di +4 alla velocità.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Furto Terrificante Warlock (Oscuro) Attacco 23

Un raggio violaceo parte dalle mani del warlock e dilania l'energia vitale dei suoi nemici.

Incontro ♦ Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Carisma + 2 contro Riflessi, un attacco per bersaglio

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni necrotici. Se questo attacco porta un bersaglio a 0 punti ferita o meno, il potere non è considerato consumato.

Patto oscuro: Il personaggio ottiene un tipo di resistenza posseduto dal bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Lame degli Eserciti Sconfitti Warlock (Oscuro) Attacco 23

Un empio vortice di oscurità animata avvolge il warlock e assume la forma di una schiera protettiva di lame d'ombra, forgiate in stili antichi e dimenticati da tempo.

Incontro ♦ Arcano, Necrotico, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d6 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, fino alla fine del turno successivo del personaggio, tutte le creature che lo colpiscono con un attacco in mischia subiscono danni necrotici pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Patto oscuro: Se il personaggio colpisce un nemico con questo potere, fino alla fine del suo turno successivo tutte le creature che riesce a colpire con un attacco a distanza subiscono danni necrotici pari al suo modificatore di Intelligenza.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 25° LIVELLO

Anello del Tormento Warlock (Oscuro) Attacco 25

Il warlock comprime un minuscolo frammento degli inferi in una sfera di oscurità, di follia e di tormento. Poi ne fa dono agli avversari.

Giornaliero ♦ Arcano, Necrotico, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni necrotici, e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il personaggio sceglie una seconda creatura entro 20 quadretti da sé e infligge su di essa 5 danni psichici (tiro salvezza termina). La prima volta in cui quella creatura fallisce un tiro salvezza contro questi danni continuati, il personaggio sceglie una terza creatura entro 20 quadretti da sé e infligge su di essa 5 danni psichici (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). Questi danni continuati non si diffondono.

Patto oscuro: Il personaggio somma il suo modificatore di Intelligenza ai danni continuati.

Morte Invisibile Warlock (Oscuro) Attacco 25

Una scarica di energia letale scagliata a distanza segna la fine dell'avversario del warlock.

Giornaliero ♦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d8 danni da forza, e se il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio, il bersaglio subisce anche 10 danni da forza continuati (tiro salvezza termina).

Patto oscuro: Il personaggio aggiunge il proprio modificatore di Intelligenza ai danni continuati.

Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno continuato.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Sconfitta Inevitabile Warlock (Oscuro) Attacco 27

Tutti i potenti prima o poi sono destinati a cadere. L'assalto urlante dell'incantesimo del warlock è la migliore dimostrazione di questa verità.

Incontro ♦ Arcano, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra. Se il bersaglio possiede più punti ferita del personaggio quando quest'ultimo attacca, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire.

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni psichici.
Patto oscuro: Il bonus di potere ai tiri per colpire contro un bersaglio che possiede più punti ferita del personaggio è di +4.

INCANTESIMI GIORNALIERI DI 29° LIVELLO

Ultimo Sacrificio Warlock (Oscuro) Attacco 29

Il warlock risucchia l'energia vitale dei suoi alleati per rendere più doloroso e insopportabile l'attacco che sfera contro il loro nemico comune.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio subisce 10 danni. Per ogni alleato danneggiato, il bersaglio subisce 1d8 danni.

Patto oscuro: Per ogni alleato danneggiato, il bersaglio subisce 1d12 danni.

Corrosione Dilagante Warlock (Oscuro) Attacco 29

Il warlock sfreccia per il campo di battaglia e lascia dietro di sé una sfrigolante scia di tormento.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard Mischia 1

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di 5 quadretti.

Bersagli: Una, due, o tre creature a cui il personaggio è adiacente mentre scatta

Attacco: Carisma contro Riflessi, un attacco per bersaglio

Colpito: 4d12 + modificatore di Carisma danni da acido.
Patto oscuro: Il personaggio può usare questo potere per attaccare un numero di creature pari a tre o al suo modificatore di Intelligenza, scegliendo il valore più alto.

Quando i cambiamenti indotti dalla Piaga Magica in un individuo non sono immediatamente percepibili e si nascondono dietro una facciata di normalità, quella creatura è chiamata sfregiata. Anche se molta gente considera le cicatrici magiche degli abomini, capaci soltanto di condannare i loro portatori all'esilio, altri hanno imparato a padroneggiare le capacità conferite dalle cicatrici magiche.

OTTENERE UNA CICATRICE MAGICA

Qualsiasi creatura può rimanere sfregiata da una cicatrice magica. L'esposizione a una qualsiasi forma della Piaga Magica può provocare la formazione di questa condizione, ma esistono anche degli individui che diventano sfregiati senza mai essersi avvicinati a una terra o a una creatura pericolosa. Se un giocatore vuole dotare il proprio personaggio di una cicatrice magica, può selezionare questa opzione al momento della creazione del personaggio, o aggiungerla in un secondo momento, dopo essersi consultato con il Dungeon Master.

Suscettibilità degli sfregiati: Una creatura sfregiata subisce una penalità di -2 a tutte le difese e ai tiri salvezza contro la Piaga Magica, nonché contro tutte le creature piagate o sfregiate.

Percezione della Piaga Magica: Una creatura sfregiata sa quando un'area di Piaga Magica, una creatura sfregiata o piagata si trovano entro 5 quadretti da lei.

CREARE UNO SFREGIATO

Molte creature possiedono delle cicatrici magiche che non forniscono loro alcuna capacità magica: rimangono semplicemente sfigurate a seguito della Piaga Magica o dei suoi effetti a lungo termine. Per contro, un personaggio sfregiato, come descritto in questa sezione, è qualcuno che ha imparato a imbrigliare l'energia contenuta nella sua cicatrice magica.

Per padroneggiare una cicatrice magica è necessario mostrare una rigorosa disciplina mentale, il coraggio di fare esperimenti con l'energia della Piaga Magica e di impugnarla come un'arma. Il primo passo è l'acquisizione del talento *Studente della Piaga*. Questo talento conferisce al personaggio un tratto specifico della sua cicatrice magica (vedi il talento *Studente della Piaga*, sotto). Acquisendo i talenti di scambio potere chiamati *Potere da Novizio*, *Potere da Accolito* o *Potere da Adepto* (vedi pagina 209 del *Manuale del Giocatore*), il personaggio può scambiare alcuni poteri della propria classe con uno o più poteri descritti in questa sezione.

Anche se uno sfregiato a volte può manifestare delle anomalie fisiche, nella maggior parte dei casi ottiene soltanto un marchio intangibile che appare quando usa un potere da sfregiato. Una cicatrice magica attiva potrebbe manifestarsi come scariche crepitanti di luce azzurra che danzano attorno agli avambracci e alle mani, un'aureola di fiamme cerulee, un simbolo azzurro

fiammeggiante che appare sulla fronte del soggetto o forse perfino come un paio d'ali fiammeggianti di cobalto. In tutti i casi, la presenza della cicatrice magica è sempre rivelata da una qualche forma di fuoco azzurro.

Cammino leggendario del multiclasse sfregiati: Il cammino leggendario dei multiclasse sfregiati è quello del sapiente sfregiato (vedi pagina 63). Nel caso dei personaggi sfregiati non si usano le normali regole per i multiclasse descritte nel *Manuale del Giocatore*.

STUDENTE DELLA PIAGA [SFREGIATO MULTICLASSE]

Prerequisito: Il personaggio deve avere una cicatrice magica.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità di concentrarsi sulla propria cicatrice magica per utilizzarla in modo efficace. Può acquisire i talenti *Potere da Novizio*, *Potere da Accolito*, e *Potere da Adepto* (MdG 209) e considerare quella dello sfregiato la classe di cui è diventato un multiclasse. Sceglie inoltre un altro tratto dalla lista seguente. (Il DM potrebbe aggiungere alla lista altri tratti di sua creazione, o consentire al personaggio di inventarne di nuovi.)

- ✦ **Vista dell'inosservato:** Il personaggio è dotato di scurovisione che si estende di 1 quadretto in tutte le direzioni, e può attivarla o disattivarla a volontà. Quando la sua scurovisione è attiva, nei suoi occhi guizzano vivide fiamme azzurre.
- ✦ **Velocità della fiamma:** Una volta per incontro, come azione minore, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla velocità o un bonus di +2 alla velocità se carica o corre. Questo bonus permane fino alla fine del suo turno successivo. Una fila di fiammelle azzurre lambisce per pochi istanti il terreno nel punto in cui è stato toccato dai piedi del personaggio.
- ✦ **Braccio lungo:** Una volta al giorno, come azione gratuita, le mani del personaggio risplendono di un bagliore azzurro e la portata dei suoi attacchi aumenta di 1.

POTERI DEGLI SFREGIATI

Gli sfregiati attingono alla corruzione interna generata dal loro contatto con la Piaga Magica, le loro cicatrici magiche, per alimentare i propri poteri. Le creature che riescono a padroneggiare l'energia della Piaga Magica dentro di loro usano caratteristiche diverse per incanalare questa essenza nel modo che più desiderano. Certi poteri da sfregiato non sono collegati a nessuna caratteristica in particolare (vedi "Poteri con modificatori di caratteristica selezionabili," pagina 22).

POTERI A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Frustra della Piaga Sfregiato Attacco 1

Una frusta guizzante di luce azzurra passa attraverso il petto del nemico e dilania parte della sua energia vitale.

Incontro + Arcano, Necrotico, Psicico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra, Saggezza contro Tempra, o Carisma contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni psichici. Ogni volta che il bersaglio attacca nel suo turno successivo, tossisce sangue nero e bluastro e subisce 5 danni necrotici.

Morso delle Fauci Orrende Sfregiato Attacco 1

La mascella dello sfregiato si allunga e i suoi denti ardono di fiamme azzurre.

Incontro + Arcano

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza + 2 contro CA, Costituzione + 2 contro CA, o Destrezza + 2 contro CA

Il bonus ai tiri per colpire aumenta a +1 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

Colpito: 1d12 + modificatore di Forza, Costituzione, o Destrezza danni.

POTERI GIORNALIERI DI 1° LIVELLO

Fiamma Concentrata Sfregiato Attacco 1

Lo sfregiato concentra le fiamme azzurre che ardono attorno al suo corpo e le incanala nella sua lama.

Giornaliero + Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Tutte le creature adiacenti al personaggio subiscono 1d6 + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni da fuoco.

Riflesso Magico Sfregiato Attacco 1

Lo spazio attorno allo sfregiato respinge l'attacco del nemico.

Giornaliero + Arcano, Strumento

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 20

Attivazione: Una creatura manca il personaggio con un attacco

Bersaglio: La creatura che attiva il potere entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi, Saggezza contro Riflessi, o Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni; questo danno è dello stesso tipo (o degli stessi tipi) dell'attacco che ha mancato il personaggio. Il bersaglio subisce anche qualsiasi effetto (e qualsiasi durata) che il suo attacco avrebbe inferto al personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, e l'attacco non produce alcun effetto.

POTERI DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Divoratore di Magia Sfregiato Utilità 2

La magia si consuma fino a sparire prima che possa colpire lo sfregiato.

Incontro + Arcano

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un attacco sceglie come bersaglio il personaggio

Effetto: Il personaggio aggiunge 4 alle sue difese di Tempra, Riflessi, e Volontà contro questo attacco. Se l'attacco va a vuoto, il personaggio recupera punti ferita pari a metà del livello dell'attaccante o dell'effetto.

Piaga delle Radici Maestose Sfregiato Utilità 2

Un folto groviglio di radici ancora lo sfregiato al terreno.

Incontro + Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio riduce gli effetti di spingere, tirare e scorrere di 1 e non può essere buttato a terra prono. La sua velocità scende di 2, ma ottiene una velocità di scalata pari alla propria velocità modificata.

INCANTESIMI A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Lama Cicatrizzante Sfregiato Attacco 3

La mano con cui lo sfregiato impugna l'arma si riempie di tagli e di piaghe da cui esce del sangue rosso e bluastro, che cola sulla lama dell'arma al momento di sferrare il colpo.

Incontro + Arcano, Arma, Fuoco, Necrotico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni, e il bersaglio è contaminato dal sangue bruciante dello sfregiato. Il successivo attacco del personaggio contro quel bersaglio, purché lo effettui entro la fine del suo turno successivo, infligge 5 danni da fuoco e necrotici extra.

Richiamo della Piaga Sfregiato Attacco 3

Una forza intangibile attira i nemici verso lo sfregiato, che poi li investe con un'ondata di fiamme.

Incontro + Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco primario: Intelligenza contro Tempra, Saggezza contro Tempra, o Carisma contro Tempra

Colpito: Il personaggio tira ogni bersaglio di 1d6 quadretti.

Effetto: Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro 2 quadretti dal personaggio

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi, Saggezza contro Riflessi, o Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni da fuoco + 1d10 danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1d6 quadretti.

POTERI GIORNALIERI DI 5° LIVELLO

Lama Sfocata Sfregiato Attacco 5

Quando lo sfregiato fa roteare la sua lama attorno a sé a incredibile velocità, l'arma sembra diventare un tutt'uno con il suo corpo.

Giornaliero + Arcano, Fuoco, Necrotico, Stabile

Azione minore **Personale**

Effetto: Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno in posizione adiacente al personaggio subisce 5 danni da fuoco e necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Sovrapposizione Terribile Sfregiato Attacco 5

Lo sfregiato si fonde con il proprio nemico e lo brucia dall'interno.

Giornaliero + Arcano, Fuoco, Teletrasporto

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura di taglia pari o superiore al personaggio

Attacco: Intelligenza + 2 contro Tempra, Saggezza + 2 contro Tempra, o Carisma + 2 contro Tempra

Il bonus al tiro per colpire aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

Colpito: Il personaggio scompare all'interno di una distorsione spaziale che crea all'interno del bersaglio. Il personaggio dispone di linea di visuale e di linea di effetto soltanto nei confronti del bersaglio e nessuna creatura dispone di linea di visuale o di linea di effetto nei confronti del personaggio. Il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni all'inizio del suo turno. Al turno successivo, il personaggio può infliggere 5 danni da fuoco al bersaglio come azione minore e attaccare il bersaglio come se fosse adiacente a esso (anche se non può sferrare attacchi di opportunità contro di lui). Alla fine di quel turno, il personaggio riappare in uno spazio di sua scelta adiacente al bersaglio.

Mancato: 5 danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

POTERI DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Ferimento Spettrale Sfregiato Utilità 6

Il colpo sembra squarciare completamente il corpo dello sfregiato, i cui resti vengono divorati da una fiammata azzurra. Poi lo sfregiato ricompare e colpisce il nemico alle spalle.

Giornaliero + Arcano, Teletrasporto

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco

Effetto: Il personaggio scompare. All'inizio del suo turno successivo, ricompare in uno spazio non occupato entro 5 quadretti dalla creatura che lo ha attaccato, che gli concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fuoco Piagato Sfregiato Utilità 6

Lo sfregiato sente le ossa bruciare di energia interiore e coloro che gli stanno vicino vedono la sagoma indistinta del suo scheletro risplendere sotto la sua pelle.

Incontro + Arcano

Azione gratuita **Personale**

Effetto: Il personaggio pone termine a un effetto di veleno, malattia, charme o paura a cui è attualmente soggetto.

POTERI A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Lungo Braccio del Condannato Sfregiato Attacco 7

Le braccia dello sfregiato si allungano fino a raggiungere il nemico, mentre la sua pelle si prosciuga, si sfalda e cade a terra, dove scompare divorata da fiamme azzurre.

Incontro + Arcano, Arma, Veleno

Azione standard **Arma in mischia (portata 3)**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore Forza, Destrezza, o Costituzione danni. Il personaggio può usare un impulso curativo per effettuare un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Forza contro Tempra, Destrezza contro Tempra, o Costituzione contro Tempra

Colpito: 2d10 danni da veleno, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Presca Maledetta dell'Aria Sfregiato Attacco 7

Lunghe fasce ricurve di forza si serrano attorno ai nemici dello sfregiato e li stringono gli uni accanto agli altri.

Incontro + Arcano, Strumento

Azione standard **Distanza 15**

Bersagli: Due creature

Attacco: Intelligenza contro Riflessi, Saggezza contro Riflessi, o Carisma contro Riflessi, un attacco per bersaglio

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni. Se il personaggio colpisce entrambi i bersagli, fa scorrere un bersaglio in posizione adiacente all'altro.

Zanna di Sangue Velenoso Sfregiato Attacco 7

Il sangue dello sfregiato cola lungo la lama fino al suo avversario, tingendosi di un malsano colore verdastro mano a mano che avanza verso la ferita del nemico.

Incontro + Arcano, Arma, Necrotico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni + 2d6 danni necrotici. Il personaggio recupera un numero di punti ferita pari al doppio dei danni necrotici inferti.

POTERI GIORNALIERI DI 9° LIVELLO

Sottomissione della Terra Sfregiato Attacco 9

Lo sfregiato spinge l'avversario nelle fauci infuocate che si sono spalancate nel terreno al suo comando.

Giornaliero + Arcano, Arma, Fuoco

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni, 5 danni da fuoco continuati e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, nessun danno da fuoco continuato e il bersaglio non viene immobilizzato.

Urla dei Piagati Brucianti Sfregiato Attacco 9

Il soffio di fiamme azzurre esalato dallo sfregiato infonde nei bersagli l'essenza della Piaga Magica.

Giornaliero + Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi, Saggezza contro Riflessi, o Carisma contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Mantenere minore: Ogni bersaglio colpito arde di fuoco arcano (tiro salvezza termina). Finché un bersaglio non supera il suo tiro salvezza, il personaggio può ripetere l'attacco contro di lui fintanto che mantiene il potere. Se lo colpisce, il nuovo attacco infligge 1d8 danni da fuoco al bersaglio e a ogni creatura a esso adiacente.

POTERI DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Cicatrice delle Ali Azzurre Sfregiato Utilità 10

Due ali di fiamme azzurre appaiono sulla schiena dello sfregiato, spiegandosi come vele al vento.

Incontro + Arcano

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio acquisisce velocità di volo pari al doppio della sua velocità per questa azione di movimento.

Lacrime di Fuoco e Sangue Sfregiato Utilità 10

Sulle guance dello sfregiato colano lacrime di sangue e di fuoco azzurro e l'odore della sua carne bruciata si diffonde nell'aria circostante.

Incontro + Arcano

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio manca il colpo quando sferra un attacco

Effetto: Il personaggio subisce danni da fuoco pari al proprio livello. Se l'attacco mancato sarebbe andato a segno con un bonus di potere +4, l'attacco è considerato andato a segno.

POTERI A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Abbraccio della Madre Terra Sfregiato Attacco 13

Il braccio dello sfregiato diventa gelatinoso e si allunga fino ad avvolgere un nemico vicino.

Incontro + Acido, Arcano, Metamorfofi

Azione standard Mischia 1

Requisito: Il personaggio deve avere una mano vuota.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza + 2 contro Tempra, Destrezza + 2 contro Tempra, o Costituzione + 2 contro Tempra

Il bonus al tiro per colpire aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

Colpito: Il personaggio afferra il bersaglio. Il bersaglio subisce 5 danni da acido alla fine di ogni suo turno finché non sfugge alla presa del personaggio.

Linee di Sabbia Bruciante Sfregiato Attacco 13

Una gabbia di fuoco azzurro si innalza dal terreno attorno ai nemici dello sfregiato.

Incontro + Arcano, Fuoco, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro CA, Saggezza contro CA, o Carisma contro CA

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni da fuoco.

Effetto: L'emanazione crea un'area di fuoco che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Una creatura deve usare 3 quadretti extra di movimento per passare da un quadretto all'interno dell'area a uno all'esterno. Quando una creatura esce dall'area, subisce 1d10 danni da fuoco.

POTERI GIORNALIERI DI 15° LIVELLO

Afflizione della Nebbia Infuocata Sfregiato Attacco 15

I nemici investiti dal flusso magico dello sfregiato si dissolvono in una nube di nebbia incandescente.

Giornaliero + Arcano, Fuoco, Metamorfofi, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra, Saggezza contro Tempra, o Carisma contro Tempra

Colpito: 2d10 danni da fuoco, e il bersaglio diventa evanescente, infligge danni dimezzati con i suoi attacchi, acquisisce vulnerabilità 10 fuoco e subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina tutto). I danni da fuoco ignorano la qualità evanescente del bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non diventa evanescente, non infligge danni dimezzati, non è vulnerabile al fuoco e non subisce danni da fuoco continuati.

Catena Rabbiosa d'Acciaio Sfregiato Attacco 15

Il fervore dello sfregiato contamina i suoi nemici.

Giornaliero + Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni. Il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro una creatura adiacente di sua scelta che non sia stata attaccata in questo turno. Se la colpisce, quella creatura potrà agire allo stesso modo di cui sopra, e così via finché un attacco non manca il colpo.

Mancato: Danni dimezzati e nessun attacco aggiuntivo

POTERI DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Carne Guaritrice degli Infetti Sfregiato Utilità 16

Un frammento di carne strappato dal corpo dello sfregiato dona nuova vita a un alleato.

Incontro + Arcano, Guarigione

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo ma non recupera alcun punto ferita. È invece il bersaglio a recuperare un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo e a ottenere un eguale numero di punti ferita temporanei.

Corpo Trasparente Sfregiato Utilità 16

Lo sfregiato appare e scompare per un rapido istante.

Incontro + Arcano

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio diventa evanescente e intangibile fino alla fine di questo turno.

POTERI A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Dente di Ferro Sfregiato Attacco 17 della Frenesia Sanguinaria

La lama dello sfregiato si tinge di rosso e il sangue del nemico lo rinvigorisce.

Incontro + Arcano, Arma, Guarigione

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni + 2d6 danni necrotici. Il personaggio recupera un numero di punti ferita pari al doppio dei danni necrotici inferti.

Maschera di Mezzanotte Sfregiato Attacco 17

Il volto dello sfregiato si distorce in una terrificante smorfia di pura sofferenza.

Incontro + Arcano, Psichico, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 4**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà, Saggezza contro Volontà, o Carisma contro Volontà

Colpito: 1d10 danni psichici, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

POTERI GIORNALIERI DI 19° LIVELLO

Gravità del Momento Sfregiato Attacco 19

Lo sfregiato piega le leggi dell'universo, poi le fa tornare alla normalità con uno scatto.

Giornaliero + Arcano, Strumento

Azione standard **Distanza 20**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà, Saggezza contro Volontà, o Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio scorre di 15 quadretti.

Mancato: Il bersaglio scorre di 10 quadretti.

Mantenere minore: Se il bersaglio si trova entro la gittata del potere, il personaggio lo fa scorrere di 10 quadretti.

Magia Maledetta Sfregiato Attacco 19

L'attacco dello sfregiato infligge altri danni oltre a quelli dell'acciaio.

Giornaliero + Arcano, Arma

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni, e il bersaglio è immobilizzato e frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è né immobilizzato né frastornato.

POTERI DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Guardiani della Piaga Magica Sfregiato Utilità 22

Lo sfregiato evoca entità fatte di olio e di fiamme che plasmano il campo di battaglia secondo il suo volere.

Giornaliero + Arcano, Evocazione

Azione standard **Distanza 10**

Effetto: Il personaggio evoca cinque creature di forma umana, ognuna delle quali occupa 1 quadretto. Quando il personaggio effettua un'azione di movimento, può muovere ciascuna evocazione di 3 quadretti. I nemici non possono entrare in un quadretto occupato da un guardiano evocato, mentre gli alleati possono attraversare gli spazi dei guardiani come se fossero alleati. I guardiani evocati forniscono copertura agli alleati ma non ai nemici.

Maschera di Fango Sfregiato Utilità 22

Il corpo dello sfregiato si fonde e diventa instabile, e le armi gli passano letteralmente attraverso senza infliggere danni gravi.

Giornaliero + Arcano, Metamorfofi, Stabile

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio diventa evanescente. Questo potere cessa di essere stabile se il personaggio diventa sanguinante.

POTERI A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Briglie Orribili Sfregiato Attacco 23

Un laccio nero e carnoso impedisce al nemico dello sfregiato di fuggire.

Incontro + Acido, Arcano, Arma

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 1d10 + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni, e il bersaglio subisce 10 danni da acido continuati e non può muoversi a più di 3 quadretti dal personaggio (tiro salvezza termina entrambi).

Lingue della Terra Sfregiato Attacco 23

Dei tentacoli di terra trasudano un icore inquietante che invischia i nemici dello sfregiato.

Incontro + Acido, Arcano, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi, Saggezza contro Riflessi, o Carisma contro Riflessi

Colpito: 2d10 danni + 1d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni da acido, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

POTERI GIORNALIERI DI 25° LIVELLO

Crescita Maligna Sfregiato Attacco 25

Una luce malsana si sprigiona dalla bacchetta dello sfregiato e investe il suo avversario, facendo comparire fauci affamate sul suo corpo.

Giornaliero + Arcano, Metamorfofi, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra, Saggezza contro Tempra, o Carisma contro Tempra

Colpito: 4d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni, e due bocche fameliche spuntano sul corpo del bersaglio. All'inizio del turno del bersaglio, le due bocche attaccano due creature a scelta del personaggio adiacenti al bersaglio. Gli attacchi usano il bonus di attacco basilare in mischia del bersaglio e infliggono 1d10 danni. Se il bersaglio supera un tiro salvezza, riduce di uno il numero delle bocche (e degli attacchi); un secondo tiro salvezza pone termine all'effetto.

Mancato: Danni dimezzati, e una bocca attacca una creatura a scelta del personaggio adiacente al bersaglio all'inizio del turno successivo della creatura.

Fiamma del Contagio Sfregiato Attacco 25

Lo sfregiato appicca il fuoco al suo nemico. Le fiamme non si estinguono, e anzi si propagano verso gli alleati del suo nemico.

Giornaliero + Arcano, Arma, Fuoco, Necrotico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 2d10 + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni, e 10 danni da fuoco e necrotici continuati (tiro salvezza termina). All'inizio del turno del bersaglio, qualsiasi creatura adiacente al bersaglio subisce 10 danni da fuoco e necrotici continuati (tiro salvezza termina). Le creature che subiscono danni continuati da questo potere li trasmettono allo stesso modo.

Mancato: Danni dimezzati, e 10 danni da fuoco e necrotici continuati (tiro salvezza termina). Questi danni continuati non sono contagiosi.

POTERI A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Onda Mutevole Sfregiato Attacco 27

Un'ondata di dolore si sprigiona dallo sfregiato e corre fino ai suoi avversari. Teletrasporta sia i suoi nemici che i suoi alleati.

Incontro + Arcano, Fuoco, Psicico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà, Saggezza contro Volontà, o Carisma contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni da fuoco e psichici, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 4 quadretti. Il personaggio può teletrasportare anche ognuno dei suoi alleati entro l'emanazione di 4 quadretti.

Raffica Impossibile Sfregiato Attacco 27

Lo sfregiato si muove talmente velocemente e attacca con tale rapidità che nessuno è in grado di vederlo o di fermarlo.

Incontro + Arcano, Arma

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 2d10 + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni.

Effetto: Il personaggio scatta in qualsiasi quadretto entro l'emanazione.

POTERI GIORNALIERI DI 29° LIVELLO

Echi del Valore Sfregiato Attacco 29

Questo attacco verrà ricordato a lungo... in quanto continua a ripetersi.

Giornaliero + Arcano, Arma, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 5d10 + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni.

Mantenere minore: Il personaggio ripete questo attacco contro il bersaglio. Non deve necessariamente trovarsi a portata di mischia del bersaglio. Può continuare a mantenere questo attacco finché non manca il colpo.

Trasformazione della Fiamma Magica Sfregiato Attacco 29

Le parole che soltanto uno sfregiato può pronunciare trasformano l'avversario in un folle ammasso di fuoco azzurro.

Giornaliero + Arcano, Fuoco, Psicico, Strumento

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra o Volontà, Saggezza contro Tempra o Volontà, o Carisma contro Tempra o Volontà

Speciale: Se l'attacco va a segno contro Tempra o Volontà, il bersaglio è considerata colpito.

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni da fuoco e psichici, e 10 danni da fuoco e psichici continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza contro questo potere, i danni continuati aumentano di 10. Se i danni continuati uccidono il bersaglio, il suo corpo si dissolve in una massa di fuoco azzurro.

Gli avventurieri che nel corso delle loro imprese riescono a raggiungere il rango leggendario sono destinati a procurarsi antichi tesori e grande fama. Quando un personaggio passa oltre il 10° livello, può accedere ad alcuni cammini leggendari che gli conferiscono nuovi poteri e nuove capacità.

ANARCH DI SHYR

"Questa lama è più antica della tua intera civiltà, come anche il potere con cui la brandisco."

Prerequisito: Magospada, *aegis d'assalto*

Il personaggio ha studiato le usanze degli anarch di Shyr, un ordine di genasi maghispada che sviluppò quest'arte migliaia di anni fa nell'Abeir. Gli studenti di questa scuola imbrigliano il potere del Caos Elementale e scatenano la sua forza devastante contro i nemici.

Per secoli gli anarch difesero il reame dei genasi dagli imperi dei draghi. Servirono anche a frenare la sete di potere dei signori di Shyr, quando i sovrani di quella terra si avvicinarono troppo alla tirannia. L'ordine cadde in declino quando gli anarch persero di vista i loro valori e presero a impiccarsi di questioni politiche e a pilotare le azioni dei sovrani. Una manciata di maestri rimasti fedeli agli antichi valori dell'ordine riuscì a preservare gli insegnamenti degli anarch. Quando Abeir e Toril si mescolarono brevemente nel corso della Piaga Magica, i discepoli degli anarch introdussero questa antica tradizione nel Faerûn.

Nei decenni successivi, le pratiche degli anarch Shyran si sono lentamente diffusi in tutto il Faerûn.



Scuole aderenti a questa tradizione sono sorte nell'Akanûl, nell'Aglarond, nel Calimshan e lungo la Costa del Drago. Gli anarch di Shyr non sono più una società unificata, e non servono più lo Shyr... ma alcuni onorano ancora le antiche usanze dell'ordine.

PRIVILEGI DELL'ANARCH DI SHYR

Aegis d'Assalto Migliorata (11° livello): Quando l'anarch usa la sua reazione immediata di *aegis d'assalto*, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire del suo attacco basilare in mischia.

Azione della Raffica di Lame (11° livello): Quando l'anarch usa un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche effettuare un attacco basilare in mischia dopo avere risolto quell'azione.

Aegis Estesa (16° livello): La gittata entro la quale un attaccante deve trovarsi affinché l'anarch possa usare la propria reazione immediata di *aegis d'assalto* aumenta a 20 quadretti (anziché i normali 10 quadretti).

INCANTESIMI DELL'ANARCH DI SHYR

Grinfie di Fulmini Anarch di Shyr Attacco 11

Dalla mano dell'anarch partono dei tentacoli di elettricità che attraversano la sua arma e poi saettano fino al nemico, legandolo all'anarch. Per il resto dell'incontro, quel nemico dovrà temere l'aegis dell'anarch.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Fulmine

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2 [A] + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il personaggio può usare il suo potere di *aegis d'assalto* sul bersaglio dell'attacco come azione gratuita. Il bersaglio rimane marchiato dall'*aegis d'assalto* del personaggio fino alla fine dell'incontro, anche se il personaggio usa di nuovo questo potere contro un nuovo bersaglio. Questo effetto deve comunque cedere il posto a eventuali ulteriori effetti di marchio.

Caos Stabile Anarch di Shyr Utilità 12

L'anarch invoca la furia del caos elementale e attacca con ferocia. Il gelo, il fuoco o il fulmine danzano sulla sua lama non appena viene sferrato un colpo contro il nemico.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Stabile; Freddo, Fulmine o Fuoco

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, ma gli attacchi della sua arma infliggono 1d12 danni extra da freddo, da fulmine o da fuoco (a scelta del personaggio). Il personaggio può porre fine all'effetto stabile del potere con un'azione minore.

Cataclisma Shyran Anarch di Shyr 20

L'anarch apre un varco tra i piani, dal quale fuoriesce un maelstrom elementale che brucia e incenerisce tutto ciò che trova sul suo cammino.

Giornaliero ♦ Acido, Arcano, Arma, Freddo, Fulmine, Fuoco, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 5d8 + modificatore di Intelligenza danni da acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono.

Mancato: Danni dimezzati. Il personaggio sceglie un tipo di danno per i danni dimezzati: acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono.

CAVALIERE DEI DRAGHI PURPUREI

"Per la corona! Per la nazione!"

Prerequisiti: Condottiero, guerriero o paladino; il personaggio deve essere affiliato al Cormyr

Un cavaliere dei Draghi Purpurei vive solo per servire la Corona del Cormyr e per difendere la sua gente dalle forze del male che attanagliano il resto del mondo. Gli eserciti del Cormyr brandiscono schiere di picche e lame, ma il cavaliere dei Draghi Purpurei è il meglio che la possente macchina militare della nazione abbia da offrire. Il male è ovunque, e infierisce su coloro che non possono difendersi da soli, ma la spada e lo scudo del cavaliere dei Draghi Purpurei si ergono a difesa della giustizia.

Per un cavaliere del Cormyr l'onore significa tutto. Non cerca mai di sfuggire ai suoi obblighi, perché se lo facesse insulterebbe la memoria dei suoi compagni caduti. Non scende a compromessi con il male e non lo ignora, come fa tanta gente giorno dopo giorno. Ha giurato di combattere l'iniquità, l'avarizia e la malignità ovunque questi mali osino mostrare il loro orrido volto. Ovunque la crudeltà e il peccato imperversino, ovunque la corruzione attecchisca e ovunque i nemici del suo grande regno prosperino, laggiù il cavaliere dei Draghi Purpurei interviene.

Il suo addestramento non è secondo a nessuno e la sua fiera determinazione gli ha consentito di tornare indietro dalla soglia della morte in più di un'occasione. Il cavaliere si mantiene in perfetto addestramento marziale per surclassare i suoi nemici, ma non è quello il suo punto di forza maggiore. La sua abilità più impressionante è la sua funzione di comandante sul campo di battaglia. Il cavaliere dei Draghi Purpurei, insignito di questo titolo glorioso, è un comandante nato la cui presenza riesce a ispirare tutti coloro che aderiscono alla sua nobile causa.

PRIVILEGI DEL CAVALIERE DEI DRAGHI PURPUREI

Addestramento dei Cavalieri Cormyreani (11° livello): Quando il cavaliere dei Draghi Purpurei usa l'azione di recuperare forze, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Concentrazione dei Draghi Purpurei (11° livello): Quando il cavaliere dei Draghi Purpurei usa un punto azione per effettuare un'azione extra, fino alla fine del suo turno può recuperare forze come azione gratuita. Se ha già usato l'azione di recuperare forze, non ottiene questo beneficio.

Aura del Drago Purpureo (16° livello): Tutti gli alleati adiacenti al cavaliere dei Draghi Purpurei ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza.



POTERI DEL CAVALIERE DEI DRAGHI PURPUREI

Attacco Cavaliere dei Draghi Purpurei Attacco 11 d'Incitamento

Quando il cavaliere mena sul nemico un altro possente affondo, il clangore dell'acciaio e il suo possente grido di guerra mostrano ai suoi alleati che la vittoria è imminente.

Incontro + Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + Modificatore di Forza danni, e gli alleati del personaggio ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Grido Cavaliere dei Draghi Purpurei Utilità 12 d'Incitamento

Il cavaliere lancia un carismatico grido da guerra, e la sua voce sovrasta il frastuono della battaglia. I suoi alleati si tuffano nella mischia con impeto.

Incontro + Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, tutti i bersagli ottengono un bonus di potere +2 alla velocità e un bonus di potere +1 ai tiri salvezza.

Per il Cormyr! Cavaliere dei Draghi Purpurei Attacco 20

Il grido di battaglia del cavaliere diventa un coro quando uno dopo l'altro, tutti i suoi alleati si uniscono a lui. Il nemico indietreggia terrorizzato.

Giornaliero + Marziale, Paura

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma + 5 contro Volontà

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, a tutte le difese, e ai tiri salvezza (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, a tutte le difese e ai tiri salvezza (tiro salvezza termina).

Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione ottiene 25 punti ferita temporanei.

CORSARO DELLA COSTA DELLA SPADA

"Da Luskan a Nelanther, non esiste una nave che non riesca a seminare... o un mostro che non riesca a sconfiggere."

Prerequisito: Qualsiasi classe marziale

Il mare è un orizzonte senza fine, e ognuna delle sue strane rive promette una nuova avventura. Il corsaro della Costa della Spada è sempre in cerca del prossimo tesoro o della successiva impresa spericolata. Di qualunque cosa si tratti, da un bottino nascosto nella tana di un demone marino a un legendario relitto infestato dai fantasmi dell'equipaggio annegato, dalla succulenta nave del tesoro di un perfido signore dei mercanti a un'isola nebbiosa avvolta nella magia e nel mistero, il corsaro della Costa della Spada è intenzionato ad affrontare ogni sfida e a mettere alla prova la sua astuzia e il suo coraggio contro qualsiasi ostacolo che si ponga sul suo cammino. Ha tutte le intenzioni di avanzare a grandi passi sulla strada della fama e della notorietà, e di compiere imprese che si narreranno ancora tra cento anni e più.

Anche se il corsaro della Costa della Spada solca i mari come uno scapestrato razziatore e un feroce predatore, non è detto che sia necessariamente un assassino assetato di sangue. Preferisce depredare chi si arricchisce in modo illecito piuttosto che saccheggiare i deboli e i poveri. Dopo tutto, il Mare delle Spade è già abbastanza pericoloso senza doversi inimicare tutti i centri civilizzati. Meglio lasciare che la gente onesta paghi il corsaro per essere protetta, e occuparsi di scacciare la feccia più sanguinaria dai mari. In tal modo, sarà minore anche la concorrenza per accaparrarsi le ricchezze su cui il corsaro ha messo gli occhi.

PRIVILEGI DEL CORSARO DELLA COSTA DELLA SPADA

Esperto Marinaio (11° livello): Il corsaro della Costa della Spada ottiene un bonus di +2 alle prove di Iniziativa da effettuare a bordo di una nave ed è considerato dotato di addestramento in ogni prova di abilità relativa al movimento, alla navigazione, alla conduzione della nave o per evitare pericoli a bordo di una nave. Se il corsaro possiede già addestramento in questa abilità, ottiene un bonus di +2 a queste prove. Alcuni esempi possono essere:

Le prove di Acrobazia effettuate per rimanere in equilibrio su una ringhiera o su un ponte che oscilla paurosamente.

Le prove di Atletica effettuate per scalare lo scafo di una nave o arrampicarsi su un albero.

Le prove di Percezione effettuate per scorgere dei nemici o dei pericoli in arrivo.

Le prove di Intelligenza effettuate per determinare la propria posizione o per tracciare una rotta.

Le prove di Destrezza effettuate per navigare in acque pericolose.

Se il corsaro è al comando del vascello, fornisce questi bonus a tutti i membri che sono in grado di vederlo o di sentirlo.

Gambe da Marinaio (11° livello): Quando il corsaro della Costa della Spada usa un punto azione per effettuare un'azione extra, ottiene un bonus di +2 alla velocità e ignora il terreno difficile fino alla fine del suo turno successivo.

Attaccante Audace (16° livello): Quando il corsaro della Costa della Spada mette a segno un attacco in mischia, ottiene un bonus di +2 alla difesa di Volontà fino alla fine del suo turno successivo.

PRODEZZE DEL CORSARO DELLA COSTA DELLA SPADA

Incutere Terrore Corsaro della Costa della Spada Attacco 11

Il corsaro attacca con un grido raggelante. I nemici si ritraggono spaventati dal suo passaggio.

Incontro + Arma, Marziale, Paura

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi o Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2 [A] + modificatore di Forza o Destrezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti.

Nervi d'Acciaio Corsaro della Costa della Spada Utilità 12

Il corsaro è inarrestabile. Quando gli altri si arrendono, lui si scrolla di dosso la disperazione e la paura.

Incontro + Marziale

Azione gratuita Personale

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro una condizione da cui è afflitto e a cui un tiro salvezza può porre termine. Se si tratta di un effetto di paura, ottiene un bonus di potere +5 al tiro salvezza.

Giro di Chiglia Corsaro della Costa della Spada Attacco 20

Il corsaro infilza il nemico con la sua arma e lo trascina con sé mentre si fa strada attraverso il campo di battaglia.

Giornaliero + Arma, Marziale

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 5 [A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio scatta di 3 quadretti mentre tira il bersaglio di 3 quadretti. Il bersaglio deve rimanere adiacente a lui.

Mancato: Danni dimezzati, il personaggio non scatta e non tira il bersaglio.



DIFENSORE DI EARTHEART

"La pietra è forte. Non cede mai. E nemmeno io."

Prerequisiti: Nano guerriero o nano paladino

Il male si annida ovunque, e la terra ha bisogno di difensori che pongano un argine all'avanzata della corruzione. Il difensore di Eartheart è lo scudo che si erge a difesa dell'assalto del male, il martello che infrange la lame del tiranno, l'ascia che spezza le catene dello schiavo e il pugno che frantuma il male ovunque esso osi mostrare il suo putrido volto. Per ottenere potere, un difensore di Eartheart non deve fare altro che abbassare lo sguardo ai suoi piedi. Attinge energia dalla pietra sotto di lui e la usa sia per disperdere i suoi avversari che per scrollarsi di dosso il dolore di mille ferite.

Un difensore di Eartheart, implacabile quanto la terra stessa, è impossibile da piegare. Un macigno può essere incrinato, ma non distrutto. E anche se venisse ridotto in granelli di sabbia, non avrà fatto altro che passare da un'essenza unica a un'altra molteplice. Il difensore e i suoi alleati appartengono tutti alla stessa roccia. Non consentono mai che un alleato venga ferito impunemente e sono pronti a immolare la loro stessa vita per proteggere dal pericolo gli amici.

Il potere della pietra è racchiuso nel cuore di ogni difensore: gli consente di combattere più a lungo di quanto qualsiasi avversario riesca a immaginare e di rimanere in piedi quando molti altri eroi cadrebbero a terra. Quando il difensore di Eartheart tiene i piedi ben piantati a terra, nessuno può sopraffarlo. Tutti coloro che camminano sulle sacre pietre di questo mondo dovranno farlo con attenzione, perché se contaminano la terra con il male, il difensore li troverà e gliela farà pagare.



PRIVILEGI DEL DIFENSORE DI EARTHEART

Cuore della Terra (11° livello): Quando il difensore di Eartheart usa la sua azione di recuperare forze mentre è sanguinante, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire in mischia fino alla fine del suo turno successivo.

Determinazione di Eartheart (11° livello): Quando il difensore di Eartheart usa un punto azione per eseguire un'azione extra, può effettuare immediatamente due tiri salvezza contro due effetti diversi a cui un tiro salvezza possa porre termine.

Cuore Grande (16° livello): Quando il difensore di Eartheart usa la sua azione di recuperare forze mentre è sanguinante, gli alleati entro 4 quadretti da lui ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia fino alla fine del turno successivo del difensore di Eartheart.

POTERI DEL DIFENSORE DI EARTHEART

Coraggio della Terra Difensore di Eartheart Attacco 11

Il difensore attinge al potere della terra per curare le proprie ferite e rendere più potente il proprio attacco.

Incontro + Arma, Divino, Guarigione
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 3[A] danni.

Se il personaggio è sanguinante quando usa questo potere, recupera punti ferita pari a metà del proprio livello + il suo modificatore di Costituzione.

Vista della Terra Difensore di Eartheart Utilità 12

La terra parla al difensore con voce silente, avvertendolo quando un nemico si avvicina, per quanto possa essere ingannevole ai suoi occhi.

Incontro + Divino
Azione standard Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, fintanto che tocca il terreno, il personaggio ottiene un bonus di +5 alle prove di Percezione ed è in grado di vedere le creature invisibili.

Impeto della Terra Difensore di Eartheart Attacco 20

Il difensore fa calare la sua arma con violenza contro il terreno davanti a sé. La terra reagisce alla sua chiamata e si agita come se fosse un mare in tempesta, ostacolando i suoi avversari.

Giornaliero + Arma, Divino, Zona
Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 5[A] danni.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro 3 quadretti dal personaggio, o che si muova entro 3 quadretti dal personaggio, viene rallentato.

Speciale: La zona rimane sempre incentrata sul personaggio, anche se questi si muove dopo avere lanciato l'Incantesimo.



ESPLORATORE DELLA GRANDE FORESTA

"Esistono cose ben più pericolose dei lupi e degli orsi nascoste in questi antichi boschi, amico mio. Resta in silenzio e tieniti dietro di me, e forse attraverserai questa zona tutta d'un pezzo."

Prerequisiti: Ranger, stile di combattimento dell'arciere

Nella Grande Foresta, i segreti dei boschi più fitti e antichi sono strettamente sorvegliati; pochi individui sanno quante creature selvagge vaghino sotto le sue fronde ombrose. Cervi d'argento, lepri sapienti, unicorni, farfalle delle dimensioni di un falco e gufi che sono sopravvissuti cento inverni vagano nei tratti più fitti. Colonne di legno viventi, protette da cortecce robuste quanto corazze sostengono strati su strati di fogliame che fanno filtrare la luce scindendola in centinaia di sfumature smeraldine e dorate.

Ma la Grande Foresta nasconde anche dei pericoli mortali. Creature selvatiche, indigeni tatuati e tumuli infestati sono soltanto le minacce più comuni che i viaggiatori devono affrontare. E nella foresta si nascondono mali assai peggiori. Potenti creature piagate, sfigurate dalla magia, si celano nelle valli più oscure, demoni dimenticati al servizio di Netheril si risvegliano al percepire il ritorno dei loro padroni e gli yuan-ti di Najara perlustrano la foresta in cerca di qualcosa di cui non fanno il nome. Molte minacce si nascondono tra le fronde della dimora dell'esploratore della Grande Foresta.

Questi nemici non agiscono indisturbati. L'esploratore della Grande Foresta è un fantasma in agguato tra gli alberi, una freccia sospinta dal vento, e per le creature mostruose che infestano i boschi, una morte fulminea e spietata. La foresta è la sua patria, e l'esploratore non accetta di buon grado gli ospiti indesiderati. Né i serpentoidi né i demoni riusciranno a nascondersi dalle sue frecce.

PRIVILEGI DELL'ESPLORATORE DELLA GRANDE FORESTA

Uccisore di Piagati (11° livello): L'esploratore della Grande Foresta è più forte contro le creature alterate

dalla Piaga Magica. L'esploratore ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e infligge danni extra pari al proprio modificatore di Saggezza negli attacchi sferrati contro le creature sfregiate o piagate. (Se l'esploratore effettua più attacchi contro un bersaglio, i danni extra si applicano soltanto al primo attacco.)

Vista Vincolante (11° livello): Ogni volta che l'esploratore della Grande Foresta usa un punto azione per eseguire un'azione extra e attaccare, i suoi bersagli non possono usare nessun effetto di teletrasporto fino alla fine del turno successivo dell'esploratore.

Camminare nella Foresta (16° livello): L'esploratore della Grande Foresta ignora il terreno difficile, se tale terreno è il risultato di alberi, sottobosco, vegetali o arbusti naturali.

INCANTESIMI DELL'ESPLORATORE DELLA GRANDE FORESTA

Freccia Argentata Esploratore della Grande Foresta Attacco 11

L'esploratore sussurra una parola magica alla freccia incocata nell'arco, e la freccia risplende di un bagliore argentato. Quando la scaglia, la freccia scaraventa il bersaglio per breve distanza attraverso la Selva Fatata.

Incontro + Arcano, Arma, Teletrasporto
Azione standard **Arma a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 1 quadretto.

Speciale: Questo attacco ignora la copertura, compresa la copertura totale. (Il personaggio deve comunque disporre di linea di visuale per attaccare il bersaglio.)

Movimento Illimitato Esploratore della Grande Foresta Utilità 12

L'esploratore sussurra alcune parole al vento e gli alberi si spostano leggermente per fargli strada. Sia l'esploratore che coloro che lo seguono possono passare sicuramente e rapidamente tra le fronde per breve tempo.

Giornaliero + Arcano

Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**

Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, i bersagli ignorano il terreno difficile.

Frecce Vincolanti Esploratore della Grande Foresta Attacco 20

Dalle frecce dell'esploratore che colpiscono il bersaglio spuntano improvvisamente liane e radici che si avvengono agli alberi vicini e affondano nella terra ai piedi dei nemici.

Giornaliero + Arcano, Arma, Zona

Azione standard **Arma a distanza**

Bersaglio: Una, due, o tre creature e/o quadretti non occupati
Attacco: Destrezza contro Riflessi (o Destrezza contro 10 se il quadretto non è occupato), un attacco per bersaglio

Colpito: Se la freccia colpisce una creatura: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Se la freccia colpisce un quadretto: Crea una zona del raggio di 1 quadretto incentrata sul quadretto colpito fino alla fine dell'incontro. Se una creatura passa attraverso la zona o inizia il proprio turno al suo interno, viene rallentata fino alla fine del proprio turno.

FANTASMA DEL CREPUSCOLO

"Netheril ha intenzione di renderci tutti schiavi. Io ho qualcosa da obiettare. Ma lascerò che sia la mia lama a parlare."

Prerequisiti: Ladro originario di Cormyr, Elturgard, Evereska, Luruar, Sembia, Valle Grigia o delle Valli

Il fantasma del crepuscolo prospera tra il calar del sole e la notte fonda. Le ombre crepuscolari sono l'unica cosa che lo tiene in vita. Sono un sudario che nemmeno gli Shadovar riescono a penetrare, e da cui il fantasma può pugarli dritti al loro cuore nero. Ben prima che i Netheresi riescano trovarlo, il fantasma del crepuscolo sarà già tornato nel suo sudario crepuscolare.

Il fantasma è una lama silenziosa che si muove tra le nebbie, un assassino addestrato la cui perizia nella furtività riesce a ingannare anche coloro che vivono tra le ombre e le illusioni. Il fantasma del crepuscolo è uno spirito vendicativo che si oppone a una tirannia che da troppo tempo opprime la sua razza. Soltanto attraverso l'ingegno, l'abilità e la perseveranza qualcuno può sperare di sopravvivere contro nemici tanto terribili, e il fantasma ripaga la loro malvagità con la morte. Grazie al suo addestramento, è diventato uno dei più abili e audaci ladri e guerrieri d'ombra armati di coltello. Conduce una vita sul filo del rasoio, gioca a dadi con la sorte e provoca la collera di alcuni tra i più potenti e infami nemici dell'intero Toril.



PRIVILEGI DEL FANTASMA DEL CREPUSCOLO

Accuratezza del Tramonto (11° livello): L'attacco in mischia del fantasma del crepuscolo infligge 1d6 danni extra quando quest'ultimo beneficia di occultamento o di occultamento totale nei confronti del bersaglio.

Azione d'Ombra (11° livello): Quando il fantasma del crepuscolo usa un punto azione per eseguire un'azione extra, si avvolge anche nelle ombre e beneficia di occultamento fino all'inizio del suo turno successivo.

Visione del Tramonto (16° livello): L'attacco in mischia del fantasma del crepuscolo contro i bersagli che beneficiano di occultamento non subisce la normale penalità di -2.

PRODEZZE DEL FANTASMA DEL CREPUSCOLO

Attacco Fantasma del Crepuscolo Attacco 11 della Mano d'Ombra

La lama del fantasma è ovunque e in nessun posto allo stesso tempo, e il suo nemico muore senza capire cosa lo ha colpito.

Incontro + Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Speciale: Quando il personaggio sferra questo attacco, effettua anche una prova di Manolesta contrapposta alla prova di Percezione del bersaglio. È sufficiente che soltanto un tiro tra la prova contrapposta e il tiro per colpire abbia successo perché il colpo vada a segno.

Colpito: 2 [A] + modificatore di Destrezza danni. Se sia il tiro per colpire che la prova di Manolesta hanno successo, i danni salgono a 4[A].

Fuga nel Tramonto Fantasma del Crepuscolo Utilità 12

Il nemico si avvicina al fantasma, ma il suo colpo affonda soltanto nel vuoto delle ombre. Il fantasma è già sgusciato altrove da tempo.

Giornaliero + Marziale

Reazione immediata Personale

Attivazione: Quando un nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio

Effetto: Il personaggio scatta fino alla sua velocità.

Ammantato nelle Ombre Fantasma del Crepuscolo Attacco 20

Il fantasma evoca un manto d'ombra vellutata che lo cela alla vista altrui. Agli occhi dei suoi nemici, sembra svanire come uno sbuffo di fumo al vento.

Giornaliero + Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando conclude il suo turno in posizione adiacente a un nemico, il personaggio diventa invisibile agli occhi di quel nemico fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

GENASI FUOCOSSELVAGGIO

"Rinfodera la spada, idiota, o te la fonderò tra le tue stesse mani."

Prerequisiti: Genasi, manifestazione elementale di anima di fuoco

Dicono che nel cuore di ogni genasi arda un fuoco intenso, ma anche se così fosse, le altre fiamme non sono nulla in confronto all'incendio che infuria in questo genasi. Un genasi fuocoselvaggio è il padrone delle fiamme e del fumo, pronto a ridurre tutti coloro che lo sfidano in carboni ardenti e cumuli di cenere. Il fuoco è uno strumento docile nelle sue mani, danza nel suo palmo e risponde a ogni suo capriccio.

Il suo retaggio igneo conferisce al genasi fuocoselvaggio il potere di scagliare le fiamme contro i suoi nemici o di schermare i suoi alleati dal calore incandescente degli Inferi stessi. Egli è al centro di un costante turbine di fuoco, e chiunque osi attaccarlo è destinato a rimanere bruciato.

Il fuoco è la sua linfa vitale: può distruggere le vite altrui, ma al genasi fuocoselvaggio conferisce maggiore vitalità. Il genasi compatisce coloro che devono affrontarlo in combattimento, in quanto essi non affrontano un avversario mortale, bensì la forza di un intero vulcano, con la lava nel sangue e la promessa di un'agonia bruciante contro chiunque osi alzare le armi contro di lui.

PRIVILEGI DEL GENASI FUOCOSSELVAGGIO

Controllo delle Fiamme (11° livello): Quando il genasi fuocoselvaggio manifesta la sua anima di fuoco, condivide la sua resistenza razziale al fuoco con due alleati entro 2 quadretti.

Impeto Infuocato (11° livello): Quando il genasi fuocoselvaggio usa un punto azione per eseguire un'azione extra, tutti i nemici a lui adiacenti subiscono danni da fuoco pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Forza. In aggiunta, il genasi ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contenenti la parola chiave "fuoco" fino alla fine del turno attuale del genasi.

Aura dell'Anima di Fuoco (16° livello): Il genasi fuocoselvaggio è costantemente circondato da un sudario guizzante di fiamme. Se un nemico lo colpisce con un attacco in mischia, subisce 5 danni da fuoco.

POTERI DEL GENASI FUOCOSSELVAGGIO

Combustione Genasi Fuocoselvaggio Attacco 11 dell'Anima di Fuoco

Il genasi proietta dal suo corpo getti di fiamme incandescente che investono gli avversari vicini.

Incontro + Fuoco

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza + 4 contro Riflessi, Destrezza + 4 contro Riflessi, o Costituzione + 4 contro Riflessi

Il bonus ai tiri per colpire aumenta a +6 al 21° livello.

Colpito: 3d6 + modificatore di Forza o Costituzione danni da fuoco, e il bersaglio acquisisce vulnerabilità 5 fuoco fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Tizzoni della Vita Genasi Fuocoselvaggio Utilità 12

Dall'interno delle ferite del genasi brillano dei carboni ardenti il cui calore si intensifica fino a generare delle lingue di fiamma che sanano le sue ferite.

Giornaliero + Guarigione

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni che lo porterebbero a 0 punti ferita o meno

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo.

Conflagrazione Genasi Fuocoselvaggio Attacco 20 dell'Anima di Fuoco

Il genasi concentra il suo potere e incendia il sangue all'interno del corpo di un nemico.

Giornaliero + Fuoco

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza + 5 contro Riflessi, Destrezza + 5 contro Riflessi, o Costituzione + 5 contro Riflessi

Il bonus ai tiri per colpire aumenta a +7 al 26° livello.

Colpito: 4d6 + Forza o Costituzione danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Speciale: Questo attacco ignora la resistenza e l'immunità al fuoco.

GENASI TURBINANTE

"Soltanto uno stolto combatte contro il vento."

Prerequisiti: Genasi, manifestazione elementale di anima di vento

Il vento è immortale. L'aria si muove e scorre attorno a noi tutti, è fonte di vita, eppure è anche in grado di seminare devastazione. Gli uragani e le tempeste di vento possono abbattere il castello di un re prima ancora che lui se ne accorga, o scagliare il più grande eroe oltre un baratro, verso una morte orrenda sulle rocce sottostanti. La razza del genasi è collegata alle correnti d'aria come a tutti gli altri elementi, ma per il genasi turbinante l'aria non è soltanto parte della sua anima: è una fonte di potere incredibile. La supremazia sul vento esercitata dai genasi turbinanti è materia di molte leggende.

Volare, scaraventare indietro i propri nemici con la violenza di una tempesta, o devastare il campo di battaglia con un tornado in grado di frantumare i macigni e strappare gli alberi dal terreno sono ordinaria amministrazione per un genasi turbinante, che può compiere queste azioni con un semplice gesto della mano. Il genasi turbinante controlla il flusso stesso di un combattimento e usa il suo dominio sull'aria per spostare gli avversari come pedoni su una scacchiera.



PRIVILEGI DEL GENASI TURBINANTE

Azione Turbinante (11° livello): Quando il genasi turbinante spende un punto azione per effettuare un'azione extra, ottiene l'uso del potere a incontro *viandante del vento* una volta aggiuntiva durante questo incontro.

Brezza Turbinante (11° livello): Quando il genasi turbinante usa il potere a incontro di *viandante del vento*, ottiene una velocità di volo pari a 8 fino alla fine del suo turno successivo.

Controvento Turbinante (16° livello): Quando il genasi turbinante viene tirato, spinto o fatto scorrere, può diminuire o incrementare la distanza di 1 quadretto. Se sceglie di aumentarla, può decidere in quale quadretto muoversi per ultimo. Se una creatura tira il genasi in un quadretto a essa adiacente, il genasi può incrementare i quadretti di cui viene tirato di 1, purché concluda sempre il suo movimento in un altro quadretto adiacente a quella creatura.

POTERI DEL GENASI TURBINANTE

Burrasca Turbolenta Genasi Turbinante Attacco 11

Con un semplice pensiero, il genasi invia una raffica di vento a castigare e assalire i suoi nemici per ricacciarli indietro.

Incontro

Azione standard Emanazione ad area 2

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza + 4 contro Tempra, Saggezza + 4 contro Tempra, o Carisma + 4 contro Tempra

Il bonus ai tiri per colpire aumenta a +6 al 21° livello.

Colpito: 5d4 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Zefiro dell'Anima Genasi Turbinante Utilità 12

Il genasi sussurra una parola al vento, e le correnti d'aria sollevano delicatamente sia lui che i suoi alleati dal terreno.

Incontro

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 5

Bersagli: Il bersaglio e uno o due alleati entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio vola di 8 quadretti. Ogni alleato scelto come bersaglio dal potere può volare a sua volta di 8 quadretti come azione gratuita.

Turbine dell'Anima Genasi Turbinante Attacco 20

Attorno al genasi si forma un ciclone scatenato, fatto di venti devastanti che scagliano i nemici del genasi in aria. Il turbine si muove al suo comando e semina la distruzione tra le fila dei nemici.

Giornaliero + Evocazione, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza + 5 contro Tempra, Saggezza + 5 contro Tempra, o Carisma + 5 contro Tempra

Il bonus ai tiri per colpire aumenta a +7 al 26° livello.

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Effetto: La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: Il personaggio può muovere l'emanazione di 3 quadretti, per poi far scorrere ogni bersaglio al suo interno di 1 quadretto.

GUARDACUORI

"Quale causa può essere più nobile della preservazione della bellezza e della difesa dell'amore?"

Prerequisiti: Qualsiasi classe divina, il personaggio deve adorare Sune

Il guardacuori è un campione di Sune, la dea dell'amore e della bellezza. Adora l'arte, la musica, la danza, la poesia e ogni altra espressione creativa che porti la bellezza nelle vite dei mortali. Le relazioni d'amore sono senz'altro le prime tra queste espressioni, ma il guardacuori non è un semplice edonista: ai suoi occhi, un corteggiamento condotto con cavalleria e gesti galanti è la più alta espressione del vero amore.

Il guardacuori si oppone alla crudeltà, al cinismo e alla tirannia in tutte le loro forme. Spesso le creature malvagie cercano di reclamare o di distruggere ogni forma di bellezza e soffocano ogni traccia d'amore nei loro cuori. Un guardacuori cerca di proteggere l'amore ovunque esso sia presente e di raddrizzare qualsiasi torto che impedisca al vero amore di trionfare. Le imprese più audaci e le speranze più struggenti sono quelle che toccano maggiormente il guardacuori, specialmente quelle che fanno nascere la bellezza in quei luoghi dove un tempo dominava il male. Anche se il guardacuori non trae alcun piacere dal combattimento, sa che a volte non è possibile ricorrere a nessun altro mezzo per fermare il male. Grazie alla sua dedizione e alla fedeltà ai suoi compagni, l'amore divino di Sune li protegge dai pericoli e infonde coraggio nei loro cuori.

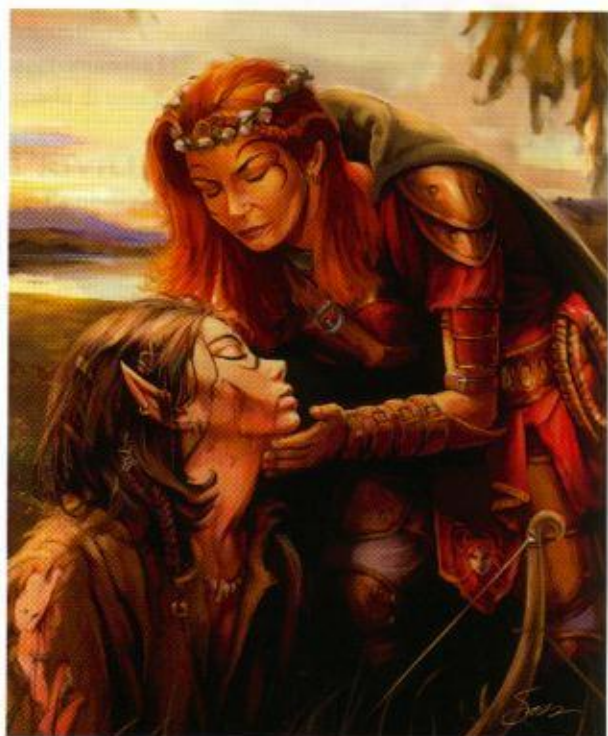
I guardacuori spesso sono cavalieri erranti, poeti e cantastorie che vagano per le città e le corti di Faerûn. Molti non riescono a resistere alle occasioni in cui possono fungere da galeotti, e prestano consiglio ai giovani innamorati per migliorare la loro arte del corteggiamento.

PRIVILEGI DEL GUARDACUORI

Lacrime di Sempredoro (11° livello): Quando il guardacuori usa un punto azione per eseguire un'azione extra, tutti gli avversari entro 10 quadretti da lui e vulnerabili a un tipo di danno subiscono danni pari a quella vulnerabilità. Se un avversario è vulnerabile a più di un tipo di danno, si usa il valore più alto.

Tocco di Sune (11° livello): Quando il guardacuori usa un impulso curativo, ripristina un numero di punti ferita pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Carisma in un alleato adiacente.

Rimorso Istintivo (16° livello): Dopo avere attaccato il guardacuori, un nemico subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire contro di lui, finché il guardacuori non attacca quel nemico o non lo marchia, o finché il nemico non attacca una creatura diversa.



PREGHIERE DEL GUARDACUORI

Canto della Sirena

Guardacuori Attacco 11

Le parole del guardacuori infiammano le passioni del suo avversario e mesmerizzano il nemico per un breve istante.

Incontro + Divino, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio, o finché il bersaglio non viene attaccato.

Scudo di Sune

Guardacuori Utilità 12

Grazie alla compassione divina, il guardacuori è in grado di proteggere un alleato dai pericoli a proprie spese.

Giornaliero + Divino

Azione minore Distanza 10

Bersagli: Due alleati entro 5 quadretti l'uno dall'altro, o un alleato entro 5 quadretti dal personaggio e il personaggio stesso

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che uno dei bersagli subisce danni, l'altro bersaglio può scegliere di subire la metà di quei danni al posto del primo bersaglio.

Bacio di Sune

Guardacuori Attacco 20

Il tocco del guardacuori inocula un seme d'amore nel cuore del suo nemico, una sensazione che lo sconvolge. I danni subiti dal guardacuori ora feriranno anche il suo nemico.

Giornaliero + Divino, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma + 2 contro Volontà

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di 4 quadretti, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Inoltre, fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non scende a 0 punti ferita o meno, il bersaglio subisce la metà dei danni subiti dal personaggio.

Mancato: Il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del bersaglio.



GUARDIA DEL CORONAL

"Percezione perfetta, controllo perfetto... queste sono le chiavi per il vero potere. Conosci te stesso, e otterrai la vittoria."

Prerequisito: Magospada

Fin dai giorni delle Guerre delle Corone, gli eladrin hanno studiato l'arte dei maghispada, nel tentativo di fondere la loro maestria arcana e le loro abilità marziali in un unico stile impeccabile. Il personaggio è uno studente di questa esclusiva tradizione. Mentre le tradizioni dei genasi di Abeir sono famose per la loro furia spettacolare e il suo stile appariscente, le guardie del Coronal sono maestri di uno stile di combattimento elfico aggraziato e discreto. Infondono magie arcane nelle loro protezioni e nelle loro armature, e scatenano soltanto quando il nemico non si aspetta di subire un colpo.

Esistono varie tradizioni di magia della spada eladrin in tutto il Faerûn. La tradizione della Guardia del Coronal è uno stile perfezionato nel reame di Cormanthyr oltre mille anni fa. In quei giorni, gli armathor erano le guardie scelte dei coronal di Myth Drannor. Nonostante la loro abilità e il loro valore, Myth Drannor cadde nel corso della Guerra delle Lacrime oltre settecento anni fa, e la maggior parte degli armathor rimase uccisa. Tuttavia, alcuni riuscirono a sopravvivere per tramandare le loro conoscenze. Con la rifondazione di Myth Drannor, gli armathor sono tornati ad agire come Guardie del Coronal della Città del Canto.

Gli eladrin di Myth Drannor non insegnano l'arte degli armathor a chiunque. Tuttavia, queste tradizioni sono note anche in altri luoghi, come a esempio Evereska, Evermeet e Silverymoon. Anche in assenza di

un'istruzione di tipo formale, alcuni maghispada delle altre razze particolarmente abili sono riusciti a imitare con successo lo stile degli armathor.

PRIVILEGI DELLA GUARDIA DEL CORONAL

Azione della Spada Protettrice (11° livello):

Quando la guardia del Coronal usa un punto azione per effettuare un'azione extra, ottiene anche un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Scudo d'Argento Migliorato (11° livello): Quando la guardia del Coronal usa la sua interruzione immediata di *aevis protettore*, ottiene anche un numero di punti ferita temporanei pari a 10 + il proprio modificatore di Costituzione. Al 21° livello, questo valore aumenta a 15 + il proprio modificatore di Costituzione.

Armatura del Magospada Migliorata (16° livello): Il bonus di Interdizione del Magospada della guardia del Coronal aumenta di 1, diventando un bonus di +2 alla CA, o un bonus di +4 se la guardia del Coronal ha una mano libera.

INCANTESIMI DELLA GUARDIA DEL CORONAL

Contrattacco Guardia del Coronal Attacco 11 del Rombo di Tuono

La guardia del Coronal interrompe un attacco nemico scatenando un rombo di tuono che allontana l'avversario da un alleato prima che possa colpire.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Tuono

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Una creatura colpisce un alleato del personaggio con un attacco in mischia

Bersaglio: L'attaccante che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Se il bersaglio non dispone più della portata nei confronti dell'alleato, il colpo va a vuoto.

Scaglie di Drago Guardia del Coronal Utilità 12

La guardia del Coronal crea intorno a sé una barriera di scaglie di energia che lo lambiscono. Le scaglie a forma di diamante si muovono e si flettono come le scaglie di un drago.

Giornaliero ♦ Arcano, Forza

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA fino alla fine dell'incontro, o finché non cade a terra svenuto.

Scaraventare Avversario Guardia del Coronal Attacco 20

La guardia del Coronal scaglia il suo avversario attraverso le dimensioni con il suo attacco.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 5[A] + modificatore di Intelligenza danni, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti. Il bersaglio deve terminare il suo movimento su una superficie in grado di sostenerlo.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti. Il bersaglio deve terminare il suo movimento su una superficie in grado di sostenerlo.

GUIDA DEL FATO

"Sei ritardato la tua fine troppo a lungo, spirito immondo, ma il giudizio di Kelemvor ti attende."

Prerequisiti: Qualsiasi classe divina, deve adorare Kelemvor

La non morte: il più blasfemo degli abomini. I demoni sono nati così come sono, ma rinchiodare gli spiriti dei defunti a un corpo putrefatto o ancorarli a un mondo di miserie e di odio è la peggiore scelleratezza concepibile al mondo. Spetta alle guide del fato liberare le anime degli sventurati non morti e inviarle al cospetto di Kelemvor, che le attende per giudicarle. La guida del fato conduce queste anime smarrite verso la loro ricompensa finale, affinché possano raggiungere l'eternità nel modo che Kelemvor ritiene giusto.

Una guida del fato può contare sull'aiuto del suo patrono divino, e si adopera infaticabilmente, investito dal potere della sua grazia. La forza dello stesso Kelemvor rende più potente il braccio che impugna la spada e consente alla guida del fato di punire i non morti. Il potere del dio sulla morte infonde nei suoi servitori una vitalità ineguagliata e la capacità di respingere il gelido e crudele abbraccio della morte. Tutti i non morti temono la spada e il ferreo senso del dovere di una guida del fato.

Alcuni scambiano la perseveranza incrollabile di Kelemvor nel distruggere i non morti per un'ossessione che lo condurrà alla rovina. Una guida del fato è disposta ad ammettere che il suo obiettivo va perseguito ossessivamente... ma la rovina è riservata soltanto ai non morti e a coloro che impediscono agli spiriti dei morti di raggiungere la loro legittima destinazione. Se esistono degli avversari che meritano di subire la collera di una guida del fato più dei non morti stessi, sono proprio coloro che corrompono le anime degli altri con questa maledizione:



imperitura. Coloro che si perdono nelle oscure arti della necromanzia lo fanno a loro rischio e pericolo, perché la spada di una guida del fato non riposa mai.

PRIVILEGI DELLA GUIDA DEL FATO

Benedizione di Kelemvor (11° livello): Quando la guida del fato usa un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Costrizione della Guida del Fato (11° livello): Se la guida del fato usa un potere che contiene la parola chiave "guarigione", ripristina 2 punti ferita aggiuntivi. Se sono presenti degli avversari non morti entro 10 quadretti da lei, questo beneficio aumenta a 5 punti ferita.

Determinazione della Guida del Fato (16° livello): Quando la guida del fato porta un nemico a 0 punti ferita o meno, può effettuare immediatamente un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine. Se porta un nemico non morto a 0 punti ferita o meno, può effettuare immediatamente un tiro salvezza contro ciascun effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

PREGHIERE DELLA GUIDA DEL FATO

Cerchio di Kelemvor Guida del Fato Attacco 11

La guida del fato spalanca le braccia per evocare un cerchio di luce sacra radiosa. I nemici nelle vicinanze vengono investiti dalle fiamme e le creature non morte esplodono in vampate candide, mentre i suoi alleati vengono ristorati dal calore sacro del cerchio.

Incontro ♦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Effetto: Gli alleati entro l'emanazione recuperano 5 punti ferita, o 10 punti ferita se l'attacco del personaggio ha colpito almeno un nemico non morto.

Cuore Immacolato Guida del Fato Utilità 12

Kelemvor protegge coloro che la guida del fato chiama suoi amici. Nel suo nome, la guida purifica un alleato da un effetto funesto prima che esso possa influenzarlo.

Giornaliero ♦ Divino

Interruzione immediata Distanza 10

Attivazione: Il personaggio o un alleato vengono colpiti da un attacco contro la difesa di Tempra o di Volontà

Effetto: Il bersaglio dell'attacco ottiene un bonus di potere +5 alla difesa di Tempra o di Volontà fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spada di Kelemvor Guida del Fato Attacco 20

La guida del fato tiene alta la sua lama e una fiamma sacra la avvolge dalla punta fino all'elsa. Il suo colpo è carico di potere radioso e abbagliante, che inoltre cura la guida del fato e i suoi alleati tramite la grazia di Kelemvor.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + Modificatore di Forza danni radiosi, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Una creatura non morta colpita da questo potere è stordita (tiro salvezza termina) anziché frastornata.

Effetto: Il personaggio e ogni suo alleato entro 10 quadretti recuperano 15 punti ferita.

LIBERATORE DEL CIELO D'ACCIAIO

"Morte a tutti i tiranni."

Prerequisito: Dragonide, genasi, mezzorco, o umano

Per molti secoli il popolo del liberatore ha dovuto combattere contro i potenti signori dei draghi di Abeir. Anche se la catastrofe della Piaga Magica ha infranto la presa della tirannia draconica su alcune terre, altri continuano a soffrire sotto i crudeli artigli e le magie corrotte dei draghi, sia su Faerûn che su Abeir Ritornato. Il liberatore del cielo d'acciaio ha giurato di restituire la libertà a tutti coloro che sono stati schiavizzati dai draghi, e di difendere con occhio vigile le terre libere dalle mire dei grandi draghi.

I liberatori del cielo d'acciaio attingono al potere di un'antica benedizione divina impartita ai mortali che soffrivano sotto il giogo dei draghi nei tempi antichi. Nessuno sa quale dio o quale creatura abbia impartito questa benedizione, ma col passare del tempo si è fatta sempre più forte. Ogni anima mortale che soffre sotto l'oppressione draconica alimenta con il peso del suo dolore e della sua indignazione questa forza mistica; tanto più i signori dei draghi Abeirani si sforzano di sterminare i liberatori, quanto più rafforzano i loro nemici.

La maggior parte dei liberatori del cielo d'acciaio proviene da Abeir Ritornato, dal momento che l'oppressione secolare del dominio dei draghi continua a pesare su quelle terre. Tuttavia, alcuni di questi crociati

sono attivi tra i dragonidi e i genasi dell'Akanûl, del Tymanther, e di altre terre trasferite nel Faerûn durante la Piaga Magica. Nei decenni successivi, gli eroi delle terre minacciate dai draghi sono giunti in questi regni Abeirani al fine di imparare i segreti necessari per sconfiggere questi possenti avversari.

PRIVILEGI DEL LIBERATORE DEL CIELO D'ACCIAIO

Nemico Draconico (11° livello): Il liberatore del cielo d'acciaio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro i tiri per colpire dei draghi.

Retaggio del Cielo d'Acciaio (11° livello): Quando il liberatore del cielo d'acciaio usa un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera l'uso di un potere razziale a incontro che aveva già utilizzato nel corso dell'incontro. Se il liberatore è umano, ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri del d20 fino alla fine del suo turno successivo.

Risoluzione del Liberatore (16° livello): Il liberatore del cielo d'acciaio ottiene un bonus di +5 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura.

PREGHIERE DEL LIBERATORE DEL CIELO D'ACCIAIO

Colpo del Liberatore Liberatore del Cielo d'Acciaio Attacco 11

Gli spiriti di innumerevoli generazioni di schiavi che scelsero di combattere e di morire liberi guidano con rettitudine la lama del liberatore.

Incontro ♦ **Arma, Divino**

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è Grande o superiore, qualsiasi alleato adiacente al bersaglio può scattare di 1 quadretto.

Cielo d'Acciaio Stabile Liberatore del Cielo d'Acciaio Utilità 12

L'antico potere che diede forma ai cieli di Abeir si concentra nella lama del liberatore per far tremare coloro che ambiscono a proclamarsi padroni di Abeir.

Giornaliero ♦ **Divino, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Se il personaggio colpisce un drago o un elementale con un attacco in mischia, quel bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spezzare le Catene Liberatore del Cielo d'Acciaio Attacco 20

Una scarica di energia incontrollata corre lungo la lama del liberatore. Il colpo della sua spada annienta gli incantamenti che i draghi e gli altri mostri usano per assoggettare i mortali al loro volere.

Giornaliero ♦ **Arma, Divino, Recuperabile**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + Modificatore di Forza danni, e qualsiasi alleato entro 10 quadretti dal personaggio sotto l'influenza di un effetto di paura creato dal bersaglio può effettuare un tiro salvezza, anche se l'effetto non è un effetto a cui normalmente un tiro salvezza potrebbe porre termine.



MAGO DELLA GUARDIA MAGICA

"Se saremo all'altezza degli eroi che ci hanno preceduto, nessuno a Silvermoon saprà che il mythal è scomparso."

Prerequisito: Mago

Il mythal di Silvermoon era di potenza quasi pari a quello che proteggeva Myth Drannor. Ma a differenza dello scudo magico di Myth Drannor, il mythal di Silvermoon si indebolì e finì per cedere durante la Piaga Magica. La città è riuscita a sopravvivere e a continuare a prosperare soprattutto grazie agli sforzi della Guardia Magica, la coalizione di protettori arcani di Silvermoon.

La Guardia Magica veglia su Silvermoon, dà la caccia a ogni minaccia che potrebbe mettere in pericolo la città, sfida la morte e intercetta i nemici più letali prima che riescano a raggiungere il cuore di Luruar. I membri più avventurosi della Guardia Magica possono agire anche a molti chilometri di distanza dalla città, purché si comportino come degni rappresentanti di Silvermoon.

Tutti gli eroi arcani sono i benvenuti tra i ranghi della Guardia Magica. I warlock, i maghispada e molti altri incantatori prestano servizio con distinzione, ma è il potere arcano dei maghi a costituire il cuore e l'anima dell'organizzazione. Proprio come ai tempi di Mystra, i maghi di oggi fungono da agenti di pronto intervento in difesa della loro amata città. Lo scudo sarà caduto, ma non è stato dimenticato, e le vestigia del suo potere sono a disposizione dei membri della Guardia Magica, che le utilizzano in modo letale contro i nemici di Silvermoon.



PRIVILEGI DEL MAGO DELLA GUARDIA MAGICA

Addestramento della Guardia Magica (11° livello): Quando il mago della Guardia Magica usa un potere a emanazione ad area, può decidere di trasformarlo in una propagazione ravvicinata. Il raggio della propagazione è lo stesso di quello dell'emanazione.

Quando il mago della Guardia Magica trasforma un potere in questo modo, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire relativi a quel potere.

Azione della Guardia Magica (11° livello): Quando il mago della Guardia Magica spende un punto azione per effettuare un'azione extra, può sommare il proprio modificatore di Destrezza ai danni inferti da qualsiasi potere a emanazione ravvicinata usato durante quell'azione extra.

Ottiene inoltre un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi in mischia fino all'inizio del suo turno successivo.

Combattività della Guardia Magica (16° livello): Il mago della Guardia Magica ottiene due impulsi curativi aggiuntivi al giorno.

INCANTESIMI DEL MAGO DELLA GUARDIA MAGICA

Sferzata di Forza Mago della Guardia Magica Attacco 11 della Guardia Magica

Il mago della Guardia Magica chiama a sé i frammenti di energia del mythal e li scaglia come rasoi contro il nemico, scalzandolo dalla sua posizione.

Incontro + Arcano, Forza, Strumento

Reazione immediata Distanza 3

Attivazione: Una creatura si muove entro un qualsiasi quadretto entro gittata

Bersaglio: La creatura che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il bersaglio cade a terra prono.

Scheggia del Mythal Mago della Guardia Magica Utilità 12

Il comando che il mago della Guardia Magica esercita sull'energia del mythal gli consente di distorcere sia la realtà che la magia.

Giornaliero + Arcano, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Effetto: Il personaggio crea una zona che permane fino alla fine del suo turno successivo. Nessun nemico all'interno della zona può usare un potere che contiene le parole chiave "guarigione" o "teletrasporto".

Mantenere minore: La zona permane.

Scintilla del Mythal Mago della Guardia Magica Attacco 20

Il potere allo stato puro del mythal echeggia nel mago della Guardia Magica e crea un'ondata di luce d'argento che scaglia contro gli avversari per neutralizzare i loro poteri.

Giornaliero + Arcano, Forza, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 5 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d10 danni da forza.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i bersagli non possono usare poteri che contengono le parole chiave "guarigione" o "teletrasporto".



MAGO DELLA GUERRA DEL CORMYR

"Io ho duellato con gli adepti d'ombra di Netheril. Dovrai fare di meglio di così, se intendi impressionarmi."

Prerequisiti: Mago, il personaggio deve essere affiliato al Cormyr

Il personaggio appartiene all'esclusivo ordine di maghi da battaglia che mettono i loro bastoni al servizio della Corona del Cormyr. Il Mago della Guerra e i suoi compagni sono la spada e lo scudo che difende il regno dalle stregonerie di Netheril e da altre minacce. I Maghi della Guerra collaborano con l'esercito del Cormyr per proteggere il reame. In battaglia marciano al fianco dei Draghi Purpurei, lanciando assalti chirurgici e facendo piovere fulmini, gelo e fuoco sul nemico.

Un Mago della Guerra è un incantatore esperto i cui poteri sono concentrati sull'arte e la strategia della battaglia. Un Mago della Guerra non chiede nulla di meglio di un mondo pacifico e irraggiungibile dalle forze del male, ma un mondo del genere non nascerà mai limitandosi a desiderarlo, quindi ogni giorno il Mago della Guerra affina la sua maestria per respingere l'avanzata dell'oscurità. I suoi poteri sono incentrati sul controllo del campo di battaglia e sulla potenza della furia arcana da scatenare contro i nemici.

Molti Maghi della Guerra sono Cormyreani, ma esistono anche alcuni stranieri provenienti da altre terre che studiano nell'accademia dei Maghi della Guerra del Cormyr e poi giurano fedeltà alla corona. Un Mago della Guerra che desidera perseguire i suoi interessi e andare in cerca di avventura in altre terre può farlo... purché tenga sempre gli occhi aperti per le questioni di interesse alla corona e non agisca mai a discapito del Regno delle Foreste.

PRIVILEGI DEL MAGO DELLA GUERRA

Addestramento del Mago della Guerra (11° livello): Quando il Mago della Guerra usa un punto

azione per effettuare un attacco, qualsiasi potere a distanza o ad area da lui utilizzato in quell'attacco non attiva attacchi di opportunità.

Fondamenta dell'Arcano (11° livello): Il Mago della Guerra sceglie uno dei suoi poteri da mago a volontà o a incontro che abbia come bersaglio una creatura. Quel potere è considerato un attacco basilare. Quando un potere gli consente di effettuare un attacco basilare, il Mago della Guerra può usare quel potere. (Se usa un potere a incontro in quel modo, il potere sarà comunque considerato consumato.) Se il Mago della Guerra usa il riaddestramento e decide di non mantenere quel potere, può scegliere un nuovo potere da influenzare con questo privilegio.

Decimazione del Mago della Guerra (16° livello): Quando il Mago della Guerra mette a segno un colpo critico con un attacco ravvicinato o ad area, infligge 5 danni extra con quell'attacco contro tutti i bersagli dell'attacco.

INCANTESIMI DEL MAGO DELLA GUERRA DEL CORMYR

Ondata di Fulmini Mago della Guerra del Cormyr Attacco 11

Quando il Mago della Guerra stringe i pugni e li picchia uno contro l'altro, un tuono rimbomba sopra di lui. Un cerchio di elettricità azzurra guizzante si allarga rapidamente e miete vittime tra i ranghi nemici.

Incontro + Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 6**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 al suo successivo tiro per colpire basato sull'Intelligenza effettuato nel turno successivo, se riesce a colpire un qualsiasi bersaglio con questo potere.

Barriera Unidirezionale Mago della Guerra del Cormyr Utilità 12

Il Mago della Guerra innalza una barriera di forza scintillante in grado di respingere una pioggia di proiettili scagliati dalle baliste.

Giornaliero + Arcano, Evocazione, Forza
Azione standard **Muro ad area 4 entro 10 quadretti**
Effetto: Il personaggio evoca un muro invisibile di quadretti contigui, che può essere attraversato dalle sue capacità arcane. Il muro può essere lungo e alto fino a quattro quadretti. La barriera non impedisce il movimento, ma blocca le linee di effetto degli attacchi a distanza e ad area. I poteri a distanza e ad area del personaggio, tuttavia, ignorano questa barriera.
Mantenere minore: Il muro permane.

Tempesta della Vittoria Mago della Guerra del Cormyr Attacco 20

Il Mago della Guerra scatena una tempesta furiosa che scende giù dal cielo. Tuoni, fulmini e raffiche di grandine taglienti come lame dilanano la carne, fondono gli scudi e mandano in frantumi le armature.

Giornaliero + Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempa
Colpito: 4d6 + modificatore di Intelligenza danni da tuono.
Effetto: Ogni bersaglio concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

MAGOSPADA NOMADE

"Parole di magia, parole d'acciaio. La mia storia è scritta da entrambe."

Prerequisito: Magospada

Anche se tutti i maghispada sono studenti sia delle arti arcane che del combattimento, il magospada nomade porta questa diversificazione di interessi alla massima espressione. La stretta aderenza a un singolo stile o a una scuola di combattimento formale non gli interessano. Preferisce invece costituire uno stile di combattimento eclettico usando le tecniche raccolte dagli angoli più remoti di ogni terra. Gli incantesimi creati dai maestri i cui stili non appartengono alle normali scuole dei maghispada sono le sue armi migliori.

La conoscenza del magospada abbraccia numerosi campi. Potrebbe conoscere i racconti dell'antico Cormanthy, gli eventi più recenti delle Moonshae e le leggende che parlano dei coraggiosi uccisori di draghi vissuti nell'Abeir ben prima che quel continente ritornasse. Il magospada nomade può imparare qualcosa di nuovo da ogni conversazione. Perfino i punti di vista opposti relativi allo stesso evento gli sono utili per capire come i pregiudizi di un individuo possano alterare le sue percezioni... una debolezza che è possibile sfruttare in combattimento. Il folklore di ogni regione contiene preziose lezioni che possono tornare utili a ogni combattente. In ogni favola, in ogni aneddoto, in ogni notizia il magospada nomade trova una lezione filosofica che mette poi a buon uso in battaglia.

PRIVILEGI DEL MAGOSPADA NOMADE

Aegis Intuitiva (11° livello): Quando il magospada nomade usa il potere di *aegis d'assalto* o *aegis protettore*, può sommare il suo modificatore di Saggezza al raggio dell'emanazione del potere.



Azione di Teletrasporto (11° livello): Quando il magospada nomade usa un punto azione per effettuare un'azione extra, può teletrasportarsi di 5 quadretti come azione gratuita prima di eseguire l'azione extra.

Storia Popolare (11° livello): Il magospada nomade somma il suo modificatore di Saggezza alle prove di Storia.

Imparare dalle Esperienze (16° livello): Quando un nemico mette a segno un colpo critico contro il magospada nomade, quest'ultimo somma un bonus pari al proprio modificatore di Saggezza al suo successivo tiro per colpire e al tiro dei danni contro quella creatura in questo incontro.

INCANTESIMI DEL MAGOSPADA NOMADE

Attacco Magospada Nomade Attacco 11 dei Quattro Angoli

Il magospada è ovunque contemporaneamente, e la sua lama affonda nell'avversario dall'alto, dal basso e da tutti i lati.

Incontro + Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Intelligenza + modificatore di Saggezza danni. Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Intelligenza contro Tempra, Intelligenza contro Riflessi, o Intelligenza contro Volontà

Colpito (Tempra): Se l'attacco colpisce la difesa di Tempra del bersaglio, il bersaglio subisce 1[A] danni e cade a terra prono.

Colpito (Riflessi): Se l'attacco colpisce la difesa di Riflessi del bersaglio, il bersaglio subisce 1[A] danni ed è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpito (Volontà): Se l'attacco colpisce la difesa di Volontà del bersaglio, il bersaglio subisce 1[A] danni ed è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Groviglio Arcano Magospada Nomade Utilità 12

Con un turbinio della lama, il magospada crea un laccio magico e due portali collegati. Il magospada passa attraverso il portale e il laccio si stringe attorno al suo nemico.

Incontro + Arcano, Teletrasporto

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio colpisce un alleato con un attacco che non comprende il personaggio

Effetto: Invece di usare la sua normale reazione immediata di *aegis d'assalto* o *aegis protettore*, il personaggio si teletrasporta in un qualsiasi punto entro un numero di quadretti pari a 5 + il suo modificatore di Saggezza, e teletrasporta il nemico che ha attivato il potere fino a un quadretto adiacente a sé.

Retaggio delle Lame Magospada Nomade Attacco 20

Una serie di lame iridescenti di forza circonda il magospada. Le lame difendono i suoi alleati e assalgono i suoi nemici.

Giornaliero + Arcano, Forza, Stabile

Azione standard Personale

Effetto: Gli alleati del personaggio entro 2 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +1 alla CA e alla difesa di Riflessi.

Il personaggio può usare un'azione minore una volta nel suo turno per infliggere danni da forza a un nemico di sua scelta entro 5 quadretti. Infligge danni da forza pari a 2d6 + il suo modificatore di Saggezza.

NOMADE DROW

"Questa oscurità è la mia casa... non sareste dovuti venire quaggiù."

Prerequisiti: Drow, Dungeon come abilità con addestramento

Il Sottosuolo è un regno di terrore per buona parte della gente di superficie. Funghi carnivori infestano le pareti delle caverne, strane mostruosità si nascondono nell'ombra e intere civiltà votate al male prosperano nei meandri senza luce. Per un nomade drow, questa è casa. Conosce a menadito tutti i tunnel più conforti del Sottosuolo. Ogni curva di ogni caverna, ogni angolo di ogni dungeon è suo alleato, e gli consente di strisciare alle spalle dei suoi avversari. Un nomade drow è un cacciatore dell'oscurità, capace di colpire dalle ombre prima che i suoi avversari si rendano conto del pericolo.

Un nomade drow non sa che farsene dei suoi simili. Mentre lui affina le proprie abilità nelle terre selvagge dell'oscurità, gli altri drow languono nella decadenza e nella perversione delle loro città. Il nomade drow ha affinato le sue capacità magiche innate attraverso una serrata pratica, e ora il potere che scorre nel suo sangue è di gran lunga superiore a quello degli altri drow. Il nomade cammina libero nell'oscurità, mentre gli altri drow restano stregati dalle catene della schiavitù a Lolth.



La vita è un viaggio. Il nomade drow vive per vedere quali meraviglie e quali avventure mozzafiato lo attendono dietro il prossimo angolo. L'oscurità è un'amante spietata, ma il nomade drow ha imparato a conoscerla fin troppo bene. Ovunque decida di andare, sopra o sotto il Faerûn, nessuno è in grado di fermarlo.

PRIVILEGI DEL NOMADE DROW

Azione dell'Agguato (11° livello): Quando il nomade drow usa un punto azione per effettuare un'azione extra che sia un attacco, ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire se il bersaglio è inconsapevole della sua presenza.

Percezione della Pietra (11° livello): Quando si trova sottoterra, il nomade drow ottiene un bonus di +2 alle prove di iniziativa, di Dungeon e di Percezione.

Scintille di Fuoco (16th): Il nomade drow ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni contro i bersagli attualmente influenzati dal suo potere di *fuoco oscuro*.

POTERI DEL NOMADE DROW

Attacco dal Nulla

Nomade Drow Attacco 11

Il nomade drow lancia un attacco. Se il suo avversario non se ne accorge in tempo, il colpo lo lascia frastornato per breve tempo.

Incontro ♦ **Arma**

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni.

Speciale: Se il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio, il bersaglio è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Forza nell'Oscurità

Nomade Drow Utilità 12

Il gelido abbraccio dell'oscurità scorre all'interno delle ferite del nomade drow, sostituendo il nero potere delle tenebre alla sua linfa vitale.

Giornaliero ♦ **Guarigione**

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo. Se si trova nell'oscurità, somma il suo modificatore di Costituzione al numero di punti ferita che recupera.

Lama Oscura

Nomade Drow Attacco 20

Il nomade drow stringe la sua nube di oscurità attorno all'avversario colpito, sommergendolo nel buio. La nube rimane al suo posto, offuscando la vista del nemico.

Giornaliero ♦ **Arma**

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, Destrezza contro CA, o Costituzione contro CA

Colpito: 5 [A] + modificatore di Forza, Destrezza, o Costituzione danni.

Effetto: Come azione gratuita, il personaggio può utilizzare il suo potere di *nube di oscurità* incentrato sul bersaglio piuttosto che su se stesso. Sotto ogni altro aspetto, il potere funziona normalmente.

Mantenere minore: La nube persiste e il personaggio può muoverla di 3 quadretti.

SAPIENTE SFREGIATO

"Io non sono un mostro."

Prerequisiti: Il personaggio deve possedere almeno una cicatrice magica e il talento multiclasse Studente della Piaga

Quando la Piaga Magica colpì, abomini terrificanti di ogni genere spuntarono da ogni angolo di Toril. Ora le creature portatrici di cicatrici magiche infestano il mondo e seminano follia e paura ovunque compaiono. In alcuni rari casi, tuttavia, la cicatrice magica che segna la loro carne non si rivela una maledizione, bensì un potente dono. Un sapiente sfregiato è uno di questi. Sfoggia la propria cicatrice come un marchio di potere e un terribile monito a tutti i suoi avversari.

Il sapiente sfregiato ha imparato a imbrigliare il dono oscuro della sua cicatrice magica e a incanalare il suo potere distruttivo. Le forze imprevedibili che alimentano la cicatrice magica ora rispondono al suo comando. La sua padronanza della cicatrice magica gli consente di attingere all'energia magica allo stato puro nota come fuoco magico, per curare se stesso con il suo potere impetuoso, o per rafforzare il proprio corpo in combattimento. Mano a mano che il suo potere aumenta, il sapiente può impugnare la furia del fuoco magico con la stessa disinvoltura con cui un combattente impugna una lama, richiamando l'essenza scatenata della magia impazzita per incenerire i suoi avversari.

PRIVILEGI DEL SAPIENTE SFREGIATO

Azione del Fuoco Magico (11° livello): Invece di effettuare un'azione extra quando usa un punto azione, il sapiente sfregiato può recuperare un potere da sfregiato a incontro che ha già utilizzato.

Familiarità della Piaga (11° livello): Il sapiente sfregiato non subisce più una penalità di -2 a tutte le difese e ai tiri salvezza contro le creature sfregiate o piagate. Ottiene invece un bonus di +2 a tutte le difese e ai tiri salvezza contro di esse.

Maestria della Piaga (11° livello): Questo cammino leggendario funge da cammino leggendario per i multiclasse sfregiati.

All'11° livello, il sapiente sfregiato sceglie un potere di attacco da sfregiato a incontro di livello pari o inferiore al 7°.

Al 12° livello, il sapiente sfregiato acquisisce il potere *guarigione del fuoco magico*.

Al 20° livello, il sapiente sfregiato sceglie un potere di attacco da sfregiato a incontro di livello pari o inferiore al 19°.

Maestria del Fuoco Magico (16° livello): Come azione gratuita, il sapiente sfregiato può usare un potere da sfregiato a incontro senza ottenere alcun effetto per conferire a se stesso o a un alleato entro 5 quadretti da sé un secondo uso di un potere arcano a incontro già utilizzato nell'incontro attuale.



POTERI DEL SAPIENTE SFREGIATO

Guarigione del Fuoco Magico

Sapiente Sfregiato Utilità 12

Il sapiente sfregiato è un maestro del fuoco magico. Il fuoco comune non significa nulla per lui.

Incontro

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da fuoco

Effetto: Il personaggio può usare un impulso curativo.

Se i danni da fuoco sono stati causati da un effetto continuato, quell'effetto ha termine.

SIGNORE DEL MATTINO

"Là dove la luce del nostro signore risplende, c'è speranza. Là dove non c'è alcuna luce, giungiamo noi."

Prerequisiti: Qualsiasi classe divina, il personaggio deve adorare Amaunator

Negli anni che seguirono la Piaga Magica, Lathander, il dio eternamente giovane dei nuovi inizi e della speranza, fu trasfigurato nella sua incarnazione più antica, Amaunator. Sebbene Amaunator abbia abbandonato la maschera giovanile che aveva indossato per molti secoli, le sue esperienze come Signore dell'Alba lo hanno riscosso dalla sua antica mentalità. Amaunator è ancora un dio fiero, di età incalcolabile, ma ricorda bene la sua giovinezza e incoraggia i suoi seguaci a fare altrettanto.

Un Signore del Mattino è il campione della giovinezza del dio. Lo spirito ottimistico di Lathander lo guida nella sua crociata per riportare l'ordine nel caos del nuovo mondo. I fuochi del suo dio ardono potenti dentro di lui e gli donano l'energia inesauribile della gioventù. Un Signore del Mattino è instancabile, fiero, ribelle e pieno di speranza. Risplende come un faro nelle ore più buie della notte, ispira i suoi compagni a raggiungere vette di grandezza che non ritenevano possibili.

Per i suoi nemici, la sua forza brucia come il sole stesso e la sua forma emana una luce rovente e insopportabile. Il male viene annientato dalla scia di fiamme che il Signore del Mattino lascia dietro di sé, perché sebbene egli sia accompagnato dallo spirito spensierato di Lathander, nel suo cuore arde il fuoco insaziabile di Amaunator.



PRIVILEGI DEL SIGNORE DEL MATTINO

Alba Militante (11° livello): Quando il Signore del Mattino usa il suo potere di *incanalare divinità*, può anche scegliere un nemico entro 5 quadretti da sé, che subirà danni radiosi pari al modificatore di Carisma del Signore del Mattino.

Energia Inesauribile (11° livello): Quando il Signore del Mattino usa un punto azione per effettuare un'azione extra e sferrare un attacco, quell'attacco diventerà un colpo critico in caso di un risultato di 18 o più al tiro del dado.

Radiosità Bruciante (16° livello): Ogni volta che il Signore del Mattino colpisce un avversario con un potere che contiene la parola chiave "radioso", il bersaglio ottiene vulnerabilità 10 ai danni radiosi fino alla fine del turno successivo del Signore del Mattino.

PREGHIERE DEL SIGNORE DEL MATTINO

Bagliore Puro

Signore del Mattino Attacco 11

Con una preghiera appena sussurrata, il Signore del Mattino emana un bagliore bianco e tiepido che investe i nemici di energia sacra e li brucia.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersagli: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà, Saggezza contro Volontà, o Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni radiosi.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i nemici che iniziano il loro turno entro l'emanazione subiscono 10 danni radiosi.

Sole Nascente

Signore del Mattino Utilità 12

Il bagliore emanato dal Signore del Mattino rinfranca gli spiriti e cura le ferite dei suoi alleati, richiudendo i tagli e infondendo in loro la forza necessaria per continuare a combattere.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio e i suoi alleati recuperano un ammontare di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Mantenere minore: Gli alleati sanguinanti entro 5 quadretti recuperano un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Lancia dell'Alba

Signore del Mattino Attacco 20

Con un bagliore accecante, una nube di energia radiosa sfreccia verso l'avversario del Signore del Mattino, investendolo di un fascio di energia sacra.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà, Saggezza contro Volontà, o Carisma contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni radiosi.

Effetto: 5 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza contro questi danni continuati, i danni continuati aumentano di 5.

SIMBARCH DELL'AGLAROND

"Ho studiato presso i maghi che appresero i loro poteri dalla Simbul in persona. Le sue conoscenze e i suoi poteri non sono ancora stati dimenticati."

Prerequisito: Mago

Durante i suoi molti anni di regno, la misteriosa Simbul, la Strega-Regina dell'Aglarond, accettò molti apprendisti e li iniziò ai segreti del suo potere. Anche se la Simbul non regna più sull'Aglarond, gli apprendisti dei suoi apprendisti hanno formato una squadra scelta di incantatori noti come i simbarch. Mantengono in vita la fiamma delle arti della Simbul e assumono a loro volta dei nuovi apprendisti. Un simbarch ha studiato presso i maghi che a loro volta furono istruiti dalla Simbul in persona.

Anche se il consiglio regnante dell'Aglarond è composto dai simbarch, alcuni dei "discendenti" magici della Simbul non fanno parte del consiglio e preferiscono praticare la loro magia in privato. Il personaggio rientra in questo gruppo. In quanto simbarch, ha diritto a reclamare un posto nel consiglio, ma così facendo si assume molte serie responsabilità e deve tenere conto di molti fattori politici. Se il personaggio decide di unirsi al consiglio, potrebbero passare dei mesi o addirittura degli anni prima che il suo ruolo venga riconosciuto ufficialmente.

Che si unisca o no ai capi dell'Aglarond, un simbarch manipola la magia con un trasporto selvaggio che suscita terrore nei suoi nemici. Il suo potere arcano lo sostiene e lo rafforza, concedendogli riserve apparentemente sovrumane di vitalità e di salute. Un simbarch sa essere compassionevole e morigerato, ma quando giunge il momento di scatenare la sua collera, si rivela un nemico terrificante.

PRIVILEGI DEL SIMBARCH DELL'AGLAROND

Guarigione Arcana (11° livello): Quando il simbarch dell'Aglarond usa un punto azione per effettuare un'azione extra, può anche usare un impulso curativo come azione gratuita.

Vitalità Stregonesca (11° livello): Il simbarch dell'Aglarond acquisisce due ulteriori impulsi curativi al giorno.

Mago Determinato (16° livello): Quando il simbarch dell'Aglarond usa un impulso curativo mentre è sanguinante, somma 1d10 all'ammontare di punti ferita recuperati.

INCANTESIMI DEL SIMBARCH DELL'AGLAROND

Fuoco d'Argento Simbarch dell'Aglarond Attacco 11

Il simbarch evoca un getto di energia magica allo stato puro che incenerisce le difese nemiche e potenzia gli altri suoi incantesimi.

Incontro + Arcano, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza + 8 contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni, e fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio con un attacco, il bersaglio subisce danni aggiuntivi pari a metà del livello del personaggio.



Dweomer Sinodico Simbarch dell'Aglarond Utilità 17

Il simbarch si cura grazie al fuoco d'argento etereo della magia allo stato puro.

Incontro + Arcano, Guarigione

Azione minore Distanza 20

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro 20 quadretti

Effetto: Il personaggio usa uno dei suoi impulsi curativi, ma non recupera nessun punto ferita. Il bersaglio dell'incantesimo può quindi usare un impulso curativo. (Se il bersaglio dell'incantesimo è il personaggio stesso, dovrà usare due impulsi curativi per recuperare i punti ferita di un impulso.)

Tempesta della Simbul Simbarch dell'Aglarond Attacco 20

Il simbarch crea una potente tempesta telecinetica che assale i suoi avversari. La sua collera arcana lo trasforma in una fiammata di fuoco d'argento che consuma tutte le sue debolezze mortali.

Giornaliero + Arcano, Forza, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 5d10 danni da forza. Dopo avere completato i tiri per colpire previsti da questo potere, per ogni nemico colpito il personaggio effettua immediatamente un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine. Può effettuare più di un tiro salvezza contro un singolo effetto a cui un tiro salvezza può porre termine, se il suo primo tentativo fallisce.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio non ha diritto a nessun tiro salvezza extra.

STELLA ARGENTEA

"Soltanto la Dea può sentire le tue preghiere, ma farò tutto ciò che posso per perorare la tua causa."

Prerequisiti: Una qualsiasi classe arcana o divina che utilizzi uno strumento; il personaggio deve adorare Selûne

La stella argentea segue il sentiero a volte radioso e a volte sfuggente della signora dei cieli, Selûne. Nonostante tutti i grandi cambiamenti del mondo, almeno una storia rimane eterna: la vigile opposizione di Selûne alle macchinazioni della sua sorella oscura, Shar. Le stelle argentee portano la luce e la speranza della loro dea nell'oscurità e si offrono come campioni di quelle cause che gli altri considerano perdute.

A differenza di molte altre divinità, Selûne è disposta a condividere parte del suo potere anche con quegli adoratori che non si dedicano esclusivamente a studiare la sua volontà. Anche i maghi, i warlock, i bardi e gli stregoni possono diventare stelle argentee degne di nota.

Prima della Piaga Magica, le preoccupazioni di Selûne riguardo ai mortali erano incentrate soprattutto sui licanthropi: lupi mannari, cinghiali mannari, orsi mannari e altri adoratori che potevano assumere forme animali in base alle fasi della luna. Dopo la Piaga Magica, il fenomeno della licanthropia è sfuggito al benevolo controllo di Selûne. La dea fa ciò che può per aiutare le sue vittime, ma a volte non può offrire loro altro che il rapido balenare di una lama d'argento.

PRIVILEGI DELLA STELLA ARGENTEA

Dea dei Cambiamenti (11° livello): La stella argentea è immune alle malattie trasmesse dai licanthropi. Tutti i suoi attacchi sferrati con le armi e con gli strumenti sono considerati sferrati da armi argentate.

Disciplina Aperta (11° livello): La caratteristica usata dai poteri di attacco associati a questo cammino leggendario è la più alta tra Carisma, Intelligenza, o Saggezza. Le stelle argentee che usano la fonte di potere arcana possono utilizzare i loro strumenti nel modo normalmente previsto con questi poteri.

Scintilla Lunare (11° livello): Quando la stella argentea usa un punto azione per effettuare un'azione extra, tutti i nemici entro 5 quadretti da lei non possono trarre beneficio dall'occultamento o dall'invisibilità fino alla fine del turno successivo della stella argentea.

Oracolo Lunare (16° livello): Quando la stella argentea mette a segno un attacco nel proprio turno, tutti i suoi alleati entro 20 quadretti da lei ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo della stella argentea.



PREGHIERE DELLA STELLA ARGENTEA

Lacrime di Selûne

Stella Argentea Attacco 11

La stella argentea evoca un piccolo globo d'argento luminescente che sfreccia verso il nemico. Il suo potere è imprevedibile, ma del resto lo è anche l'umore della luna.

Incontro + Divino, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà, Saggezza contro Volontà, o Carisma contro Volontà

Colpito: Finché il personaggio è sanguinante, infligge 3d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni psichici. Se non è sanguinante, il bersaglio è invece stordito fino all'inizio del turno successivo del bersaglio.

Bagliore Lunare

Stella Argentea Utilità 12

Là dove la stella argentea cammina avvolta dal potere della sua dea, l'oscurità cede il passo allo splendore argenteo.

Giornaliero + Divino

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, l'oscurità entro 6 quadretti dal personaggio è considerata luce fioca.

Fuoco Lunare

Stella Argentea Attacco 20

Dal cielo scende una colonna turbinante di fredda luce bianca che avvolge il nemico della stella argentea. Mentre i perversi vengono consumati dalla sua luce, gli alleati della stella sono rinfrancati dal suo fresco bagliore.

Giornaliero + Divino, Guarigione, Radioso, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi, Saggezza contro Riflessi, o Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d10 + modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma danni radiosi, e tutti gli alleati entro 5 quadretti dal bersaglio recuperano punti ferita pari a metà del livello del personaggio + il suo modificatore di Carisma.

Mancato: Danni dimezzati, e tutti i nemici sanguinanti entro 5 quadretti dal bersaglio subiscono danni radiosi pari al modificatore di Carisma del personaggio.

TEMPESTA ELEMENTALE

"Uccidermi? Avresti più fortuna se cercassi di tagliare in due il vento, o di estinguere il fuoco di un vulcano. Hai mai ucciso una montagna?"

Prerequisiti: Genasi, talento Manifestazione Extra

Una tempesta elementale è incostante come il vento del mare, eppure arde di una passione intensa quanto il fuoco di un drago infuriato. Accoglie a braccia aperte il caos da cui è nata la sua gente. Annerisce l'adamantio con il fuoco, spazza via gli eserciti con l'acqua, congela un drago in volo con il vento e riduce in macerie un castello con il fulmine, traendo tutte queste forze dal suo stesso spirito. Una tempesta elementale è l'incarnazione delle più grandi forze della natura.

PRIVILEGI DELLA TEMPESTA ELEMENTALE

Attacchi Elementali (11° livello): I poteri di attacco della tempesta elementale infliggono un tipo di danno basato sulle sue attuali manifestazioni elementali. La manifestazione di anima di acqua infligge danni da acido, quella di anima di fuoco infligge danni da fuoco, anima di tempesta infligge danni da fulmine, anima di terra infligge danni da forza e anima di vento infligge danni da freddo.

Impeto Elementale (11° livello): Quando la tempesta elementale usa un punto azione per eseguire un'azione extra, può scegliere di adottare una qualsiasi delle cinque manifestazioni elementali. Se sceglie un elemento che normalmente non sarebbe in grado di manifestare, ottiene il beneficio di quella manifestazione fino alla

fine dell'incontro. Se sceglie una manifestazione che normalmente potrebbe usare ma che attualmente non sta usando, come ad esempio nel caso di Manifestazione Duplice (vedi sotto), può cambiare immediatamente le due manifestazioni che sta utilizzando.

Manifestazione Duplice (11° livello): La tempesta elementale può usare due manifestazioni elementali allo stesso tempo. Può scegliere quali elementi manifestare attualmente dopo ogni riposo breve o esteso. Può usare i poteri a incontro di entrambe queste manifestazioni nel corso dello stesso incontro. Il suo aspetto deve corrispondere a una delle due manifestazioni (non è un ibrido).

Signore della Tempesta (16° livello): Se la tempesta elementale possiede resistenza al freddo, fulmine, o fuoco, incrementa ciascuna di quelle resistenze di 5.

POTERI DELLA TEMPESTA ELEMENTALE

Explosione Tempestosa Tempesta Elementale Attacco 11

La tempesta elementale inonda la zona circostante con l'acido, la forza, il freddo, il fulmine o il fuoco che si manifestano dentro di lei.

Incontro ♦ **Acido, Forza, Freddo, Fulmine, o Fuoco**
Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Riflessi, Destrezza contro Riflessi, o Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni da acido, forza, freddo, fulmine, o fuoco.

Speciale: Vedi il privilegio leggendario di Attacchi Elementali per determinare il tipo di danno inferto da questo potere. Questo potere contiene la parola o le parole chiave appropriate alla manifestazione o alle manifestazioni che il personaggio usa.

Assorbire Elementi Tempesta Elementale Utilità 12

Un nemico assale la tempesta elementale con i suoi poteri elementali, ma la tempesta li assorbe e li usa per rinforzare i propri attacchi.

Incontro

Reazione immediata Personale

Attivazione: La resistenza ai danni da fulmine, da fuoco, o da freddo impedisce al personaggio di subire danni.

Effetto: Una volta prima della fine dell'incontro, il personaggio può infliggere danni dello stesso tipo (tra i tre tipi indicati) pari al proprio valore di resistenza. Il personaggio deve decidere di applicare questo bonus ai danni dopo avere determinato il risultato del tiro del colpire, ma prima di effettuare il tiro dei danni.

Furia Elementale Tempesta Elementale Attacco 20

Con un semplice pensiero, la tempesta elementale scatena la piena furia dei suoi antenati, annientando il suo nemico con la violenza dell'acido, della forza, del freddo, del fulmine o del fuoco.

Giornaliero ♦ **Acido, Forza, Freddo, Fulmine, o Fuoco**
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi, Destrezza contro Riflessi, o Costituzione contro Riflessi

Colpito: 5d10 + modificatore di Costituzione danni da acido, forza, freddo, fulmine, o fuoco, e tutte le resistenze possedute dal personaggio aumentano di 10 fino alla fine dell'incontro.

Mancato: Danni dimezzati, e le resistenze del personaggio non cambiano.



UCCISORE DI DEMONI DELL'IMPILTUR

"Sputa fuoco e acido, se proprio devi, creatura. Ma oggi io reclamerò il tuo teschio annerito per la mia collezione."

Prerequisiti: Ranger, stile di combattimento a due lame

L'Impiltur è una terra sotto assedio. Un tempo era un bastione di civiltà ammirato dai regni circostanti e le sue tesorerie traboccavano d'oro e di scintillanti gemme inestimabili. Ora le sue terre selvagge sono infestate dai demoni e a ogni giorno che passa, nuovi incubi sfregiati e piagati calano dalle montagne degli Speroni della Terra.

Un uccisore di demoni dà la caccia senza paura agli orrendi abomini che infestano la sua patria. I demoni sono gli incubi peggiori della maggior parte degli avventurieri, ma l'addestramento e la feroce determinazione dell'uccisore di demoni gli conferiscono potere sufficiente a mettere in ginocchio questi orrori ultraterreni. L'uccisore dà la caccia ai demoni come gli altri ranger inferiori danno la caccia ai lupi o agli orsi, abbattendo queste mostruosità rivoltanti per poi farle a pezzi. Le sue capacità nell'impartire la morte riescono perfino ad aggirare le prodigiose difese di un demone. Le sue lame gemelle sono un vero e proprio anatema per le creature demoniache, falciano un membro dopo l'altro delle loro sordide legioni e purificano il grande regno di un tempo dalla loro oscura influenza.

PRIVILEGI DELL'UCCISORE DI DEMONI DELL'IMPILTUR

Collera dell'Uccisore di Demoni (11° livello): Quando l'uccisore di demoni usa un punto azione per

eseguire un'azione extra, tutti i nemici a lui adiacenti subiscono una penalità di -1 alla CA fino alla fine del turno successivo dell'uccisore di demoni.

Nel caso dei demoni, questa penalità è di -2 anziché -1.

Lama dell'Uccisore di Demoni (11° livello): Il privilegio di classe di Preda del Cacciatore dell'uccisore di demoni infligge 1d6 danni extra contro i demoni.

L'uccisore di demoni ottiene inoltre un bonus di +5 alle prove di Arcano effettuate per scoprire conoscenze relative ai demoni.

Sventura dei Demoni (16° livello): Quando l'uccisore di demoni infligge danni a un demone, il demone perde tutte le resistenze fino alla fine del turno successivo dell'uccisore di demoni. Quando l'uccisore di demoni mette a segno un colpo critico contro un nemico che non sia un demone, quella creatura perde tutte le sue resistenze fino alla fine del suo turno successivo.

POTERI DELL'UCCISORE DI DEMONI DELL'IMPILTUR

Presca Uccisore di Demoni dell'Impiltur Attacco 11 **dell'Uccisore di Demoni**

L'uccisore di demoni infligge danni devastanti su due avversari diversi.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi

Colpito: 1[A] + Modificatore di Forza danni per attacco, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Se il bersaglio è un demone, subisce 2[A] + Modificatore di Forza danni per attacco, ed è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Protezione Uccisore di Demoni dell'Impiltur Utilità 12 **dai Demoni**

L'uccisore si adatta rapidamente all'energia che il suo aggressore usa contro di lui.

Incontro ♦ Arcano

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni di un tipo specifico, come ad esempio radiosi o da fuoco

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 15 contro i danni di quel tipo o di quei tipi fino alla fine del suo turno successivo.

Raffica Uccisore di Demoni dell'Impiltur Attacco 20 **Anatema dei Demoni**

Le armi dell'uccisore agiscono con letale sincronia per disfare l'essenza stessa del suo nemico e feriscono anche gli altri avversari vicini.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni per attacco, e il primo attacco che colpisce infligge anche 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Se il bersaglio è un demone, questo danno ignora tutte le resistenze, e fino alla fine di questo incontro, quando il demone subisce danni continuati, i suoi alleati entro 2 quadretti subiscono lo stesso ammontare di danni.





UMBRIRI

"Le lame dell'ombra sono molto affilate."

Prerequisito: Magospada

I maghispada Netheresi sono maestri dell'ombra e dell'acciaio, capaci di mescolare le arti degli antichi guerrieri Netheresi con i poteri arcani oscuri dei maghi. Il personaggio si è addestrato nelle arti del magospada praticate a Netheril ed è diventato uno dei letali umbriri. Le sue abilità con la lama mescolano l'oscurità alla magia e alle tecniche dei maestri delle ombre per creare l'arte perfetta dell'uccisore.

I Netheresi non apprezzano che qualcuno ritorca i segreti del combattimento contro di loro. Il personaggio è braccato dalle Tenebre nascoste tra le ombre. Preferiscono vederlo morto piuttosto che consentire che gli empi segreti della loro arte vengano trasmessi agli stranieri. Gli umbriri fedeli ai maghi Netheresi disprezzano il personaggio e credono che egli disonori coloro che hanno passato interi millenni a perfezionare questa antica arte.

Quasi tutti gli umbriri sono umani Netheresi, i discendenti degli umani nativi delle ombre che fecero ritorno nel Faerûn oltre cento anni fa. Fungono da campioni e da guardie scelte dell'Enclave di Shade. Altri sono Sembiani che si sono dimostrati abbastanza promettenti da venire istruiti e sono stati invitati ad addestrarsi nell'arte degli umbriri. Alcuni di questi umbriri segretamente sono ancora fedeli al ricordo di una Sembia libera e tengono celata la loro slealtà ai nuovi signori supremi. Gli umbriri più potenti sono antiche tenebre maestri di spada, Shadovar purosangue ricompensati con la trasformazione in ombre senzamorte per la loro abilità e la loro fedeltà.

PRIVILEGI DELL'UMBRIRI

Azione d'Ombra (11° livello): Quando l'umbriri usa un punto azione per effettuare un'azione extra, sia l'umbriri che tutti i suoi alleati adiacenti ottengono occultamento fino all'inizio del turno successivo dell'umbriri.

Difesa d'Ombra (11° livello): L'umbriri acquisisce resistenza ai danni necrotici pari a 5 + metà del proprio livello.

Quando l'umbriri usa un qualsiasi potere di aegis del magospada, il valore della resistenza sale a 10 e il suo attacco basilare in mischia infligge 5 danni necrotici extra. Questi benefici durano fino alla fine del turno successivo dell'umbriri.

Sudario d'Ombra (16° livello): L'umbriri ottiene vantaggio in combattimento contro un nemico, se beneficia di occultamento nei confronti di quel nemico.

POTERI DEGLI UMBRIRI

Ombra Assassina

Umbriri Attacco 11

Quando l'umbriri colpisce, le ombre si consolidano fino a formare una figura solida ai fianchi del suo avversario. La sagoma è simile a lui, ma i suoi lineamenti sono immersi nel buio e la sua spada è fatta di materia oscura nera come l'inchiostro.

Incontro ♦ Arcano, Arma, Evocazione, Ombra

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2 [A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Il personaggio evoca una manifestazione d'ombra di se stesso. Questa manifestazione può apparire in un qualsiasi quadretto adiacente al bersaglio. La creatura può essere usata per consentire gli attacchi ai fianchi e per sferrare attacchi di opportunità (come se fosse il personaggio stesso a effettuare gli attacchi), ma non può eseguire altre azioni. La manifestazione scompare alla fine del turno successivo del personaggio.

Occultamento Ombroso

Umbriri Utilità 12

L'umbriri impone la sua volontà sulla materia d'ombra e nasconde un alleato nell'oscurità più fitta. Nessuna luce ora può rivelare la presenza del suo amico.

Incontro ♦ Arcano, Illusione, Ombra

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio diventa invisibile finché non attacca, o fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Psiche Ombrosa

Umbriri Attacco 20

L'umbriri vela i sensi del suo nemico con allucinazioni d'ombra. L'avversario sferra dei colpi a dei nemici immaginari e si muove come un burattino appeso ai fili manovrati dall'umbriri.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma, Charme, Ombra, Recuperabile

Azione standard Contatto in mischia

Requisito: Il personaggio deve disporre di vantaggio in combattimento.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: All'inizio del suo turno successivo, il bersaglio è dominato dal personaggio fino all'inizio del turno seguente del bersaglio. Il personaggio non può spingere il bersaglio a compiere nessuna azione che gli arrecherà palesemente dei danni (come ad esempio buttarsi in un crepaccio o su una trappola della cui presenza sia consapevole). Il personaggio deve disporre di linea di visuale fino alla creatura all'inizio del turno di quest'ultima, altrimenti non può dominarla.

VIANDANTE OSCURO

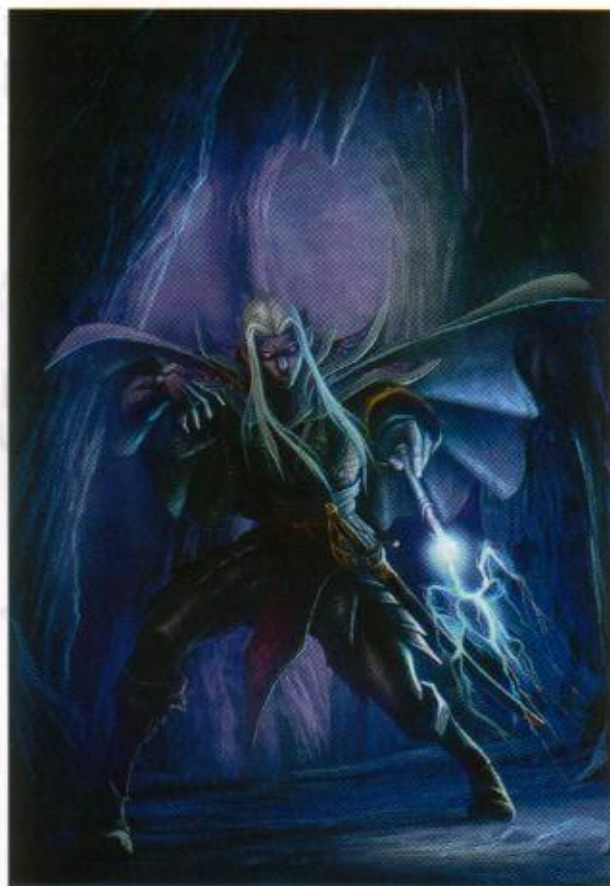
"Nella prossima vita, sta' alla larga da me."

Prerequisiti: Warlock, patto oscuro

Tutti i warlock stringono patti pericolosi con entità al di là della comprensione dei mortali. Molti lo fanno con estrema prudenza, tenendo parte della loro anima al di là della portata dell'empia entità con cui suggellano il loro patto. Hanno paura di ciò che potrebbero diventare se lasciassero avvicinarsi troppo queste entità. Hanno paura di diventare come il viandante oscuro.

Ben pochi osano avere a che fare con le forze oscure fino al punto in cui si spinge il viandante oscuro, e a guardare queste entità sacrileghe dritte in faccia. Il viandante oscuro è abbastanza forte da controllare l'oscurità che si agita dentro di lui. Mette in gioco la sua anima ogni giorno, rischiando la dannazione eterna in cambio di una ricompensa oscura. Il suo corpo ormai è solo una zavorra per lui: lo ancora a un mondo che non sente più come suo. Il viandante oscuro è diretto in un luogo di tenebra, e muove altri passi su questo sentiero ogni giorno che passa, lasciandosi la luce sempre più lontana alle spalle.

Un viandante oscuro si trova a metà strada tra due mondi, è un'ombra simile a un wraith che lotta con forze malvagie di cui la maggior parte della gente ignora addirittura l'esistenza. Le forze oscure dentro di lui reclamano la sua anima, e finora il viandante oscuro ha respinto le loro pretese, imbrigliando i loro poteri ultraterreni per perseguire i propri scopi personali, ma a ogni giorno che passa, tornare verso la luce diventa sempre più difficile.



PRIVILEGI LEGGENDARI DEL VIANDANTE OSCURO

Assenza Mortale (11° livello): Quando il viandante oscuro è evanescente, ottiene un bonus ai tiri dei danni dei suoi poteri da warlock pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Azione del Viandante Oscuro (11° livello): Invece di usare un punto azione per eseguire un'azione extra, il viandante oscuro può usare un punto azione per diventare evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Affinità Spettrale (16° livello): Gli attacchi del viandante oscuro contro le creature evanescenti infliggono danni normali (anziché dimezzati).

INCANTESIMI DEL VIANDANTE OSCURO

Anatema Fantasma Viandante Oscuro Attacco 11

Il viandante oscuro svanisce gradualmente dal mondo e trascina un filamento dell'anima del suo nemico assieme a sé.

Incontro + Arcano, Necrotico, Strumento

Azione standard **Distanza 20**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni necrotici, e il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Spirale Evanescente Viandante Oscuro Utilità 12

Quando una spirale di energia oscura investe il nemico che lo ha attaccato, il viandante oscuro si dissolve.

Incontro + Arcano

Azione gratuita **Personale**

Effetto: Il personaggio usa questo potere quando usa la propria Aura della Spirale Oscura. Il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Forma Viandante Oscuro Attacco 20 di Wraith Esplosiva

Il viandante oscuro si immerge nelle tenebre ed evoca un'esplosione di energia che minaccia di sopprimere l'anima del suo avversario.

Giornaliero + Arcano, Necrotico, Psicico, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni psichici e necrotici, e 10 danni psichici e necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio diventa evanescente e acquisisce la capacità di intangibile. Questi benefici perdurano fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non diventa sanguinante.

WARLOCK DI EVERMEET

"Le terre della luce proiettano lunghe ombre."

Prerequisito: Warlock

Il faro che è l'isola di Evermeet risplende di luce gloriosa anche nell'ora più buia. Il warlock di Evermeet ha stipulato il suo patto entrando in comunione con le antiche potenze che dimorano nelle foreste e nell'isola natia degli eladrin. Gli spiriti di Evermeet hanno molto da offrire ai warlock che si sono già vincolati ai poteri fatati (quelli che hanno scelto il patto fatato), ma qualsiasi warlock, a prescindere dal patto scelto, può trarre vantaggi da un'alleanza con i poteri occulti di Evermeet.

Gli spiriti evanescenti di Evermeet, quasi dimenticati da tutti, offrono grandi doni a coloro che si appellano ai loro nomi segreti, nomi che le labbra dei mortali non hanno più pronunciato da molti millenni. Le creature fatate di Evermeet vanno e vengono liberamente dalla Selva Fatata. Con il loro aiuto, il warlock di Evermeet può ottenere dei poteri che altrimenti sarebbero vietati ai semplici mortali. Grazie a questi poteri, i warlock di Evermeet diventano fulcri di luce in un oceano di tenebra, fari di speranza nel gelido buio della notte.

PRIVILEGI DEL WARLOCK DI EVERMEET

Azione Mercuriale (11° livello): Quando il warlock di Evermeet spende un punto azione per effettuare un'azione extra, ottiene anche un'azione di movimento e la sua velocità aumenta di 1 fino alla fine del suo turno.

Scia della Selva Fatata (11° livello): Quando il warlock di Evermeet lascia un quadretto



teletrasportandosi, diventa invisibile a tutti i nemici adiacenti al quadretto che ha lasciato, fino all'inizio del suo turno successivo.

Maestria del Passaggio (16° livello): Quando il warlock di Evermeet si teletrasporta di 10 quadretti o meno, può portare un alleato adiacente con sé. L'alleato appare in un qualsiasi quadretto a scelta del warlock di Evermeet adiacente alla sua posizione di arrivo.

INCANTESIMI DEL WARLOCK DI EVERMEET

Faro Accecante Warlock di Evermeet Attacco 11

Un getto di luce accecante avvolge il nemico del warlock di Evermeet, investendolo in un flusso incandescente di energia selvaggia.

Incontro + Arcano, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché è accecato, il bersaglio risplende ed emana luce intensa in un raggio di 5 quadretti.

Luci Fatate Warlock di Evermeet Utilità 12

Attorno al warlock di Evermeet appaiono sfere di fuoco d'argento danzanti, che scacciano le ombre e rivelano i nemici nascosti.

Giornaliero + Arcano, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 3

Effetto: Il personaggio crea una zona di luce intensa fino alla fine del suo turno successivo. Tutte le creature evanescenti perdono quella qualità fintanto che rimangono nella zona. Tutti gli effetti dell'occultamento (compresa l'invisibilità) vengono negati all'interno della zona.

Mantenere minore: La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio, ma il suo raggio si restringe di un quadretto (fino al minimo di emanazione 1).

Mantenere standard: La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio e il suo raggio aumenta di 1 quadretto.

Ispirazione del Fiordiluna Warlock di Evermeet Attacco 20

Dal cielo scendono lunghi raggi di luce lunare che toccano le menti e i corpi di tutte le creature attorno al warlock di Evermeet. I suoi alleati ne vengono curati, mentre i suoi nemici ne vengono tormentati.

Giornaliero + Arcano, Guarigione, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra, Riflessi, o Volontà (a scelta del personaggio per ogni bersaglio)

Colpito: Se l'attacco del personaggio è effettuato contro Tempra, il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Se l'attacco del personaggio è effettuato contro Riflessi, il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Se l'attacco del personaggio è effettuato contro Volontà, il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione recupera un numero di punti ferita pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Ogni volta che un alleato conclude il proprio turno in posizione adiacente a un nemico che non ha ancora superato il tiro salvezza contro questo potere, recupera di nuovo quell'ammontare di punti ferita.

DESTINI EPICI

I destini epici sono materia che appartiene al mito: è da questi cammini che i più grandi avventurieri traggono strumenti di potenza straordinaria. I destini epici rappresentano l'apice delle imprese di una vita intera dedicata all'avventura.

ELETTO

La divinità sceglie l'eletto come incarnazione vivente del suo potere nel mondo dei mortali.

Prerequisito: 21° livello

La divinità adorata dal personaggio lo sceglie come suo portavoce nelle questioni dei mortali. L'Eletto protegge gli adoratori della sua divinità, ne combatte i nemici e ne promuove la causa. Per adempiere a questo compito, la divinità infonde nell'anima dell'Eletto una scintilla di energia divina che gli conferisce dei poteri paragonabili a quelli di un semidio.

Come nel caso del destino epico del Semidio, descritto nel *Manuale del Giocatore*, una scintilla divina incrementa tutti i poteri dell'Eletto. A differenza del Semidio, tuttavia, l'Eletto ha giurato di prestare servizio a una particolare divinità. Nel corso delle sue imprese come eroe epico, può fungere da esarca del dio nel mondo, ricevendo consigli e incarichi dalla sua



divinità. In alternativa, l'Eletto potrebbe essere lasciato libero di agire e di promuovere la causa della sua divinità nel modo che ritiene più opportuno.

Non tutte le divinità hanno la potenza o il desiderio di nominare un proprio Eletto. Altre divinità possono invece nominare vari Eletti allo stesso tempo, sebbene si tratti di casi piuttosto rari. Nella maggior parte dei casi, le divinità si rivolgono a quei mortali che si dimostrano particolarmente fedeli e adatti a questo ruolo, ma ben poche divinità sembrano gradire il compito di selezionare mortali indegni o volubili per utilizzarli come emissari terreni. I mortali che interagiscono con l'Eletto in genere si rivolgono a lui usando il nome della sua divinità, chiamandolo "l'Eletto di Selûne" o "l'Eletto di Moradin."

ALLEATI DIVINI ATTIRANO NEMICI DIVINI

L'Eletto è un eroe. Non si lascia spaventare dal pensiero che i nemici della sua divinità vogliano distruggerlo prima che egli riesca a raggiungere il vero e proprio rango divino. Anzi, i loro sforzi gli consentono di trovare i nemici del suo dio più facilmente. Se gli altri personaggi del gruppo di avventurieri non sono felici di vedere un grosso bersaglio cosmologico dipinto sull'Eletto, tocca a loro e al DM trovare un modo per risolvere la situazione nel rango finale della campagna.

LA VIA PER L'IMMORTALITÀ

Molti Eletti possono vivere per secoli e secoli. Tuttavia, mano a mano che un Eletto diventa più potente, il fuoco divino collocato nella sua anima finisce prima o poi per trasfigurare il suo guscio mortale. Quando nessuna vestigia della vita mortale sarà rimasta, per l'Eletto giungerà il momento di ascendere alla corte celestiale della sua divinità e di sostenere la causa del suo dio nei reami degli immortali. Nessun Eletto rimane a lungo nella sfera dei mortali, una volta che ha raggiunto l'apice del potere concessogli dalla divinità.

PRIVILEGI DELL'ELETTO

Tutti gli Eletti usano gli stessi privilegi di classe del destino epico del Semidio.

Scintilla Divina (21° livello): L'Eletto aumenta due punteggi di caratteristica a sua scelta di 2 punti ciascuno.

Recupero Divino (24° livello): La prima volta in ogni giornata in cui l'Eletto scende a 0 punti ferita o meno, recupera un numero di punti ferita pari alla metà del suo totale massimo di punti ferita.

Miracolo Divino (30° livello): Quando l'Eletto ha utilizzato l'ultimo potere a incontro che gli rimane, recupera l'uso di un potere a incontro a sua scelta. In tal modo, non rimarrà mai a corto di poteri a incontro.

POTERI DELL'ELETTO

Ogni Eletto possiede uno specifico potere di utilità di 26° livello concessogli dalla sua divinità. Di seguito vengono descritti i poteri associati agli undici dèi di allineamento buono, legale buono o senza allineamento.

Alba di Rinnovamento Eletto di Amaunator Utilità 26

Un bagliore di puro sole risplende sul campo di battaglia, proiettando raggi di luce che trafiggono gli avversari dell'Eletto.

Giornaliero + **Guarigione, Radioso**

Azione minore **Personale**

Effetto: Quando il personaggio o uno dei suoi alleati usa un impulso curativo, questo potere infligge danni radiosi pari a metà del livello del personaggio + il suo modificatore di Carisma su un nemico entro 5 quadretti dalla creatura che ha usato l'impulso curativo.

Mantenere minore: L'effetto persiste.

Cornucopia Eletto di Chauntea Utilità 26

Come antipasto del banchetti che lo attendono nel dominio di Chauntea, la cornucopia della dea riversa le sue benedizioni sull'Eletto.

Giornaliero + **Guarigione**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 20**

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio può usare un impulso curativo. All'inizio di ogni suo turno successivo, fino alla fine dell'incontro, l'alleato del personaggio con meno punti ferita (ma comunque superiori a 0) ottiene rigenerazione 20 fino all'inizio del turno successivo del personaggio. L'effetto ha termine se il personaggio sviene.

Alta Magia Arcana Eletto di Corellon Utilità 26

La maestria di Corellon nelle arti arcane consente all'Eletto di scegliere tra il potenziamento o la difesa di se stesso e di tutti i suoi alleati in battaglia.

Giornaliero

Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**

Effetto: Il personaggio sceglie uno degli effetti seguenti: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e tutti gli alleati entro l'emanazione ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire; oppure, fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e tutti i suoi alleati entro l'emanazione ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese contro gli attacchi arcani.

Vera Morte Eletto di Kelemvor Utilità 26

Con un gesto, l'Eletto priva i non morti dei loro artifizii. Ora rimane solo la morte.

Giornaliero + **Guarigione**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**

Bersaglio: Ogni creatura non morta entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio recupera 2d20 punti ferita per ogni bersaglio.

Ogni bersaglio perde tutte le sue resistenze, la qualità evanescente e la capacità di ricaricare i poteri (tiro salvezza termina tutto).

Effetto secondario: Il bersaglio perde tutte le sue resistenze, la qualità evanescente e la capacità di ricaricare i poteri (tiro salvezza termina tutto).

Forgia della Creazione Eletto di Moradin Utilità 26

Il fervore delle antiche fucine della creazione di Moradin ispira l'Eletto e i suoi alleati a tempestare di colpi i nemici.

Giornaliero + **Guarigione**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e qualsiasi suo alleato che abbia almeno messo a segno un attacco possono recuperare forze. Se hanno già usato recuperare forze in questo incontro, recuperano un impulso curativo, e ottengono l'uso di un altro potere giornaliero di un oggetto magico.

Conoscenza Suprema Eletto di Oghma Utilità 26

Alla luce della sapienza divina, capire significa controllare.

Giornaliero

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco contro Tempra, Riflessi, o Volontà

Effetto: Il personaggio effettua una prova di conoscenze dei mostri corrispondente alla creatura che lo attacca. Se il risultato della prova supera il tiro per colpire del mostro, l'attacco manca.

Fortuna Crescente Eletto di Selûne Utilità 26

La fortuna dell'Eletto in battaglia cresce allo stesso modo della luna quando sta per diventare piena.

Giornaliero

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ad ogni suo turno, il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire pari al numero di creature sanguinanti e coscienti che si trovano entro 10 quadretti da lui all'inizio del suo turno.

Rigenerazione Divina Eletto di Silvanus Utilità 26

L'Eletto intensifica il potere della scintilla divina racchiusa in lui, scatenando un'onda di energia rigenerante per breve tempo.

Giornaliero + **Guarigione**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio ottiene rigenerazione pari al proprio punteggio di caratteristica più alto fino alla fine dell'incontro.

Censura di Sune Eletto di Sune Utilità 26

Il potere dell'Eletto costringe i nemici a condividere le loro debolezze.

Giornaliero

Azione minore **Emanazione ravvicinata 20**

Bersagli: Due creature entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio sceglie due bersagli. Le vulnerabilità di un bersaglio si estendono anche all'altro fino alla fine dell'incontro, rendendo entrambi più vulnerabili fino alla fine dell'incontro, anche se la capacità originale era solo temporanea. Se nessuno dei due bersagli è vulnerabile a un tipo di danno, allora entrambi i bersagli acquisiscono vulnerabilità 5 a tutti i tipi di danno fino alla fine dell'incontro.

Sguardo di Tempus Eletto di Tempus Utilità 26

L'Eletto richiama l'attenzione del Signore delle Battaglie su questo scontro. Il suo sguardo divino accelera la caduta degli incompetenti.

Giornaliero

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni creatura che attacca il personaggio e non mette a segno il colpo subisce danni pari a metà del livello del personaggio.

Giudizio della Battaglia Eletto di Torm Utilità 26

L'Eletto ha imparato a emulare il decisivo tempismo di Torm.

Giornaliero + **Guarigione**

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Gli attacchi in mischia del personaggio portano un nemico a 0 punti ferita o meno

Effetto: Il personaggio recupera un numero di punti ferita pari ai danni inferti dal personaggio con l'attacco.

BACKGROUND

IL CUORE dell'ambientazione di **FORGOTTEN REALMS** è il continente di Faerûn. Delimitato a ovest e a sud da vasti oceani noti come il Mare Senza Tracce e il Grande Mare, a nord da una gelida distesa artica e a est da vaste steppe, Faerûn è un luogo caratterizzato dalla contrapposizione di forze estreme. Dalle distese ghiacciate ai deserti arroventati, dalle alte vette alpine ai grandi baratri che si spalancano sul Sottosuolo, Faerûn comprende ogni tipo di terreno possibile.

Quasi un secolo fa, il continente fu trasformato dalla Piaga Magica, che alterò drasticamente il territorio e scatenò un'ondata di devastazione incontrollata. Anche se gli effetti di questo cataclisma sono rimasti ben visibili, i sopravvissuti sono passati oltre e hanno ricostruito le loro vite. Faerûn è abituato da tempo a erigere nuovi imperi sulle rovine di quelli vecchi.

Per gli avventurieri, Faerûn è una terra di opportunità. Coloro che sono sopravvissuti alla Piaga Magica cercano di capire e di esplorare questo nuovo mondo. Molto di ciò che esisteva un tempo è andato perduto, a meno che qualche coraggioso avventuriero non riesca a reclamarlo, e molto di ciò che esiste ora è nuovo e attende di essere esplorato.

Questo capitolo descrive le terre più interessanti di Faerûn dal punto di vista degli avventurieri, concentrandosi sulle aree da cui questi personaggi più probabilmente provengono. Ogni sezione contiene le informazioni seguenti:

- ◆ **Beneficio regionale:** Un beneficio conferito ai personaggi giocanti originari di quella regione.
- ◆ **Conoscenze comuni:** Fatti generici relativi al luogo e noti a ogni abitante della regione, compresa una panoramica dei luoghi regionali degni di nota, sia naturali che del mondo civilizzato.
- ◆ **Abitanti della regione:** Uno sguardo alla popolazione della regione, assieme ai possibili background e alle motivazioni dei personaggi giocanti originari della regione in questione.

BENEFICI REGIONALI

Al momento di creare un personaggio, il giocatore seleziona una regione che definirà il suo patrimonio culturale. Può scegliere soltanto una regione (e il suo relativo beneficio). I benefici regionali sono concessi soltanto ai personaggi giocanti di una regione, e non a tutti i residenti di quell'area.





L'Aglarond è una nazione sul filo del rasoio, che continua a sopravvivere nonostante avversità insormontabili. È considerata la dimora di molti elfi, mezzelfi e umani, che vivono sull'ampia e lunga costa dell'Aglarond e alle fronde della grande foresta centrale nota come il Bosco di Yuir.

BENEFICIO REGIONALE DELL'AGLAROND

Il personaggio aggiunge l'Elfico alla lista dei linguaggi conosciuti, Percezione alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +1 alle prove di Percezione.

CONOSCENZE COMUNI

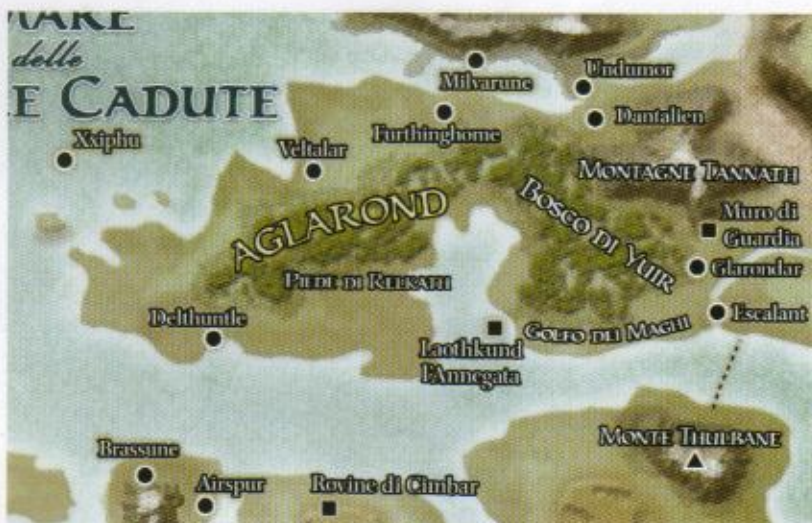
Un tempo l'Aglarond era retto dalla Simbul, una potente stregonia che fungeva da baluardo contro le mire espansionistiche del Thay. Tuttavia, dopo la scomparsa della Simbul, le mire di quella minacciosa nazione si sono riaccese e mettono costantemente alla prova le difese dell'Aglarond.

La costa e alcune parti del Bosco di Yuir sono popolate da elfi, mezzelfi e umani che traggono di che vivere dalle abbondanti risorse naturali della terra. Tuttavia, la gente del luogo si tiene alla larga da alcune parti del Bosco di Yuir, in quanto nelle sue profondità si annidano molte strane magie.

L'Aglarond deve far fronte a varie minacce sia all'interno che all'esterno dei suoi confini. Molti abitanti continuano a sperare che la Simbul tornerà e libererà l'Aglarond dai suoi nemici, ma tali speranze si fanno sempre più fioche mano a mano che i pericoli aumentano.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Le città principali dell'Aglarond sono situate sulla costa, nei pressi della risorsa più preziosa della nazione: il mare. Molte vecchie strade che passano per il Bosco di Yuir non sono più frequentate per timore delle creature che vivono nella foresta. Molti paesi dell'Aglarond si affidano alle navi per commerciare e per viaggiare.



Veltalar: La capitale dell'Aglarond, in passato nota come Velprintalar, è ora un luogo diviso, dove le forze dell'anarchia e quelle dell'ordine sembrano darsi continuamente battaglia. Veltalar è la sede dei poteri politici dell'Aglarond, ma è anche un crogiolo di ladri e tagliagole. Anche se il consiglio dei Simbarch si adopera per far rispettare la legge a Nuova Veltalar, Vecchia Veltalar sfoggia soltanto una parvenza irrisoria di ordine apparente.

Bosco di Yuir: Gli elfi e i mezzelfi più protettivi nei confronti dei loro territori hanno reclamato il controllo di alcune sezioni del Bosco di Yuir, ignorando qualsiasi editto del Consiglio dei Simbarch. Non si è ancora verificato nessuno scontro violento, ma molti temono che basti una scintilla per far scoppiare da un momento all'altro un violento conflitto tra gli elfi e gli umani.

Delthuntle: Questa città si è imposta come potenza commerciale e ha costruito dei lunghi moli per rimanere affacciata sull'oceano, dopo che le sue acque si sono ritirate. La maggior parte delle ricchezze cittadine proviene dai commerci con Airspur, la capitale dell'Akanûl. Delthuntle ospita una delle più alte concentrazioni di genasi, che vivono pacificamente assieme agli umani e ai mezzelfi. Tuttavia, un numero sempre crescente di pirati che pattuglia le coste circostanti minaccia la pace e la prosperità della città.

Glarondar: La popolazione di Glarondar è cresciuta a dismisura a causa del flusso di profughi umani e tiefling provenienti dal Thay. Gli abitanti ormai si estendono ben oltre le parti difendibili della città e il Consiglio dei Simbarch continua a stanziare sempre più forze alla Cittadella Dantalien a nord, lasciando il sud vulnerabile agli attacchi delle bestie e dei non morti.

Portali fatati: Nel cuore del Bosco di Yuir si ergono le rovine degli elfi Yuireshanyaar, tra cui spiccano vari menhir che fungono da portali, collegati un tempo a Sildëyuir. Questi portali sono diventati difettosi e hanno sostituito alcune sezioni della Selva Fatata con dei frammenti del Bosco di Yuir. Il risultato è un ambiente bizzarro e pericoloso, popolato da animali e vegetali di entrambi i reami mescolati tra loro.

ABITANTI DELL'AGLAROND

Anche se alcuni elfi e mezzelfi del Bosco di Yuir si sono fatti più xenofobi, il resto dell'Aglarond accoglie con gioia tutti i visitatori.

La nazione va in cerca di alleati che possano aiutarla a contrastare le ambizioni del Thay. I tiefling e i dragonidi ora sono considerati cittadini effettivi di Escalant, Glarondar e della Cittadella Dantalien, mentre molti genasi e halfling vivono nelle città costiere di Delthuntle, Veltalar e Furthinghome.

Tuttavia, l'Aglarond rimane per buona parte una nazione di mezzelfi. Alcuni pregiudizi nei confronti dei tiefling e dei profughi Thayan sono duri a morire, un retaggio dell'antico conflitto tra l'Aglarond e il Thay, ma la maggior parte della gente è riuscita a mettere da parte queste distinzioni.

AVVENTURIERI

Gli avventurieri dell'Aglarond tendono a concentrarsi sui pericoli interni o sulla minaccia del Thay piuttosto che sui pericoli più grandi che minacciano il resto del mondo. La maggior parte dei cittadini dell'Aglarond protegge con ferocia la propria nazione ed è ansiosa di poter collaborare alle sue difese. Gli avventurieri della regione spesso covano un profondo odio nei confronti dei non morti e dei Maghi Rossi di Thay, fomentato dalle storie che hanno sentito raccontare (o dagli eventi a cui hanno assistito di persona) riguardo alla natura maligna di quella terra.

Difensore dell'Aglarond: I nemici dell'Aglarond si fanno più audaci a ogni anno che passa, e il personaggio conosce bene i pericoli che la nazione è costretta ad affrontare. In qualità di uno dei difensori dell'Aglarond, è cresciuto ascoltando i racconti che parlavano dei giorni di gloria della sua nazione, quando la Simbul teneva a bada i Maghi Rossi con il suo potere. Il personaggio ha combattuto contro scheletri e zombi e sa bene quale triste sorte attenda l'Aglarond se lui e i suoi compagni non riusciranno a difendere la nazione. Le sue origini potranno essere umili, ma il personaggio è comunque determinato a costruirsi un futuro glorioso.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio va orgoglioso del suo compito come se fosse una medaglia appuntata sul petto. Si pronuncia con aggressività sulle questioni che riguardano il Thay e disprezza i non morti. Nonostante le difficoltà soverchianti, non si arrende mai.

Profugo Thayan: I genitori del personaggio sono fuggiti dal Thay quando i non morti hanno preso il posto dei viventi di quella terra. Si vergogna di ciò che è diventata la sua nazione e spera di liberare il Thay da quella pestilenza e di riportarlo alle condizioni di un tempo. È riluttante a parlare del suo passato, in quanto molta gente guarda con sospetto i suoi compatrioti, e forse ha dei buoni motivi per farlo. Non si sente legato da nessun vincolo di fedeltà all'Aglarond, ma per il momento ne condivide la causa, e ciò ne fa necessariamente un alleato.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio tiene la bocca chiusa riguardo alle sue origini, e si comporta come se il suo odio nei confronti del Thay e dei non morti fosse uguale a quello di qualsiasi altro Aglarondano. Non si cura granché del resto del mondo, ma si dimostra energicamente devoto ai suoi alleati e ai suoi compatrioti.

Ranger del Bosco di Yuir: Il Bosco di Yuir offre meraviglie e misteri a non finire, ma i suoi grovigli di alberi e i suoi sentieri tortuosi nascondono anche altrettanti pericoli. Tuttavia, il personaggio non si lascia intimidire da queste minacce. Come ranger del Bosco di Yuir, si è spinto all'interno della foresta ben oltre i limiti che la maggior parte della gente non osa valicare. È cresciuto in un paese ai margini del bosco, e pur credendo alle storie misteriose che si raccontavano sulla foresta, ha deciso di ignorare i moniti di tenersene alla larga. Ora si sente quasi a casa tra i suoi alberi.

Suggerimenti di interpretazione: In genere il personaggio ama la vita solitaria, ma è pronto ad appoggiare qualsiasi causa per distruggere i profani o le creature

innaturali. Si erge come difensore della natura e si rifiuta di prendere parte alle "frivolezze" dei cittadini.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Che un avventuriero creda nella nobile causa della difesa degli Aglarondani o in una virtuosa crociata contro un nemico sacrilego, troverà nell'Aglarond motivazioni e opportunità di ogni genere. Anche se la popolazione della nazione è assai variegata, buona parte di essa forma un fronte unito e crede fermamente nella causa del bene.

Esplorare la Selva Fatata: La Selva Fatata è un luogo strano ed esotico, anche se ben poche creature oltre gli eladrin riescono a trovare una strada che conduca fino a quel piano. Il personaggio ambisce a esplorare la Selva Fatata e crede che il Bosco di Yuir sia la chiave giusta per accedervi. Circolano molte storie che parlano degli elfi Yuireshanyaar, che a quanto pare proverebbero proprio dalla Selva Fatata. Il personaggio si interessa a queste storie e ora è pronto a cercare un modo per raggiungere la Selva Fatata, partendo dal Bosco di Yuir.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un esploratore ardimentoso e un avventuriero temerario. Non sempre è sicuro di conoscere il modo migliore di raggiungere i propri obiettivi, ma rimane aperto a tutte le possibilità.

Ordine divino: Il mondo è afflitto da mali di ogni genere, ma a detta di molti nessuno è peggiore delle forze maligne che si agitano nel Thay. Il personaggio crede che gli dèi del bene chiedano ai mortali di combattere attivamente i mali del mondo, e ha deciso di concentrarsi sul Thay. L'Aglarond è nemico del Thay, quindi la terra dei mezzelfi può rivelarsi un alleato importante. Forse considera quella nazione debole, ma la ritiene comunque la migliore speranza di sbaragliare il male che infuria a est.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è animato dalla determinazione dei giusti e ha una visione molto rigida del bene e del male. Considera gli Aglarondani suoi amici, sebbene creda che non facciano abbastanza per combattere contro il Thay.

La verità sulla Simbul: Il destino finale della Simbul è avvolto nel mistero. Corre voce che partì in cerca del corpo di Velsharoon nel Mare Australe e che rimase distrutta in una conflagrazione che disintegrò i resti del dio, ma continuano anche a circolare storie secondo cui la stregona sarebbe sopravvissuta. Il personaggio arde dal desiderio di scoprire cosa sia successo veramente: qualora fosse davvero sopravvissuta, perché non è tornata ad aiutare la sua gente? A prescindere dalla sorte della Simbul, il personaggio spera di trovare un modo per aiutare i suoi compatrioti nella lotta contro il Thay.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio ha un interesse fuori dal comune per il pantheon e per il destino degli dèi. Incolpa la Piaga Magica dei mali che affliggono la sua nazione e odia i responsabili della morte di Mystra, soprattutto Cyric.

L'Akanûl è una terra di elementi geografici estremi, di bestie arcane e di genasi. Come nuova nazione formata al posto delle terre devastate e distorte situate tra il Chessenta e il Chondath, l'Akanûl ha superato grandi avversità e ora è un nome temuto e rispettato.

BENEFICIO REGIONALE DELL'AKANÛL

Il personaggio ottiene resistenza 2 freddo, resistenza 2 fuoco, e resistenza 2 tuono (oppure, le resistenze che già possiede a questi tipi di danno aumentano di 2).

All'11° livello, questi valori salgono a 3 (o aumentano di 3) e al 21° livello salgono a 5 (o aumentano di 5).

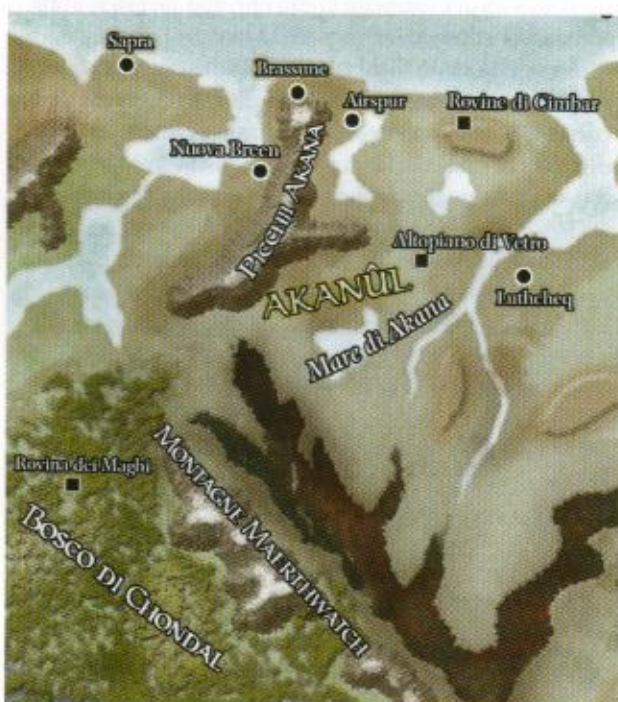
CONOSCENZE COMUNI

I genasi di Abeir Ritornato hanno ricavato una nazione dai territori drasticamente alterati venutisi a creare sulla scia della Piaga Magica. Molti dei genasi sparpagliati per il resto di Faerûn sono accorsi nell'Akanûl dopo la sua formazione, ma quelli di discendenza Abeirana continuano a formare la maggior parte della popolazione nazionale.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

L'Akanûl, composto da improvvisi baratri che affondano fin nelle viscere della terra e da pinnacoli che si innalzano nel cielo fino a penetrare le nuvole, è una terra intimidatoria e infida. Nonostante la sola necessità di viaggiare costituisca già in sé una sfida, la civiltà si è diffusa, approfittando delle vie commerciali che corrono lungo il Mare delle Stelle Cadute e di varie nuove risorse appena scoperte.

Airspur: Questa città, che sale dal mare al cielo, è un centro di opere d'ingegno e di viste mirabolanti. Le montagne e le terre sospese che la compongono sono collegate tra loro tramite vari ponti, cavalcature volanti,



teletrasporti magici e un complesso sistema di montacarichi e contrappesi. Il risultato finale è una smisurata città di meraviglie magiche e meccaniche.

Deepspur: Anche se la maggior parte dei genasi dell'Akanûl manifesta un'anima di vento, coloro che manifestano altri elementi frequentano soprattutto Deepspur, una città costruita all'interno delle erte pareti rocciose di un baratro sui Picchi Akana. Le gemme e i metalli preziosi estratti dalle caverne attorno alla città hanno reso l'Akanûl ricco, ma di recente molti genasi e altri umanoidi sono scomparsi da Deepspur senza lasciare tracce.

Nuova Breen: Questa città, che si innalza al di sopra della Baia di Akanûl, è collocata su una terra sospesa ed è popolata quasi esclusivamente dai genasi. La città è stata ricreata a immagine di una città genasi Abeirana chiamata Breen. È attraversata da corsi d'acqua che sgorgano da una sorgente invisibile nascosta nel cuore della terra sospesa e che si riversano nel mare sottostante sollevando una foschia che avvolge perennemente la città. Le cascate circondano un quartiere insulare noto come Breen Bassa, che funge da ricco e fervido porto commerciale. L'isola trae grandi profitti dalla sua posizione di crocevia tra est e ovest.

ABITANTI DELL'AKANÛL

L'Akanûl è popolato quasi esclusivamente dai genasi, se si eccettuano poche sacche costiere di mercanti e venditori appartenenti alle altre razze. La sede del potere politico della nazione è Airspur, dove la Regina Arathane regna sul paese coadiuvata dai Sovrintendenti del Cielo, del Fuoco, del Mare e della Terra.

La maggior parte della popolazione dell'Akanûl è costituita da commercianti che fungono da intermediari per i mercanti del Mare delle Stelle Cadute. L'Akanûl prospera grazie a un costante flusso di merci straniere, e la sua classe media è assai numerosa.

L'Akanûl è un nemico della Sovranità Aboleth e ha offeso il Cormyr consentendo ai Netheresi di istituire un'ambasciata. La nazione è anche rivale del Tymanther e considera il Calimshan un luogo di degradazione morale. A parte queste eccezioni, l'Akanûl mantiene rapporti amichevoli con gli abitanti di Faerûn.

AVVENTURIERI

I giovani genasi a volte si recano all'estero in cerca di avventura. Tuttavia, non hanno bisogno di viaggiare per centinaia di chilometri prima di trovare emozioni forti: numerosi segreti e ricchezze si nascondono già nelle molte caverne e nei baratri che punteggiano la superficie dell'Akanûl.

Gioventù ribelle: La famiglia del personaggio non è molto ricca, ma la sua infanzia è stata tranquilla... e noiosa. Il personaggio è cresciuto nella classe media di Breen Bassa per molti anni e ha sentito raccontare innumerevoli storie dai marinai. I suoi genitori gli hanno insegnato a fare il mercante, affinché possa rilevare l'attività di famiglia, ma il personaggio ha altri piani. Che siano i suoi fratelli a preoccuparsi dei bilanci; quando lui farà fortuna, sarà grazie alla sua spada o alla sua magia.



Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio non ha pazienza per i libri, le nozioni e i numeri. Movimento le cose ovunque si rechi, in genere perché è lui a creare i guai.

Mercenario di Airstpur: Anche se questo personaggio brandisce la spada a pagamento, non ha dimenticato le sue radici. Anni fa, suo nonno combatté al servizio dell'Akanûl contro la Sovranità Aboleth, quindi ora anche lui desidera farsi un nome, sebbene la nazione al momento non sia in guerra con nessuno. Le sue prodezze gli procurano di che vivere, ma ormai è stanco di fare la guardia carovaniere o l'agente di sicurezza privato, quindi ha preso di mira proprio i vecchi nemici dell'Akanûl, gli aboleth.

Suggerimenti di interpretazione: Per essere un mercenario, il personaggio mostra un notevole senso dell'orgoglio e della dignità. Non disprezza i guadagni, anzi, ne va alla ricerca, ma se riesce a procurarsi la paga servendo una causa nobile, tanto meglio.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

La reputazione e la ricchezza sono le molle che spingono la maggior parte degli abitanti dell'Akanûl ad agire, ma esistono sempre delle eccezioni. Molti non hanno dimenticato la guerra dei decenni passati e guardano al futuro con scetticismo. Altri abitanti dell'Akanûl considerano il mondo un luogo ricco di potenziali avventure, e non soltanto di opportunità commerciali.

Insurrezione: Molti cittadini dell'Akanûl vivono comodamente alle spese degli altri, o almeno questo è quanto crede il personaggio. Anche se non sono moralmente corrotti, i mercanti e i negozianti della regione dimostrano avidità e apatia, e la cosa lo irrita. È determinato a cambiare la cultura e la società della nazione alle fondamenta. Molti di quelli che lo conoscono lo

considerano un estremista, ma quasi nessuno ribatte apertamente alle sue affermazioni.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è disgustato dall'avidità e dall'apatia, e a volte non riesce a trattenersi dal parlare o dall'agire contro chi suscita la sua indignazione. È imprevedibile e avventato, ma va fiero di queste qualità.

Libertà e destino: Il personaggio non ha alcuna motivazione, e in realtà non ha alcun bisogno di averne una. Va semplicemente dove lo porta il vento. Gli altri lo guardano con curiosità, a volte anche con disprezzo, ma lui non se ne cura. Non è contrario alle ricchezze materiali, ma non le considera una necessità. Intende lasciare che sia il fato a guidare la sua vita, nel bene e nel male.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è disposto a provare quasi ogni esperienza e si oppone raramente al corso di azione proposto. Alcuni lo considerano volubile e ritengono che si lasci distrarre facilmente. Forse hanno ragione, ma del resto il personaggio non presta troppa attenzione neanche a loro.

Ricchezza: Nell'Akanûl non mancano certo le occasioni di procurarsi fama e ricchezza. Il personaggio sogna di accumulare tramite le avventure il capitale necessario per avviare la propria attività, ma prima deve trovare coloro che lo aiuteranno a raggiungere il successo. Nonostante le sue ambizioni è determinato a mantenere una condotta dignitosa e morale, e non vede di buon occhio coloro che non fanno altrettanto.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio agisce fulmineamente sia quando c'è da parlare che da entrare in azione, e per questo motivo agli occhi degli altri può apparire un ingenuo. Ma in realtà non lo è, e non si fa problemi ad approfittare di coloro che lo sottovalutano.

Tra nubi ribollenti di polvere purpurea sorge il nuovo impero dell'Alto Imaskar, rifondato dopo 4.000 anni di assenza da Toril. La sua comparsa segna il ritorno di un'antica e disprezzata nazione, di un popolo marchiato dalla storia che suscita paura e diffidenza. Anche se l'Alto Imaskar ha voltato le spalle a molte delle sue vecchie abitudini, il suo discusso passato non fa che riaccendere i sospetti dei tempi che furono.

BENEFICIO REGIONALE DELL'ALTO IMASKAR

Il personaggio può ripetere un qualsiasi tiro di Arcano, ma deve accettare il secondo risultato, anche se è peggiore. Conosce inoltre il Gergo delle Profondità come linguaggio aggiuntivo.

CONOSCENZE COMUNI

L'Alto Imaskar si erge sulle rovine dell'antico Mulhorand, una nazione annientata quasi un secolo fa dalla Piaga Magica, che ne sterminò la popolazione e fece svanire i suoi dèi. A riempire questo grande vuoto giunsero gli Imaskari, che sembravano giungere dai millenni del passato senza essere minimamente toccati o mutati dagli eventi. Partendo con la restaurazione del Palazzo dell'Imperatore Purpureo, gli Imaskari ampliarono la loro influenza su tutte le terre disabitate circostanti e anche oltre. L'Alto Imaskar si è premurato di voltare le spalle alle sue tradizioni più sinistre, arrivando al punto di abolire la schiavitù in tutte le sue forme. Tuttavia, la sua affinità naturale alla magia e la sua fedeltà ad altre antiche usanze spinge molta gente a dubitare delle vere motivazioni di questo popolo.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Il Mulhorand non si spense pacificamente nell'arco di una notte: la Piaga Magica trasformò l'intero territorio in un'improbabile fusione di frammenti di ogni genere, di abissi spalancati, di guglie torreggianti, di fiumi di terra che dilagarono per la regione, di nuvole di fuoco ardente, di mari gialli ribollenti che esalavano bolle di

zolfo e in altri strani fenomeni ambientali. L'influenza della magia selvaggia su questa regione è tale da rendere anche il più semplice spostamento un'ardua impresa. L'istinto prevale sui sensi, in quanto non ci si può fidare di ciò che si vede, si sente e si annusa.

Enclave Celeste: L'Imperatrice Ususi risiede nell'Enclave Celeste, la capitale dell'Alto Imaskar, e regna sul suo popolo coadiuvata dal Corpo degli Artefici, dei Pianificatori e dei Castigatori. L'Enclave Celeste è in pratica una singola torre che sale per oltre un chilometro e mezzo verso il cielo. Come i rami di un albero, altre torri secondarie più piccole spuntano dal tronco centrale della torre, avvolto per tutta la sua altezza da scale a chiocciola, balconi, portali, verande e altre strutture.

Oltre la metà della popolazione cittadina risiede all'interno della torre, che (grazie a un effetto magico) è più grande all'interno che all'esterno. Il resto dei cittadini vive nelle immediate vicinanze e sostiene la città attraverso l'agricoltura, la pesca e altre attività.

Pianure della Polvere Purpurea: Anche in una terra totalmente stravolta, almeno un elemento è rimasto costante: un vasto deserto di polvere purpurea che avanza lentamente verso ovest. Quasi come se fosse vivo, il deserto allunga il suo braccio oltre le Montagne della Cintura del Gigante, premendo contro le pendici orientali delle Montagne della Spada del Drago e allungandosi verso le terre dominate dall'Alto Imaskar. Le Pianure della Polvere Purpurea sono inospitali almeno quanto gli altri deserti di Faerûn. Tuttavia, la strana natura della sua sabbia onnipresente racchiude una forma di magia corrotta che contamina la terra che riesce a inghiottire. Avvelena l'erba e gli alberi, scaccia le forme di vita locali e crea un vuoto reame purpureo sempre più vasto.

Le Pianure della Polvere Purpurea possono sembrare composte soltanto da dune instabili, ma in realtà ospitano varie forme di vita. Giganteschi vermi purpurei si fanno strada scavando al di sotto del deserto, creature terrificanti note per il loro appetito insaziabile. Se le voci al riguardo sono vere, i vermi purpurei avvistati ai margini delle Pianure sono una variante più piccola: esemplari ben più grandi infesterebbero il centro del deserto, in grado di ghermire le loro prede anche dal cielo, saltando fuori all'improvviso dal mare di polvere sottostante.

Piramide del Veggente

La tumultuosa magia che provocò la distruzione del Mulhorand riportò alla luce molte tombe e vecchie strutture. La Piramide del Veggente, probabilmente la più famigerata, contiene un terrificante assortimento di trappole e di mostri. Pare che chiunque sopravviva alle sue prove e raggiunga la tomba del faraone abbia diritto a ottenere la risposta a qualsiasi interrogativo che verrà posto allo spirito.



ABITANTI DELL'ALTO IMASKAR

Sono gli umani a dominare questa regione, e più precisamente i discendenti degli Imaskari originari che si rifugiarono nel Sottosuolo e sopravvissero in esilio per migliaia di anni. Anche se condividono molte somiglianze con gli altri umani e a prima vista sembrano identici, un esame più ravvicinato rivela alcuni tratti curiosi. Ad esempio, gli Imaskari presentano striature di tonalità diverse nella pelle, simili a quelle visibili in certi tipi di marmo.

Gli Imaskari preferiscono indossare indumenti appariscenti ed elaborati, come ad esempio cappotti dal collare altissimo abbottonati fino al collo. Ogni cappotto è decorato con disegni complicati che sembrano risplendere e muoversi sotto la luce. Al di sotto di questi indumenti esterni, gli Imaskari di entrambi i sessi prediligono gli abiti neri, dalle camicie di seta agli stivali color ebano. Portano vari anelli alle dita o direttamente sulla carne perforata del corpo, e molti di questi monili contengono dei potenziamenti magici.

Al di là degli umani, soltanto i tiefling costituiscono un gruppo significativo di abitanti, specialmente nella città di Gheldaneth, un rimasuglio dell'antico Mulhorand. Essendo grandi appassionati di tradizione magica, si mescolano molto bene al resto degli abitanti locali. Sono pochi i membri delle altre razze che risiedono nell'Alto Imaskar. Le origini recenti della nazione, la sua curiosa cultura e il suo micidiale territorio scoraggiano l'insediamento di ulteriori coloni. Alcuni commercianti particolarmente coraggiosi attraversano il Mare delle Stelle Cadute per scambiare merci all'Enclave Celeste, ma si tratta nel migliore dei casi di visitatori infrequenti.

AVVENTURIERI

I secoli di isolamento trascorsi nel Sottosuolo hanno instillato negli Imaskari un certo fascino per il mondo di superficie e per i cambiamenti avvenuti dopo la caduta della loro antica società. Anche se le necessità degli abitanti del nuovo impero attenuano il loro impulso a esplorare il mondo, molti Imaskari passano almeno una parte delle loro vite al di fuori dei confini della loro nazione.

Collezionista: Il personaggio è un membro dei Collezionisti, un gruppo politico che mira ad accumulare informazioni e risorse di ogni genere. Passa molto tempo al di fuori dell'Enclave Celeste alla ricerca dei materiali di cui ha bisogno per sostenere la sua gente.

Suggerimenti di interpretazione: La natura estremamente curiosa del personaggio può stancare gli altri, in quanto lo spinge a chiedere costantemente informazioni e spiegazioni per tutte quelle cose che gli altri danno per scontate.

Esecutore: Il personaggio è un membro degli Esecutori, un gruppo politico incaricato di far rispettare il volere dell'Imperatrice. In parte sorvegliante, in parte agente speciale, dispone di varie doti che utilizza per garantire che la società continui a funzionare nel modo previsto dalle leggi della nazione.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio si comporta in modo professionale, in ogni momento. È totalmente fedele all'Alto Imaskar e non farebbe nulla per mettere in pericolo la sua terra natia.

Guardia delle alirose: Le Pianure della Polvere Purpurea e il territorio instabile dell'Alto Imaskar sono famosi per essere difficili da attraversare. Per controbilanciare le difficoltà presentate dal terreno, gli Imaskari allevano una specie di grossi insetti alati chiamati alirose che usano come trasporti aerei. Sebbene questo mezzo di trasporto sia molto più sicuro degli spostamenti via terra, non è privo di pericoli, quindi la maggior parte delle spedizioni è accompagnata da una o due guardie di sicurezza.

Suggerimenti di interpretazione: Avendo passato molto tempo in volo, il personaggio si mostra temerario di fronte alle grandi altezze e potrebbe cimentarsi in imprese pericolose che lasciano i suoi compagni sbalorditi.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

La civiltà dell'Alto Imaskar è esistita per migliaia di anni, e anche se è rimasta isolata dal mondo di superficie per molto tempo, i suoi valori e i suoi ideali sono talmente radicati che continuano a definire gli atteggiamenti e le motivazioni dei suoi abitanti.

Conquista: Ufficialmente, l'Alto Imaskar sfoggia una facciata pacifica e garantisce al mondo di essersi lasciato alle spalle il suo passato tirannico. Il personaggio, tuttavia, crede che una tale politica sia miope e conduca alla negazione della superiorità della sua razza. Il personaggio vuole ampliare l'influenza dell'Alto Imaskar nel resto del mondo, portando la cultura e l'illuminazione presso le popolazioni più selvagge o retrograde.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è talmente sicuro di sé da sfiorare l'arroganza ed è pronto a trattare con disprezzo coloro che giudica primitivi.

Potere arcano: La cultura Imaskari è esperta di tradizioni arcane e ha prodotto alcuni dei più grandi maghi mai visti al mondo. Il personaggio cerca di unirsi ai ranghi più alti degli incantatori e di svelare i grandi misteri della magia, a qualunque costo.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è consumato dalla sete di conoscenze magiche e di potere, e rivolge a tale scopo ogni suo pensiero. Va in caccia di rituali e oggetti magici a prescindere dai rischi che potrebbe correre.

LA CITTÀ DEGLI DÈI

L'Alto Imaskar ospita numerose appartenenti allo scomparso Mulhorand. Anche se molte sono state ormai saccheggiate, la leggendaria Città degli Dèi continua a essere un bersaglio sfuggente. Questo reame sepolto è oggetto di molte leggende e si dice che sia gremito di incredibili tesori, ma anche di mostri crudeli e trappole letali.

Nell'Amn, ogni cosa ha un prezzo. Dagli assassini agli schiavi, dalle opere d'arte agli artefatti, la nazione offre vizi e piaceri a tutti. La legge può rivelarsi inflessibile per coloro che non hanno una moneta o due per versare una bustarella al momento giusto. Dietro ogni angolo cittadino e dietro ogni curva della strada l'Amn potrebbe nascondere un'opportunità in grado di cambiare la vita... o un tagliagole in attesa di eliminare la prossima vittima.

BENEFICIO REGIONALE DELL'AMN

Il personaggio aggiunge Bassifondi e Manolesta alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +1 alle prove di Bassifondi e Manolesta.

CONOSCENZE COMUNI

Cinque ricchi e potenti casati commerciali controllano l'Amn. Questi cosiddetti Grandi Casati formano il Consiglio dei Cinque, che esercita un'autorità assoluta sulla nazione e tiene saldamente le redini di tutte le attività mercantili e militari. Attraverso gli sforzi del consiglio, l'Amn ha ammassato una formidabile flotta di navi per sorvegliare e trasportare le merci in tutto il Faerûn occidentale.

L'Amn non va a genio a nessuno, ma è riuscito a evitare i principali conflitti attraverso un misto di complotti, atti di intimidazione e pragmatismo. Molti nobili e mercanti stranieri hanno fatto fortuna grazie agli affari con l'Amn. È una terra dove la fortuna conta poco e dove il cinismo e l'astuzia garantiscono il successo e la sopravvivenza di un individuo.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Nonostante la sua pessima reputazione, l'Amn resta comunque una nazione civilizzata e sviluppata. I Grandi Casati si assicurano che le strade siano mantenute in buone condizioni e sorvegliate per favorire i commerci. Tuttavia, anche nell'Amn esistono alcuni luoghi da cui perfino i Grandi Casati si tengono alla larga.



Athkatla: Questa capitale è il cuore aureo dell'Amn, anche se soltanto per ciò che riguarda le questioni finanziarie della nazione. Athkatla sarà anche la dimora di alcuni dei cittadini più ricchi di Faerun, ma è marcia fino al midollo. Dove circolano troppi soldi, non c'è posto per la moralità.

Il Bosco del Serpente: La scomparsa del drago verde Ringreemeralxoth, che un tempo si annidava nel Bosco del Serpente, è avvolta nel mistero. Alcuni credono che il drago se ne sia andato per insediarsi in un nuovo territorio, ma molti si chiedono se la creatura non sia stata uccisa a seguito dell'avanzata delle tribù di umanoidi selvaggi della zona.

Crimmor: Questa città attira la ricchezza, le opportunità e i pericoli. La gente del Nord va e viene in continuazione, cosa che fa di Crimmor una delle città più variegata dell'Amn. I banditi e i borseggiatori che non si affiliano alla gilda nota come i Ladri dell'Ombra devono far fronte alle minacce di questa organizzazione dominante.

Esmeltaran: Negli anni più recenti, gli halfling sono diventati la maggioranza della popolazione di Esmeltaran. Molti profughi halfling privati della loro patria si sono rifugiati in questa città per dare inizio a una nuova vita. Sotto la loro influenza, la città ora prospera ed è diventata la sede di una famosa compagnia di avventurieri nota come le Spade Fiammeggianti.

Rocca Magica: Questa prigione, un tempo un centro di detenzione dove i Maghi Incappucciati rinchiodavano i fuorilegge e gli incantatori impazziti, è ora diventata un anatema all'ordine che vige nel resto dell'Amn. La Rocca Magica giace abbandonata a se stessa sull'isola di Brynnlaw ed è diventata famosa negli ultimi decenni, dopo che vari gruppi di avventurieri si sono recati laggiù e non hanno mai fatto ritorno.

ABITANTI DELL'AMN

Gli umani e gli halfling costituiscono buona parte della popolazione dell'Amn, cosa che ha contribuito ad alimentare la convinzione presso gli altri popoli che questa nazione sia una terra di opportunisti. Nelle città orientali dell'Amn, la popolazione degli halfling è cresciuta drasticamente e molti umani non accettano questo cambiamento, specialmente mano a mano che i membri della razza più piccola accumulano sempre più ricchezza e potere.

Tuttavia, l'Amn è un luogo in cui è possibile procurarsi sia una buona reputazione che il rispetto altrui semplicemente pagandolo, a prescindere dalla razza di appartenenza. Le uniche eccezioni sono costituite dalle varie razze mostruose, che sono state generalmente ripudiate dopo l'ascesa del Murannidin, un regno di mostri situato al sud. I Grandi Casati hanno messo una taglia sulle teste dei troll, degli ogre e dei giganti.

Anche se l'Amn in quanto nazione è ritenuta insidiosa, la maggior parte della sua popolazione è costituita da gente onesta, desiderosa soltanto di procurarsi un briciolo delle grandi fortune della nazione. Dal momento che le rigide leggi

locali giocano a sfavore di chi non può permettersi le spese legali, molti abitanti dell'Amn contestano il governo corrotto dei Grandi Casati.

AVVENTURIERI

L'Amn è una base di partenza ottimale per i viaggiatori diretti nel Faerûn meridionale, verso terre selvagge e pericolose come il Muranndin e il Calimshan.

Molti avventurieri giungono nell'Amn con l'intenzione di diventare ricchi e famosi. I ranghi dei gruppi come le Spade Fiammeggianti si sono rinfoltiti negli anni più recenti, e il miraggio delle taglie che i mercanti hanno messo sui mostri e sui banditi hanno ispirato molti individui a impugnare le armi. Tuttavia, gli avventurieri incantatori devono tenere nascosti i loro talenti, altrimenti dovranno affrontare la collera dei Maghi Incappucciati, gli unici maghi "legali" autorizzati ad agire nella regione.

Cacciatore di mostri: L'Amn sarà anche uno dei grandi centri di civiltà dell'ovest, ma per il personaggio è innanzi tutto una terra di grandi opportunità. Con il Muranndin che preme ai confini meridionali e il Bosco del Serpente che incombe a est, il personaggio ha deciso di fare dell'Amn il quartier generale da cui partire alla caccia di ogni sorta di creatura. A volte conduce i nobili più ricchi in qualche battuta di caccia nelle terre selvagge, mentre in altre occasioni si avventura oltre i confini della civiltà da solo per catturare degli esemplari da rivendere. Anche se considera Crimmor la sua casa, si sente più a suo agio nella solitudine delle regioni "incivili".

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio non ha nulla in contrario contro le ricchezze materiali, ma gli sfarzi decadenti dei mercanti dell'Amn gli appaiono ripugnanti. Il tempo passato nelle terre selvagge lo ha reso un po' rustico, e molti lo considerano avventato e imprevedibile.

Recluta delle Spade Fiammeggianti: Il bisnonno del personaggio era un avventuriero, e il personaggio è cresciuto ascoltando i racconti delle imprese del suo gruppo. Si è rivolto allora alle Spade Fiammeggianti, una delle tante nuove compagnie di avventurieri, nella speranza di diventare famoso e rispettato come gli avventurieri dei tempi passati. Il personaggio intende aiutare l'organizzazione a estendere la sua influenza oltre i confini dell'Amn. Accoglie a braccia aperte ogni occasione per attirare l'attenzione e l'ammirazione degli altri.

Suggerimenti di interpretazione: Al personaggio basta un'unica motivazione per andare all'avventura: la promessa della fama. È determinato a procurarsi una reputazione che rivaleggi con quella dell'illustre gruppo a cui apparteneva il suo antenato.

Vigilante enigmatico: Il personaggio, nato all'interno di un casato mercantile minore di Athkatla, è cresciuto nel lusso. Tuttavia, la corruzione e l'immoralità che dilagano nella plutocrazia dell'Amn non gli sono sfuggiti, e così ha deciso di voler cambiare il sistema. Crede nelle leggi fondamentali che vanno al di là di qualsiasi regola dei mortali. Ora, nonostante la sua posizione privilegiata, agisce di nascosto per sventare

i complotti dei mercanti e dare ciò che si meritano ai truffatori e ai criminali più ricchi del paese.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio mantiene una facciata di dignità che ben si addice al suo background, ma in privato parla con disprezzo di tutti i ricchi. Ha poca considerazione per la legge, in quanto crede che sia un artificio impotente inventato dai ricchi.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Anche se molti nell'Amn sperano di accumulare una fortuna e di fare carriera nei casati mercantili, c'è anche chi segue un sentiero diverso. Le ricchezze dell'Amn offrono abbondanti opportunità di recuperare artefatti inestimabili, di sventare trame corrotte o di accorrere in aiuto di qualche ricco benefattore.

Casato mercantile: L'ombra delle ricchezze dell'Amn incombe sulle vite di tutti gli abitanti impoveriti della nazione, che da sempre scrutano quelle ricchezze con gelosia. Il personaggio sogna di lasciarsi alle spalle l'anonimato e l'indigenza per accaparrarsi una parte di quella ricchezza. Ha avuto poco successo nelle attività commerciali, e così ora vuole tentare la strada pericolosa ma proficua dell'avventuriero.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio sa bene che cercare di creare un casato mercantile dal nulla è una sfida quasi impossibile, ma è disposto a sporcarsi le mani di persona, se necessario. La sua visione morale del mondo può essere definita nel migliore dei casi in tonalità di grigio.

Libertà arcana: I Maghi Incappucciati esercitano una ferrea stretta sulle attività arcane dell'Amn e il personaggio è determinato a porre fine alle loro tirannia. È un membro della società segreta nota come la Cabala di Smeraldo e sostiene le sue attività per contrastare i Maghi Incappucciati e le altre ingiustizie; crede che la chiave per sbaragliare i Maghi Incappucciati sia nascosta nella Rocca Magica. Il personaggio sospetta che i poteri arcani e i segreti esoterici costituiscano l'opportunità migliore per sconfiggere quel gruppo ed è disposto a spingersi nei luoghi più pericolosi pur di trovare ciò di cui ha bisogno per raggiungere i suoi obiettivi.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio detesta gli abusi di potere arcano e si comporta in modo da incoraggiare una visione positiva della magia. Si proclama nemico di chiunque abusi del proprio potere.

Solidarietà agli halfling: Il personaggio è al corrente dei problemi che continuano ad allargare il solco tra gli umani e gli halfling dell'Amn. La sua simpatia va ai profughi halfling, che intende aiutare a unirsi e a ottenere un'influenza maggiore sull'Amn orientale. Crede che la chiave per riformare il governo dell'Amn sia la solidarietà agli halfling, e intende mettersi alla testa di un movimento che conceda maggiore potere politico a quella razza.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio considera tutti gli halfling suoi amici e li assiste nelle loro imprese. È un individuo carismatico che cerca sempre di farsi molti amici e pochi nemici, almeno per il momento.

BALDUR'S GATE

Baldur's Gate è una città dalle grandi opportunità e dalle leggi giuste. A detta di molti, è diventata la città con il maggior numero di abitanti di tutto il Faerûn.

BENEFICIO REGIONALE DI BALDUR'S GATE

Il personaggio conosce un ulteriore linguaggio di sua scelta. Aggiunge Bassifondi alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +2 alle prove di Bassifondi.

CONOSCENZE COMUNI

Il governo di Baldur's Gate è stato riformato poco tempo fa. Dopo che la città rischiò di cadere sotto l'influenza del Granduca Valarken e di una banda straniera di licanthropi chiamata la Banda della Luna Rossa, il Granduca Portyr, sopravvissuto all'assalto, istituì un parlamento per concedere al governo cittadino un maggiore equilibrio. È difficile passare un'ora in città senza imbattersi in uno o più membri dei Pugni Fiammanti. Questa banda di mercenari è talmente radicata nella città da essere diventata la forza di guardia semiufficiale di Baldur's Gate.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Anche se Baldur's Gate è una città-stato autosufficiente che prospera grazie al commercio, conta molti elementi degni di nota che ne fanno un luogo ottimale da cui partire in cerca di avventura. La città si trova ai margini della Costa della Spada, a metà strada tra gli altri due grandi fulcri commerciali di Faerûn: Waterdeep e Athkatla.

Boschi Mannari: Questa foresta, un tempo nota come il Bosco dei Denti Aguzzi, è temuta da tutti gli

abitanti della regione. Si dice che dopo il colpo di stato fallito del Granduca Valarken, il nobile e i suoi mercenari licanthropi si rifugiarono in questa foresta. Molti credono che il gruppo abbia iniziato a ricostruire la città di Velharr nel tentativo di restaurare la vecchia nazione dei lupi mannari.

Bosco Ammantato: L'ingrandimento di Baldur's

Gate ha provocato una tremenda richiesta di legname. Numerosi villaggi e accampamenti di boscaioli sono sorti attorno al perimetro del Bosco Ammantato, ma di recente la produzione di legname si è interrotta. All'inizio, soltanto coloro che si avventuravano nella foresta scomparivano, ma ora anche i paesani scompaiono nel cuore della notte, rapiti da qualche minaccia nascosta che, si presume, si nasconde nella foresta.

Branestria: Questa città anfibia spunta dalle acque e occupa l'isola più a ovest delle Isole Cimarine. Le isole sono situate tra la Costa della Spada meridionale e le Isole Moonshae, e sono state colonizzate dai genasi e dalle colonie commerciali dell'Amn. I Branestriani sono genasi di manifestazione di anima d'acqua che di recente hanno ampliato le loro città spingendosi anche sulla terra e hanno iniziato a commerciare con Baldur's Gate e altri insediamenti vicini.

Candlekeep: Questa fortezza ben difesa ospita una grande biblioteca ricca di informazioni, conoscenze antiche e profezie. La sua presenza nell'area è ben nota e spesso viene visitata da coloro che desiderano informarsi meglio su un problema particolarmente ostico. Si dice che i visitatori possano rimanere fintanto che si comportano civilmente e purché effettuino l'offerta simbolica di un libro alla biblioteca.

Denti della Spada: Le erte scogliere della Costa della Spada si estendono per molti chilometri. I marinai che passano per queste minacciose rive raccontano di enormi caverne che conducono nelle profondità della terra, e forse addirittura fino al Sottosuolo. Molti credono che Balduran, il fondatore di Baldur's Gate, abbia nascosto il suo enorme tesoro in una di queste caverne marine.

ABITANTI DI BALDUR'S GATE

Fintanto che le leggi vengono rispettate, tutti sono liberi di camminare per le vie di Baldur's Gate. La città è fiera di essere un luogo aperto a tutti, dove chiunque può diventare un cittadino e iniziare una nuova vita, a prescindere dalla sua razza e dal suo passato.

Tuttavia, è assai improbabile imbattersi in un troll, un orco, un ogre o un drow a spasso per le strade cittadine. La popolazione della città è costituita per lo più da umani, seguiti dagli elfi e dagli eladrin come gruppi più numerosi. La rapida crescita della città ha portato alla creazione di molti nuovi isolati, sebbene quelli vecchi esistano ancora. Molti dei nuovi isolati sono definiti dalla regione o dalla razza dei loro abitanti, mentre i sobborghi più vecchi restano popolati dal miscuglio razziale dei cittadini originali.

A Baldur's Gate è attiva una gilda di ladri, che però viene tenuta a bada dai Pugni Fiammanti, una compagnia di mercenari che funge da guardia cittadina. Il vero potere di Baldur's Gate risiede nelle mani dei mercanti.



AVVENTURIERI

A Baldur's Gate un avventuriero non ha bisogno di cercare a lungo: occasioni di ogni genere si riversano in città da tutte le navì e tirano praticamente per la giacca ogni viaggiatore. A Baldur's Gate giungono avventurieri da ogni angolo del mondo, ognuno in cerca della prossima mappa del tesoro o di un segreto sussurrato che potrebbe procurargli grandi emozioni, fama o ricchezza.

Mercenario orfano: La compagnia mercenaria dei Pugnì Fiammanti occupa da tempo una posizione di potere e rispetto a Baldur's Gate, e il personaggio gode della sua fama riflessa. Proviene da una città affollata, da una lunga tradizione di individui che hanno prestato servizio presso i Pugnì. I suoi genitori furono uccisi nel corso del colpo di stato del Granduca Valarken, e da allora il personaggio ha giurato di ottenere il potere, le abilità e le conoscenze necessarie per rintracciare la Banda della Luna Rossa e fare finalmente giustizia.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio mira a raggiungere la perfezione in tutti gli aspetti della vita. Non si accontenta del secondo posto in nulla, in quanto sa bene che quello non basterà a vendicare i suoi genitori e a trasformare i suoi sogni in realtà.

Profugo protestatore: Il personaggio è cresciuto in uno dei nuovi isolati cittadini, e sebbene Baldur's Gate sia una bella città, desidera trovare un posto in cui non si senta un cittadino di seconda classe. Tutti attorno a lui sembrano soddisfatti delle cose così come stanno, ma il personaggio sa che al mondo c'è di meglio. La sua famiglia non approva questo atteggiamento e spesso lo considera una pecora nera. A volte anche il personaggio si ritiene tale, ma la differenza sta nel fatto che lui lo considera un pregio.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio difende le sue origini e disprezza coloro che mostrano pregiudizi basati sulla sua razza o sulla sua classe. È orgoglioso di ciò che è, ma una vita semplice non è ciò che fa per lui.

Spadaccino viaggiatore: Il personaggio è andato e venuto dalla città così tante volte che ormai non tiene più il conto. Anche se ha visto il resto del mondo, Baldur's Gate occupa un posto speciale nel suo cuore. I suoi inizi sono stati umili, ma alla fine ha saputo godere del meglio che la vita ha da offrire e ha visto meraviglie e orrori che la maggior parte della gente non riuscirebbe neanche a immaginare. Accetta qualsiasi incarico che promette di portarlo a visitare un luogo o che racchiuda il potenziale di una nuova, grande avventura.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è estroverso ed eloquente, ma ha la tendenza a comportarsi in maniera teatrale. Non risulta simpatico a tutti, ma è troppo occupato a godersi la vita per curarsene.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Molti abitanti di Baldur's Gate si accontentano di condurre una vita provinciale e di godere di un minuscolo frammento della prosperità cittadina. Tuttavia, anche la gente semplice si lascia incantare dalle storie che parlano di un re pirata, del bottino di un drago o di un tesoro perduto. Dal ciabattino al re, tutti a Baldur's Gate potrebbero cedere alla tentazione di diventare avventurieri e di salpare con la prossima marea, o di aggregarsi alla prossima carovana.

Misteri locali: Baldur's Gate è un crogiolo di intrighi, oltre che di attività commerciali. Il personaggio è affascinato dalle trame e dalle dicerie, e si pone l'obiettivo di risolvere i più grandi misteri del mondo, a partire da quelli a lui più vicini. Il destino del Granduca Valarken, le attività sospette di Candlekeep e le morti del Bosco Ammantato sono ottimi punti di partenza per dimostrare la sua bravura e passare poi a risolvere misteri ancora più grandi.

Suggerimenti di interpretazione: A detta di molti, il personaggio è eccessivamente curioso. Gli piace risolvere i misteri, ma la sua determinazione a scoprire la verità a tutti i costi a volte va contro il senso pratico e lo mette nei guai.

Una nuova terra: Nelle ultime generazioni, la famiglia del personaggio ha vissuto a Baldur's Gate. Tuttavia, egli non l'ha mai considerata veramente la sua "patria" e ha iniziato a condurre ricerche sulla sua vera terra di origine. Una volta sapute molte cose al riguardo, spera di tornare laggiù per reclamare le sue terre... o quanto meno scoprire qualcosa in più sulla sua stirpe. È spinto dal desiderio di visitare la patria che non ha mai conosciuto, e cerca anche qualcuno o qualcosa a cui addossare la colpa della propria sorte, anche se si trattasse degli dèi stessi.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è animato da un forte orgoglio razziale e nazionale. Tende a offendersi subito se qualcuno gli fa un torto, ma sa onorare e rispettare le tradizioni delle altre creature.

Tesoro di Balduran: Quando Balduran fece ritorno nella regione con il suo immenso tesoro, fondò la città di Baldur's Gate. Tuttavia, i vari racconti forniscono versioni diverse sull'ammontare di tesoro che usò per investire Baldur's Gate e su quello che nascose. L'esploratore non fece mai ritorno dal suo secondo viaggio, sebbene le voci che parlano di un rifugio nascosto continuano a circolare. Il personaggio ha sentito raccontare queste storie dai marinai che navigano nei pressi dei Denti della Spada ed è convinto che i veri tesori di Balduran siano nascosti nelle caverne più profonde di quelle scogliere. Ora deve solo scoprire dove si trova con esattezza e come fare per recuperarlo.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio si mostra entusiasta nei confronti di tutti i tesori, ma in particolare delle reliquie. Ha giurato di trovare le ricchezze nascoste di Balduran, ma si infastidisce quando gli altri lo trattano alla stregua di un cacciatore di tesori come tanti.

Gli spietati deserti del Calimshan possono bruciare la pelle e scarnificare le ossa dei viaggiatori più imprudenti, ma sono i suoi abitanti a costituire il pericolo più grande. La guerra ha devastato le terre di questa nazione umana di un tempo, lasciandola ancora più desolata di prima. Due forze si contendono il controllo della regione: i genasi seguaci di Calim e quelli della sua nemesis, Memnon.

BENEFICIO REGIONALE DEL CALIMSHAN

Il personaggio ottiene resistenza 4 fuoco e un bonus di +5 alle prove di Tenacia effettuate per resistere alla sete.

All'11° livello, la sua resistenza aumenta a 7. Al 10° livello aumenta a 10.

CONOSCENZE COMUNI

Quando il *Cristallo di Calimemnon* si infranse nel corso della Piaga Magica, liberò il djinn Calim e il suo rivale, l'efreeti Memnon, che ripresero subito la loro guerra antica di millenni, dando il via alla Seconda Era del Cielo di Fuoco. Calim e Memnon spodestarono il governo del Calimshan e radunarono ingenti forze di efreeti, djinn, genasi e schiavi umani. Quella che un tempo era una proibizione alle razze elementali divenne di colpo un invito aperto a tutti coloro che erano pronti ad arruolarsi in una fazione.

Dopo molti anni di guerra, senza alcun preavviso o ragione, le due grandi entità scomparvero di nuovo, ma i tumulti tra i loro seguaci non si placarono. Alcuni stranieri chiamano questa area contesa gli Emirati del Cielo di Fuoco.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Esistono alcuni piccoli gruppi di umani liberi che vivono nel deserto dilaniato dalla guerra, ma le città di Calimport e Memnon, sempre alla ricerca di nuovi schiavi, sono una minaccia incombente.

Calimport: Calimport è nota per le sue merci esotiche, il suo mercato nero e la sua fiorente tratta degli schiavi. Molti schiavi sono destinati a una fine prematura in una delle due micidiali arene di Calimport.

Memnon: Memnon è stata trasformata da una città di pietra e d'argilla in una magnifica metropoli di palazzi scintillanti e di ville verdeggianti. Il continuo afflusso di merci esotiche e preziose fa di Memnon un bersaglio che tenta molti ladri scapestrati e avventurieri temerari.

Almraiven: Alcuni umani che sono sfuggiti agli scontri tra Calim e Memnon si sono rifugiati ad Almraiven, l'ultima sacca di umanità del Calimshan. La tradizione arcana di Almraiven contribuisce a rafforzare le sue difese e un collegio arcano di recente fondazione per ordine del Gran Pascià garantisce che la città continui ad attirare nuovi giovani apprendisti.

Cittadella di Saphiraktar: Nei pressi del grande deserto del Calimshan fluttua una terra sospesa attraversata da innumerevoli fori. Questo grosso frammento

di Abeir comparve alla venuta della Piaga Magica ed era ritenuto disabitato. Tuttavia, negli anni più recenti, molti hanno scorto una forma draconica che andava e veniva in volo dalla terra sospesa, alimentando le credenze secondo cui il drago blu Saphiraktar, che distrusse Calimport molti secoli fa, si sia insediato lassù.

Le Guglie di Mir: Nel Calimshan sono cambiate altre cose oltre la popolazione e la politica. Questa area, un tempo una lussureggiante terra boschiva nota come la Foresta di Mir, è ora un aspro monito dei cambiamenti provocati dalla Piaga Magica. Gli alberi sono scomparsi e sono stati sostituiti da enormi guglie di pietra alte centinaia di metri. Questa foresta di pietra è infestata da pericolose creature piagate di ogni genere, ma si dice che sia abitata anche da un pacifico clan di genasi di manifestazione di anime di terra.

ABITANTI DEL CALIMSHAN

I genasi ora costituiscono oltre la metà della popolazione del Calimshan. Gli abitanti rimanenti della regione sono stati resi schiavi o cercano di sopravvivere arroccati nelle ultime roccaforti della libertà. I genasi di Calimport e Memnon sono uniti soltanto da due aspetti: il loro odio reciproco e lo scellerato uso degli schiavi. I genasi del Calimshan sono feroci guerrieri, temprati dai lunghi anni di guerra. Le poche eccezioni a questa regola cercano di non attirare su di loro l'attenzione.

Gli umani rimangono una presenza numerosa nel Calimshan, ma ormai sono quasi tutti ridotti in schiavitù. Presso gli schiavi ha preso piede una società in miniatura in cui gli umani più forti comandano i deboli. I genasi incoraggiano questa situazione, dal momento che preferiscono gli schiavi muscolosi a quelli intelligenti. Tuttavia, presso le popolazioni umanoidi ancora libere, l'intelletto resta una qualità apprezzata. I fruitori di magia di Almraiven, tra cui il suo sovrano, il Gran Pascià, governano la città con acume e saggezza.

Un grosso numero di tiefling ha raggiunto posizioni di rispetto e potere tra i ranghi dei genasi con manifestazione dell'anima di fuoco di Memnon.

AVVENTURIERI

Il Calimshan è un'ottima fonte di avventurieri, nonostante i suoi molti pericoli. I personaggi più disparati, dai combattenti per la libertà agli aspiranti soldati, dagli studiosi amanti delle biblioteche ai cacciatori di tesori, hanno ottime probabilità di distinguersi in questa nazione.

Un personaggio del Calimshan, a prescindere dalla sua razza o dalla sua origine, quasi sicuramente ha vissuto una vita piena di minacce. Le sabbie sono sature di conflitti, impossibili da ignorare quanto le devastanti ripercussioni che la Piaga Magica ha avuto su questa antica nazione.

Esploratore del deserto: Il personaggio è un abitante del Calimshan di terza generazione ed è cresciuto a Memnon in un'atmosfera di guerra costante. Tuttavia, la guerra non gli interessa e cerca anzi di sottrarsi alle aspettative della famiglia, che presume che il personaggio si unirà ai ranghi dell'esercito di Memnon. È attirato dai misteri del deserto e la promessa dei suoi tesori lo spinge a esplorare quei luoghi dove gli altri non osano



viaggiare. Ha bisogno soltanto di qualche altra anima coraggiosa che si unisca a lui.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è audace e diretto e si cura poco di ciò che dicono gli altri. Tuttavia, le complicazioni con la sua famiglia lo portano a rimanere taciturno quando si parla della sua gente e dei cittadini del Calimshan.

Genasi dissidente: Nonostante i folli ranghi degli eserciti cittadini, numerosi abitanti di Memnon e di Calimport non approvano né la schiavitù né la guerra. Il personaggio, un genasi dissidente di Calimport, collabora con Almraiven e con i Janessar, un gruppo di umani che combatte per la libertà sulle Montagne del Cammino e cerca di sabotare il commercio degli schiavi. Tuttavia, dal momento che la sua famiglia fa parte della classe regnante di Calimport, corre dei rischi da entrambi i lati del conflitto. Se le sue azioni dovessero essere scoperte sarebbe rovinato, e verrebbe condannato a vivere i giorni che gli restano come combattente nell'arena.

Suggerimenti di interpretazione: Un genasi dissidente mostra una gelida facciata per mascherare la passione con cui abbraccia le sue convinzioni. Anche se all'inizio tenda a dubitare della sincerità di ogni individuo, una volta che qualcuno si è meritato la sua fiducia, si dimostra saldo come l'acciaio.

Gladiatore umano: Soltanto gli schiavi più forti sopravvivono nelle arene di Calimport, e questo personaggio è sopravvissuto abbastanza a lungo da farsi una reputazione. Grazie alla sua influenza e alle sue risorse, è riuscito a fuggire dalla schiavitù e a rifugiarsi nelle terre libere. Tuttavia, sfuggire alla sua reputazione non è altrettanto facile, e la taglia su uno schiavo della sua nomea è molto alta.

Suggerimenti di interpretazione: Il gladiatore è un individuo cinico e sospettoso. Ha smesso di curarsi degli altri molto tempo fa, poiché nell'arena è necessario uccidere gli innocenti per sopravvivere.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Il Calimshan è una regione capace di produrre sia conquistatori dall'animo d'acciaio che eroi dal cuore nobile. Anche se alcuni cercano soltanto di sfuggire a una vita sanguinaria di schiavitù, altri sperano di ottenere la forza per diventare dei veri combattenti per la libertà.

Libertà perduta: In una terra come il Calimshan, dove la schiavitù è radicata ovunque, nasce

inevitabilmente il desiderio di promuovere la causa della libertà e della liberazione. Se la motivazione del personaggio è la libertà, forse in passato è stato uno schiavo o forse non riesce a tollerare che gli altri vengano oppressi, ma in ogni caso la sua speranza resta quella di avere forza a sufficienza da provocare un cambiamento. Il personaggio va in cerca di alleati ovunque sia possibile e lotta per contrastare le ingiustizie del mondo.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio tende a sposare rapidamente le cause morali che ritiene più degne, parla e agisce con convinzione, esprime la sua collera di fronte alle ingiustizie e la sua compassione per gli schiavi.

Magia nascosta: L'Alcazar Arcano di Almraiven è una risorsa inestimabile per coloro che desiderano studiare la magia, ma anche per coloro che desiderano fare a meno di libri e pergamene, il Calimshan nasconde segreti in abbondanza. Circolano voci che parlano del potere racchiuso nelle schegge del *Cristallo di Calmemnon* e che attirano gli avidi e i curiosi di ogni angolo del mondo. Il personaggio, motivato dalla magia, tende a considerare il Calimshan pieno di anomalie arcane che richiedono uno studio più approfondito.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio sa ascoltare gli altri e dare il giusto peso alle parole che essi pronunciano. In genere è un individuo riservato, ma se si parla di qualcosa riguardante alla magia, si anima all'improvviso.

Tesoro perduto: Le sabbie del Calimshan nascondono indicibili tesori. Se il personaggio è motivato dalla ricchezza, troverà nel Calimshan opportunità in abbondanza. Sogna di impadronirsi delle ricchezze dei genasi più facoltosi e dei tesori perduti nel deserto, in quanto pone il suo benessere e il suo successo al di sopra di quelli del prossimo.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è concentrato e tiene lo sguardo fisso sull'obiettivo. Anche se potrebbe fingere indifferenza davanti a un tesoro, sa cosa vuole e farà di tutto per ottenerlo.

CHESSENTA

Il Chessenta, una terra di tenui alleanze e di sacche isolate di civiltà, lotta per preservare la sua stabilità e la sua prosperità. L'esistenza della nazione dipende dal successo di poche città e insediamenti, e la sua gente è stata indurita dai molti conflitti interni e minacce esterne. Il Chessenta cerca di mettere da parte le differenze regionali interne e di radunare il paese sotto un'unica bandiera che garantisca stabilità e supporto reciproco.

BENEFICIO REGIONALE DEL CHESSENTA

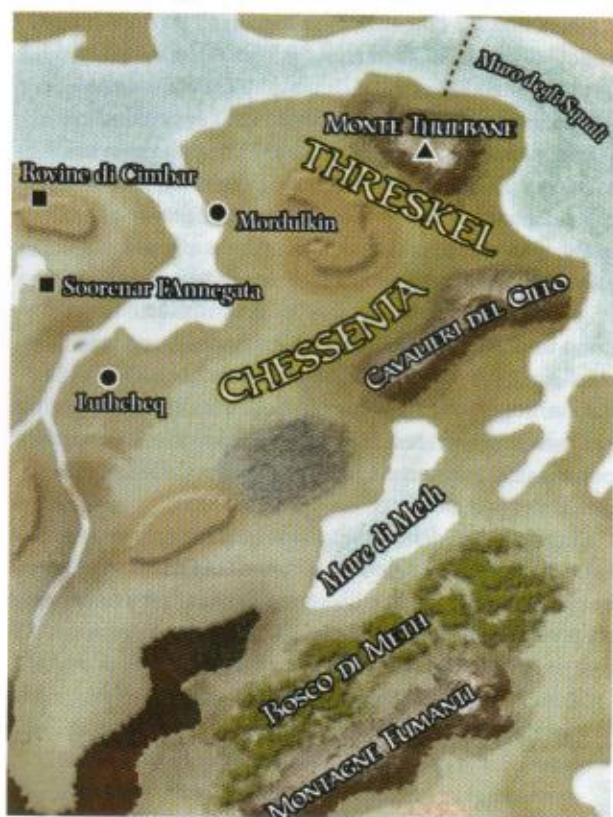
Quando il personaggio usa un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire effettuati durante l'azione extra concessa.

CONOSCENZE COMUNI

Alcuni grossi frammenti di Abeir sono caduti sul Chessenta, alterandone il territorio e scatenando una devastante serie di terremoti e eruzioni vulcaniche. Ancora oggi buona parte della regione resta impercorribile e le strade sono poche e distanti le une dalle altre. Il Chessenta ha inoltre dovuto cedere le sue terre occidentali ai genasi dell'Akanûl. Nonostante questo, dalla crisi è emerso un Chessenta nuovo e più forte, unito contro un mondo esterno apparentemente ostile.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Dopo gli eventi cataclismici della Piaga Magica e le sue conseguenze, la popolazione del Chessenta è rimasta confinata in poche sacche isolate. Le sue comunità sono gremite di immigranti provenienti dal Chondath, dall'Unther e dal Mulhorand.



Luthcheq: Luthcheq è la sedicente capitale del Chessenta. La città sorge all'ombra di un'ereta scogliera, una posizione che le infonde un'atmosfera brusca e intimidatoria pari a quella che caratterizza i suoi abitanti. Luthcheq segue gli ideali Chessentani che incoraggiano ogni individuo a guadagnarsi da vivere tramite la propria spada, una tradizione rafforzata dal nuovo e ampliato Collegio della Guerra.

Cavalieri del Cielo: L'attività vulcanica al di sotto del Mare di Meth ha generato una foschia che sale da quel lago, situato alle pendici orientali della catena montuosa, e avvolge perennemente i Cavalieri del Cielo in una coltre di nebbia. Negli anni più recenti, molti hanno riferito di strani rumori provenire dalla nebbia: improvvise grida acute e stridule che gelano il sangue.

Città Annegata di Soorenar: Le strade e le abitazioni di Soorenar sono state invase dall'acqua e hanno cancellato ogni traccia degli abitanti cittadini. Alcuni dei tetti più alti di Soorenar spuntano ancora dal livello dell'acqua e forniscono isolati punti di appoggio solidi in vari angoli della città sommersa. Sebbene la maggior parte delle ricchezze mercantili di Soorenar resti celata nelle sue profondità marine, anche una testuggine dragona di nome Scyllmara si nasconde nei paraggi.

Monte Thulbane: Questo vulcano in passato si era assopito, ma ora si è risvegliato ed esala fitte nubi di cenere che oscurano il sole in tutta la campagna circostante. Almeno una creatura, il drago verde vampirico Jaxanaedegor, ha accolto con gioia questo cambiamento, in quanto ora può imperversare per le terre vicine sia di giorno che di notte.

Palude della Vipera: I terremoti del Chessenta hanno alterato la geografia della Palude della Vipera, provocando l'innalzamento delle perdute rovine di alcune città dell'Unther, in precedenza sommerse nelle sue acque torbide. La maggior parte degli abitanti di Luthcheq si tiene alla larga dalle rovine, intimorita dal pensiero delle magie che quei luoghi potrebbero nascondere.

Rovine di Mordulkin: Le rovine di Mordulkin, situate a nord-est di Luthcheq, sono state devastate al punto che ben pochi abitanti della capitale si ricordano dell'esistenza della città. Di tanto in tanto, qualche avventuriero si reca a esplorare le rovine, nella speranza di scoprire qualche antico tesoro sepolto. Da tali fonti poco affidabili è giunta la diceria che parla di un piccolo accampamento di profughi composto da abitanti di Luthcheq in fuga, quasi tutti arcanisti che si sarebbero rifiutati di piegarsi alle usanze della città.

ABITANTI DEL CHESSENTA

Il Chessenta, in origine una nazione umana, è cambiato sotto molti aspetti nell'ultimo secolo, quando un costante flusso di profughi è giunto nelle terre della nazione. Il Chessenta confina a ovest con i genasi dell'Akanûl, e a sudest con i dragonidi del Tymrather, il che lo spinge ad accogliere molti commercianti e combattenti di entrambe le razze. Questa diversificazione razziale non ha fatto che rafforzare i tradizionali sospetti di Luthcheq nei confronti delle arti arcane... sospetti che ora sono tutti rivolti verso l'Alto Imaskar.

Gli incantatori a Luthcheq vanno incontro a una sommara esecuzione, a meno che non acconsentano a farsi tatuare di verde i palmi delle mani, in modo da essere marchiati come praticanti delle loro arti. Luthcheq (nonché il resto del Chessenta) continua a osservare una tradizione che onora i guerrieri più forti e coraggiosi. L'eroe Ishual Karanok ha raggiunto un prestigio pari a quello di un dio nel secolo scorso, dopo che con le sue azioni è riuscito a unificare i Chessentani.

AVVENTURIERI

Il Chessenta ospita molti avventurieri, che si tratti di studenti delle arti arcane provenienti dalle altre terre o di combattenti marziali addestrati a Luthcheq. Molti avventurieri del Chessenta sono giovani che desiderano emulare i grandi eroi della nazione e tramandare i loro nomi alla storia. Ma il Chessenta attira avventurieri di tutte le razze alle sue rive; alcuni cercano di raggiungere le terre piagate della zona, mentre altri cercano un punto di sosta sicuro durante le loro traversate del Mare delle Stelle Cadute.

Aspirante eroe: Nel Chessenta, la reputazione vale più del denaro e tutti i bambini sono cresciuti ascoltando le gesta di Ishual Karanok. Come aspirante eroe, il personaggio proviene da uno dei piccoli villaggi di contadini del Chessenta e ora spera di fare fortuna. Ha sentito parlare delle rovine nascoste nella Palude della Vipera, della città annegata di Soorenar e del grande drago Jaxanaedegor, e laddove gli altri vedono un pericolo, lui vede un'opportunità. La sua famiglia non approva tutto questo, ma il personaggio è determinato a farsi un nome.

Suggerimenti di interpretazione: Le opportunità che offre questo mondo pericoloso sono talmente tante che il personaggio si sente piacevolmente smarrito dinanzi alle molte scelte a sua disposizione. Parla costantemente di avventura e di quello che spera di trovare in futuro, spesso dimenticandosi totalmente della situazione reale attorno a lui.

Mercenario arcano: Esistono ben pochi luoghi nel Chessenta che possono offrire rifugio a coloro che praticano la magia. In qualità di mercenario arcano, il personaggio ha fatto molte cose di cui non va orgoglioso, ma era quello di cui c'era bisogno per sopravvivere. I suoi palmi tatuati sono un ricordo del periodo che ha passato a Luthcheq, ma il personaggio non parla mai dell'ostilità che ha dovuto subire in quel luogo. Spera invece di diventare potente quanto basta da poter tornare un giorno a Luthcheq e dare ai capi di quella città dei validi motivi per temere davvero la magia.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio parla senza peli sulla lingua, ma è caratterizzato da un lato oscuro che mette gli altri a disagio. Non è crudele, ma è schiavo dell'ambizione e persegue ogni opportunità di accumulare denaro e potere.

Studente viaggiante: Il Collegio della Guerra di Luthcheq è famoso per i suoi studi dell'uso della spada e delle tattiche militari. Il personaggio non è riuscito a proteggere una persona a lui cara in passato, e ora va in cerca delle conoscenze e delle abilità necessarie a

riscattarsi. La reputazione del collegio lo ha attirato a Luthcheq, dove spera di padroneggiare le arti marziali prima di tornare in cerca di avventure per il mondo.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un combattente silenzioso, che studia attentamente sia i nemici che gli alleati. Parla poco del suo passato, ma quando parla del futuro la sua sete di redenzione è evidente.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Il Chessenta, confinante con le giovani nazioni dell'Akanùl e del Tymanther e affacciato al Mare delle Stelle Cadute, attira anche gli avventurieri più timidi con le sue promesse di grandi opportunità. La mentalità della nazione incoraggia i comportamenti eroici, quindi i personaggi di qualsiasi background non avranno difficoltà a trovare delle motivazioni che li spingano a mettersi in viaggio per le altre terre.

Collera sacra: Il personaggio è un cacciatore di vampiri e sa bene che la preda più ambita del suo mestiere vola proprio nei cieli del Chessenta. Sarebbe un grande trionfo per lui riuscire a uccidere il drago verde vampirico Jaxanaedegor, liberando la terra da una grave minaccia e procurandosi fama e onori. Prima, tuttavia, deve accumulare le forze e gli alleati necessari per fronteggiare un avversario talmente formidabile.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio, dal carattere brusco e dalla mano pesante, non mostra alcuna tolleranza per le arti necromantiche. Crede che i non morti siano un male assoluto e la sua dedizione a questa causa a volte lo spinge ad avere una visione molto rigida del bene e del male.

Curiosità pericolosa: Il personaggio non capisce perché tutti prendono il mondo così seriamente, quando invece esso racchiude una miriade di opportunità emozionanti. Tra le terre piagate circostanti, i vari gruppi in procinto di muoversi guerra a vicenda e le organizzazioni clandestine che agiscono dietro le quinte, c'è una miriade di occasioni da cogliere per imparare ed esplorare. Il personaggio non vede l'ora di esplorare le altre nazioni e le misteriose terre piagate.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio si disinteressa al quadro globale della situazione: è sempre affascinato dalla scoperta più recente, qualunque essa sia. La sua curiosità non conosce limiti... e nemmeno i guai che essa scatena.

Unità nazionale: Le alleanze temporanee che tengono insieme le città del Chessenta hanno iniziato a barcollare, e con la perdita delle sue città principali, la regione rischia di essere cancellata dalle carte geografiche. Il personaggio ha a cuore l'unità del suo paese e cerca di definire dei parametri che la città di Luthcheq possa ritenere soddisfacenti. Tuttavia, la sua più grande speranza è che il Chessenta riesca un giorno ad avere il potere sufficiente per reclamare le terre dell'ovest, finite in mano ai genasi.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio conosce bene il valore dell'eroismo e crede che anche le imprese più piccole possano servire a costruirsi una reputazione. Agisce con prontezza e non si fa scrupolo a proclamare pubblicamente i risultati del proprio valore... per il bene dell'unità nazionale, si intende.

Il Cormyr, noto anche come il Regno delle Foreste, si trova al margine occidentale del Mare delle Stelle Cadute, annidato tra i Corni Tempestosi e i Picchi del Tuono, e delimitato dalle Terre di Pietra e dal Dragomare. Il Cormyr è dominato dagli umani ed è stato governato dal Casato Obarskyr per quasi quattordici secoli, grazie al sostegno di un esercito di cavalieri pesantemente armati in sella ai famosi destrieri Cormyreani e ai potenti Maghi della Guerra.

BENEFICIO REGIONALE DEL CORMYR

Il personaggio aggiunge Intuizione alla lista delle sue abilità di classe, ottiene un bonus di +2 alle prove di Intuizione e ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Se il personaggio proviene dalla città-prigione di Wheelon, aggiunge invece Manolestà alla lista delle sue abilità di classe, ottiene un bonus di +2 alle prove di Manolestà e un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme.

CONOSCENZE COMUNI

Il Regno delle Foreste è emerso dalla Piaga Magica relativamente illeso, ma minacciato ai suoi confini settentrionali dal risorto Impero di Netheril, i cui agenti (chiamati Shadovar) sembrano nascondersi in ogni ombra, e a est dai loro vassalli Sembiani. Nel secolo passato, il Casato Obarskyr ha rafforzato la sua autorità ed è diventato, seppure a riluttanza, una potenza imperiale, conquistando città sia all'est che all'ovest. Il popolo ha ottenuto maggior libertà e continua a essere la spina dorsale su cui si regge la regione. Gli avventurieri armati sono comunque tenuti a dotarsi di una concessione scritta, ma tali concessioni possono ora essere emesse da qualsiasi araldo a cui se ne faccia richiesta.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Il cuore del Cormyr è costituito dalla grande vallata boschiva circondata su tre lati dai Corni Tempestosi e dai Picchi del Tuono e delimitata a sud dal Dragomare, le cui acque di recente si sono ritratte. Il braccio del Casato Obarskyr si estende a nord fino alle Terre di Pietra, dove l'influenza del Cormyr è contrastata dall'Impero di

Netheril, a ovest fino alle Terre di Tun, dove alcune feroci tribù banditesche assaltano i convogli commerciali diretti a sudovest, dall'Alto Corno a Proskur, e a est fino alle città Sembiane di Daerlun e Urmlaspyr.

Suzail: La capitale del Cormyr è una città prosperosa, dove risiedono le più grandi famiglie nobiliari e i casati mercantili del Regno delle Foreste. I Draghi Purpurei e i Maghi della Guerra estirpano senza pietà qualsiasi oscura spia Netherese, ma i complotti dei nobili più insoddisfatti sono più che sufficienti a fornire intrighi da sventare. Anche i Draghi Blu, la marina del Cormyr, usano la città come quartier generale, estendendo il controllo della nazione anche sul ristretto Dragomare.

Arabel: Questa piccola città è situata nel Cormyr nordorientale, al crocevia tra le principali vie carovaniere che vanno da nord a sud e da est a ovest e che conducono fuori dal Regno delle Foreste. Nel corso dell'ultimo secolo, Arabel si è evoluta in una base militare fortificata, un baluardo che si erge contro la minaccia dell'Impero di Netheril a nord e a est.

Corni Tempestosi: Le erte e gigantesche montagne che segnano il confine nordoccidentale del Cormyr formano un'alta muraglia attraversata soltanto dal Passo Alto Corno, protetto dal Castello Alto Corno, e dal Passo degli Gnoll, protetto dal Castello Crag. Alcune piccole tribù di orchi e di goblin a volte creano problemi alle carovane in transito, grazie alle macchinazioni degli agenti Shadovar attivi nella regione.

Foresta del Re: La riserva di caccia del Casato Obarskyr è un bosco relativamente sicuro, quasi del tutto libero da creature corrotte o da rovine infestate. A seguito della Piaga Magica, alcuni piccoli gruppi di creature fatate sono tornate in questa foresta. Anche se quasi tutte si tengono alla larga dalla popolazione umana del Cormyr, alcune delle creature fatate più maliziose usano la magia per adescare i viaggiatori solitari.

Marsember: Questa città, costruita su un arcipelago di isole paludose, è cresciuta rapidamente negli anni successivi alla Piaga Magica. Le acque del Mare delle Stelle Cadute, ritirandosi, hanno lasciato molti canali in secca e hanno costretto le strutture portuali a spostarsi per tenere il passo con le acque in rapida ritirata. La Città delle Spezie, come è ora conosciuta Marsember, è dominata dalle compagnie di mercanti locali specializzate in questo tipo di merce. Stando a quanto mormorano gli abitanti locali, questi "Signori delle Spezie" trafficherebbero di nascosto anche in varie sostanze proibite.

Picchi del Tuono: Questa vasta catena montuosa, così chiamata per le improvvise e violente tempeste che imperversano sulle sue cime per tutto l'anno, delimita i confini orientali del Cormyr ed è popolata da tribù ostili di orchi e di goblin.

Wheelon: Questa piccola città non è più il fulcro commerciale lungo il Torrente della Viverna che era un tempo. Per decreto reale, è stata trasformata in una città-prigione popolata da sospetti adoratori di Shar e dominata da spietate bande di tagliagole.



ABITANTI DEL CORMYR

I nobili e coraggiosi abitanti del Cormyr vanno giustamente fieri del loro regno antico di secoli e considerano la Terra del Drago Purpureo un'isola di sanità in un mondo ormai impazzito. I cittadini del Cormyr sono incrollabilmente fedeli al Casato Obarskyr e tollerano a malincuore le macchinazioni dei vari casati nobiliari. Anche se la maggior parte della popolazione è umana, gli elfi e i mezzelfi non sono troppo rari, e i loro numeri continuano a crescere mano a mano che il commercio rafforza i legami del Cormyr con Deepingdale e Myth Drannor.

AVVENTURIERI

Molti avventurieri provengono dal Cormyr e hanno ricevuto una concessione emanata dal re che li autorizza a portare l'autorità della corona nei molti territori ostili che circondano il Regno delle Foreste.

Drago Purpureo: Il personaggio ha prestato servizio nel leggendario esercito del Regno delle Foreste, combattendo contro orchi e goblin lungo le frontiere e difendendo le città relativamente ricche e pacifiche del reame. Che sia di nobili natali o un orgoglioso libero cittadino, ora sa farsi valere in battaglia ed è ansioso di farsi strada nel mondo, sgominando le minacce che assediano la Terra del Drago Purpureo.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un cavaliere orgoglioso e senza paura, fedele al Casato Obarskyr e ben lieto di lavorare fianco a fianco dei famosi maghispada del Cormyr. Considera la sua patria un bastione di forza e di bontà e mostra ben poca tolleranza nei confronti di coloro che si sporcano le mani con l'oscurità per motivi puramente egoistici.

Evaso da Wheloon: Il personaggio è cresciuto tra le bande di strada della città-prigione di Wheelon e i numerosi tatuaggi che porta sono una testimonianza dei tanti tormenti che ha dovuto subire prima di giungere all'età adulta. Alla prima opportunità è fuggito da quel posto, voltando le spalle alla città-prigione e anche al regime ipocrita che ha abbandonato a se stessi tutti coloro che erano semplicemente sospettati di adorare Shar.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un sopravvissuto che cova un feroce rancore contro la sua vecchia terra di origine. Potrebbe nascondere i suoi tatuaggi per paura di imbattersi in qualche agente Cormyreano o sfoggiarli apertamente per protestare pubblicamente contro il Casato Obarskyr, ma in ogni caso spera di costruirsi una nuova vita al di fuori della Terra del Drago Purpureo. Si mostra sospettoso nei confronti di quelli che si dichiarano campioni del

bene e che rifiutano di accettare il fatto che l'oscurità contamina i cuori di tutte le persone. È energicamente protettivo nei confronti dei compagni che si è scelto, ma gelidamente indifferente verso chiunque non faccia parte della sua "banda".

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

I coraggiosi eroi del Cormyr sono motivati da un solido credo nell'onore e nella giustizia, che li spinge a imbracciare le armi contro le minacce interne e esterne del reame.

In nome del re e della nazione: Il Casato Obarskyr incoraggia da molto tempo le compagnie di avventurieri dotate di concessione a domare le frontiere, in modo da espandere in tal modo l'influenza della corona e guadagnarsi al contempo il diritto di insediarsi come nobili nelle terre appena colonizzate.

Suggerimenti di interpretazione: Il senso dell'onore e del dovere influenza ogni singola decisione del personaggio. La sua incrollabile lealtà al Cormyr gli dona la forza e la determinazione necessarie ad affrontare ogni minaccia. Tuttavia, deve anche fare attenzione a non lasciare che la sua determinazione degeneri in arrogante superiorità nei confronti dei selvaggi che vivono oltre i confini del suo regno illuminato.

Oltre gli editti del re: Forse il personaggio è stato ingiustamente accusato di un crimine, o ostacolato da circostanze sfavorevoli alla nascita, fatto sta che il giogo delle ferree leggi del Cormyr e la sua struttura di potere ereditaria lo irrita profondamente. Oltre i confini del Regno delle Foreste, il personaggio crede di poter trovare l'opportunità che cerca per forgiarsi un nuovo destino, libero e lontano dalle soffocanti catene di una monarchia vecchia di secoli.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio rifiuta istintivamente le strutture autoritarie e gli sfoggi presuntuosi di benevolenza. Giudica le altre creature in base alle loro azioni, e non in base alla loro storia di famiglia o alla reputazione che si sono procurate in passato.

CICATRICE DI TILVERTON

Questa fossa vecchia di secoli è una spirale senza fondo di oscurità e di fuoco azzurro che contamina tutti coloro che si avvicinano troppo a essa. Le leggende parlano di una creatura mostruosa nota come il Dilaniatore di Ombre che si nasconde nel cuore dell'oscurità e che tiene a distanza perfino gli Shadovar.

COSTA DEL DRAGO

Quando si parla della Costa del Drago, l'immagine che viene alla mente è quella di vicoli scuri, di affari sporchi, di gilde di ladri e di navi pirata. La Costa del Drago evoca il sapore dell'avventura come pochi altri luoghi di Faerûn sanno fare. A seguito dei cambiamenti più recenti, i luoghi tradizionalmente riparati di questa regione sono diventati leggermente più sicuri, ma quelli più pericolosi sono diventati assai più letali.

BENEFICIO REGIONALE DELLA COSTA DEL DRAGO

Il personaggio può ripetere il tiro di qualsiasi prova di Intuizione, ma deve accettare il secondo risultato, anche se è peggiore.

Ottiene inoltre un linguaggio aggiuntivo a sua scelta.

CONOSCENZE COMUNI

Westgate rimane una delle aree più libere e più malfamate di Faerûn, un luogo dove tramite il denaro è possibile ottenere qualsiasi cosa. Tuttavia, altre aree hanno subito grossi cambiamenti nel corso degli ultimi decenni. Col ritirarsi del Mare delle Stelle Cadute, Ilipur e Pros sono diventate praticamente delle città fantasma.

Nathlekh, Proskur e Teziir, nel frattempo, hanno visto fiorire i loro commerci. Queste città sono state sottoposte a grandi trasformazioni e sono diventate centri di legalità, noti per il commercio pulito e gli affari onesti. Il Cormyr ha annesso Proskur nel 1405 CV e in seguito ha adottato Teziir come protettorato. D'altro canto, Nathlan (e la sua capitale Nathlekh) si sono imposti come una nazione forte e indipendente, la nazione più Orientale dell'Ovest, come dicono alcuni.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Con l'estensione dell'influenza Cormyreana sulla Costa del Drago, la regione è diventata ricca di occasioni per fare fortuna, dalle ordinate vie di Proskur ai nefandi vicoli di Westgate alle micidiali rotte marine infestate dai pirati. La Costa del Drago è un posto dove chiunque può trovare qualsiasi cosa, pagando il giusto prezzo.

Il Dragomare prosciugato: L'abbassamento delle acque del Mare delle Stelle Cadute ha riportato alla luce secoli e secoli di storia perduta e di ricchezze. Anche se il ritirarsi delle acque ha segnato la fine di molte comunità, ha offerto anche nuove opportunità. Coloro che sono disposti a sfidare le creature che si annidano nelle vaste pianure fangose possono esplorare città sottomarine abbandonate, caverne sommerse rimaste in secca e i relitti di navi antiche in attesa di essere reclamati.

Ilipur: La spoglia città portuale di Ilipur è disseminata dei relitti delle sue navi, ma nonostante abbia perso il suo sbocco sul mare, la città non ha perduto tutti i suoi abitanti. Anzi, sembra essere caduta sotto il controllo di una banda di pirati chiamati l'Alba Azzurra. A detta di molti, i pirati riuscirebbero a usare un porto rimasto isolato sulla terraferma grazie al possesso di una delle poche navi celesti rimaste nel Faerûn.

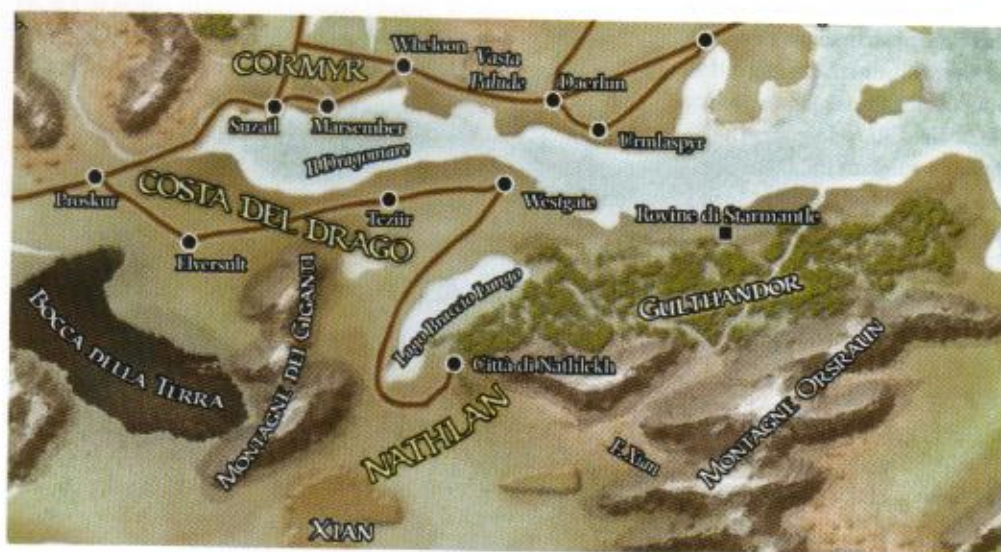
Nathlan: Nathlan è una nuova provincia venuta a formare nell'ultimo secolo. Gli Shou (gli orientali) di Nathlan, e specialmente quelli della capitale di Nathlekh, sono sospettosi degli stranieri e tengono d'occhio ogni influenza esterna. Nonostante questo, Nathlan sembra incoraggiare l'espansione della propria influenza, e molti sospettano che le Nove Spade Dorate di Westgate siano segretamente sovvenzionate dai molti clan Shou di Nathlan.

Westgate: Un individuo di qualsiasi razza o religione può camminare liberamente per le strade di Westgate, ma questo non significa che le vie in questione siano sicure. I due gruppi dominanti in città sono i Coltelli di Fuoco, sotto il controllo del Casato Bleth, e le Nove Spade Dorate, un'organizzazione sotto l'influenza dei potenti di Shou Lung, una terra del lontano oriente. Westgate è un covo di ladri, ma proprio in quanto tale rimane libera dalle influenze e dai pregiudizi degli stranieri.

ABITANTI DELLA COSTA DEL DRAGO

Lungo la Costa del Drago è possibile incontrare membri di ogni razza e di ogni strato sociale, ma la maggior parte di questa diversità è limitata a Westgate e alle città circostanti. Anche se esistono ancora molti pregiudizi, gli abitanti delle città mercantili della zona

si curano più della taglia del borsello di un individuo che non del colore della sua pelle. Nelle terre circostanti, compresa la Foresta di Gulthandor, praticamente tutte le razze possono trovare una buona accoglienza. Le regioni a ovest, comprese le città di Proskur e Teziir, sono diventate più ostili nei confronti degli stranieri, a causa dell'influenza esterna del Cormyr. Anche se per



le strade di queste città ora i ladri circolano più raramente, le stesse restrizioni sono state applicate anche ai mezzorchi, ai tiefling, ai genasi, ai drow e ai membri delle altre razze. Nathlan è l'esempio più estremo di questi pregiudizi: in questa città, chiunque non sia uno Shou è tenuto a rimanere entro i rispettivi quartieri di appartenenza della capitale di Nathlekh.

AVVENTURIERI

La Costa del Drago, un vero e proprio crogiolo di diversità, può produrre avventurieri di tutte le razze e i background. Un avventuriero di questa area solitamente è di umili origini, e potrebbe nascondere un passato oscuro, essere cresciuto per le strade, essere educato secondo le discipline monastiche di un clan Shou o come crede di una modesta famiglia di mercanti.

Guerriero ascetico: La capitale di Nathlan, Nathlekh, è uno dei più rinomati centri di apprendimento ascetico e monastico dell'Occidente. Il personaggio, un guerriero ascetico, è cresciuto sviluppando un forte legame con la sua gente, ma conosce ben poco del mondo esterno. Tuttavia, non riesce a scrollarsi di dosso l'impulso sempre più forte di vedere il mondo. Portandosi dietro a malapena un abito di ricambio in uno zaino, è partito per imparare a conoscere il resto di Faerûn.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è stupefatto dalle "meraviglie" del mondo e spesso rimane affascinato da cose che sembrano perfettamente ordinarie agli occhi degli altri. La sua visione del mondo è molto limitata, ma ciò non gli impedisce di mantenere l'ottimismo e di mostrare buon cuore anche di fronte alle avversità.

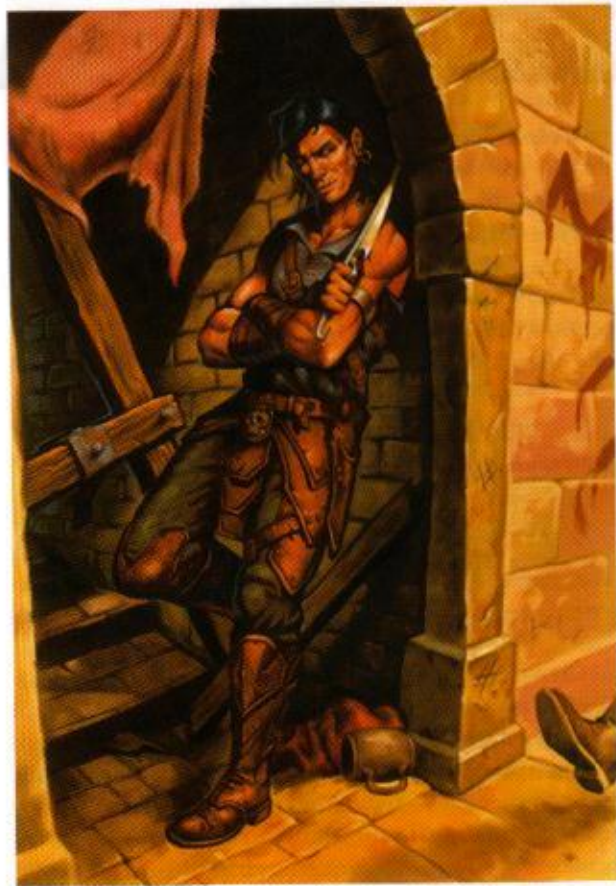
Pirata senza scrupoli: Nonostante il mare (e il cielo) pullulino di kraken e di aboleth, i pirati infestano ancora le acque del Dragomare e ne assaltano le navi. Come ex-membro dell'Alba Azzurra, il personaggio ha preso parte a un numero sufficiente di arrembaggi da decidere di cercare l'avventura a terra. È partito in cerca di fortuna, o forse è fuggito per evitare la vendetta di un capitano che ha tradito.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio era un pirata, e le vecchie abitudini sono dure a morire. Parla energicamente e segue una morale molto permissiva, senza farsi scrupolo a dimostrarlo in pubblico.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Lungo la Costa del Drago è possibile fare fortuna sia attraverso atti eroici che attività criminali. La ricchezza è la motivazione principale degli avventurieri della regione, ma non è l'unico fattore a determinare le azioni di un personaggio. Molti abitanti del luogo, specialmente quelli di Proskur e Teziir, non accettano le attività illegali tipiche della Costa del Drago e si dedicano alla vita da avventurieri semplicemente per fare del bene nel mondo.

Bottino pirata: Che il personaggio sia un pirata determinato a saccheggiare i vascelli inermi o un avventuriero a caccia di pirati, il mare è comunque una promessa di ricchezza per lui. Se è in cerca del tesoro di un pirata, si interessa accanitamente alle dicerie locali e ai racconti che parlano di tesori. Ride in faccia al pericolo, che si tratti di una tempesta o di una spada nemica. Ai suoi occhi, la cosa peggiore che gli possa capitare è una vita priva di pericolo e di avventura.



Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio parla di ciò che conosce e delle sue capacità con grande sicurezza, a prescindere dall'accuratezza delle sue affermazioni. È un eterno ottimista, che non si lascia scoraggiare da nulla.

Legge e ordine: La Costa del Drago pullula di fuoriegge di ogni genere, ma quegli abitanti che vivono sotto l'influenza del Cormyr hanno voltato le spalle alle attività criminali. Il personaggio ha visto che risultati offre una società legale e vuole fare del bene ovunque ne abbia l'occasione. Cerca non solo di estirpare i criminali e i poco di buono, ma anche di incoraggiare un comportamento morale negli altri. Si prefigge di intervenire per migliorare lo stato delle cose ovunque si rechi.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio parla con grande autorità dal punto di vista morale e non esita ad agire contro le ingiustizie. Vede il mondo in bianco e nero, e non esita a condannare ciò che vede in nero.

Potenza mercantile: La Costa del Drago è una terra ricca di opportunità per tutti coloro che hanno denaro a sufficienza, e un avventuriero mosso da ambizioni mercantili lo sa bene. Non gli importa come procurarsi la ricchezza, in quanto la sua priorità massima è quella di formare una rete di contatti e di alleati. Può cercare di raggiungere il potere tramite mezzi legali, oppure potrebbe essere disposto a tutto pur di soddisfare le sue ambizioni.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio preferisce che siano gli altri a parlare, si dimostra sempre cortese e diplomatico, ma non offre mai più di ciò che guadagna. Si rende conto dell'importanza degli investimenti a lungo termine, e avere degli alleati fedeli è il miglior investimento di questo tipo.

CREPA ORIENTALE

La Crepa Orientale, che si affaccia sul costone orientale del Grande Baratro, è il simbolo vivente dell'ingegno e della testardaggine dei nani dorati, che sono sopravvissuti anche quando la superficie del loro regno è sprofondata nelle viscere del Sottosuolo. I nani dorati, protetti da enormi torri collegate da un'alta muraglia, sono pronti a difendersi dai drow o da qualsiasi altro orrore che emerga dalle profondità.

BENEFICIO REGIONALE DELLA CREPA ORIENTALE

Il personaggio ottiene il Gergo delle Profondità come linguaggio aggiuntivo, aggiunge Dungeon alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +2 alle prove di Dungeon.

CONOSCENZE COMUNI

La Crepa Orientale è costituita da un costone delle dimensioni di una nazione che si affaccia su un abisso smisurato. Vari corsi d'acqua provenienti dai mari si riversano oltre il margine del costone, formando rapide e cascate scintillanti che scompaiono nell'oscurità sottostante. Nell'aria fluttuano alcuni strani frammenti, blocchi di terra e di pietra brulicanti di strane creature, attraversati da una miriade di tunnel e carichi di reliquie di un passato nemmeno troppo remoto. La Crepa Orientale è un luogo meraviglioso, dotato di ingegnose scale semoventi, sentieri tortuosi e grifoni addestrati che collegano le minuscole comunità aggrappate allo squarcio del terreno.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

La formazione del Grande Baratro ha devastato molte città naniche, spazzandole via sotto una pioggia di detriti e di acqua che le ha trascinate nelle viscere del Sottosuolo. Coloro che sono sopravvissuti sono fuggiti sulla Crepa Orientale per proteggersi e per tentare di ricostruire ciò che hanno perduto.

Earthheart: Il principale insediamento dei nani dorati sulla Crepa Orientale resta il centro spirituale

e culturale di questo popolo. Prima del grande crollo, Earthheart ospitava tutti i templi e i santuari dedicati agli dèi e agli eroi nanici. I nani provenienti dalle profondità o dalle altre nazioni si recavano in pellegrinaggio per ammirare lo splendore architettonico di questa città sacra.

Quando la città di Casaprofonda rimase schiacciata dal peso delle rocce e del mare, i profughi dei nani dorati fuggirono da quelle dimore di profondità, si ripararono in questo insediamento, molto più sicuro. Anche i Lord delle Profondità, i membri del consiglio regnante della civiltà nanica, si trasferirono quaggiù. Questi capi hanno mantenuto l'usanza di celare le loro identità e di comunicare le loro decisioni tramite intermediari, per scoraggiare gli attentati alle loro persone da parte degli infiltrati drow.

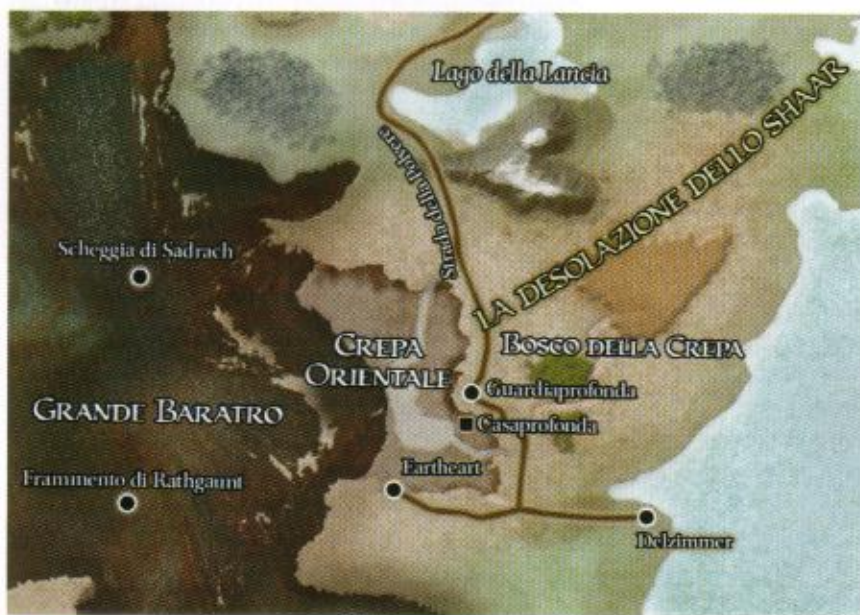
Earthheart è stata invasa da un flusso di profughi nanici e da altri esuli rimasti senza una dimora in superficie. Dal momento che la città nella sua forma attuale non era in grado di ospitarli tutti, gli intraprendenti nani si misero all'opera per ampliare Earthheart in modo innovativo. Ovunque trovarono una superficie orizzontale, costruirono una piccola comunità. Dove le superfici orizzontali non esistevano, gli ingegneri scavarono delle abitazioni sulla superficie verticale di pietra, lasciando che le comunità sporgessero dalla parete del baratro.

Per collegare queste comunità, i nani utilizzano un intricato frastornante di scale semoventi, talmente strette che devono essere percorse in fila indiana. Inoltre, alcuni grifoni specificamente addestrati facilitano i viaggi e consegnano i messaggi nelle altre zone della città, anche se i costi di addestramento e di mantenimento di queste bestie feroci è molto alto sia in termini monetari che di vite.

La luce del sole riesce a toccare buona parte dei livelli superiori, ma l'oscurità perpetua avvolge le fioche lanterne di guardia e le luci magiche dei livelli inferiori della città, che vengono sorvegliati per respingere i mostri più feroci e gli insidiosi drow che potrebbero salire strisciando dal fondo del baratro.

Grande Baratro: La Crepa Orientale occupa un'esile striscia del Grande Baratro. Le acque provenienti dal Mare delle Stelle Cadute, dal Mare Scintillante e perfino dal Grande Mare si riversano oltre il margine della superficie, formando vari laghi e corsi d'acqua e innumerevoli cascate. L'acqua corrente erode costantemente i margini del Grande Baratro, portando via le pietre e il terreno smosso e ampliando lentamente i solchi che scavano sulla terra in tutte le direzioni. Il semplice fatto che il Grande Baratro non si sia allagato in oltre un secolo la dice lunga sulle dimensioni e sulla profondità di questo enorme crepaccio.

Torri del Crinale: Earthheart è circondata da un muro perimetrale da cui spunta una serie di giganteschi edifici note come le Torri del Crinale. Ogni torre ospita



una banda di combattenti che veglia contro i possibili attacchi provenienti dal Sottosuolo. Non avendo i mezzi per sorvegliare gli attacchi provenienti dal Sottosuolo, i nani fanno partire a intervalli regolari delle pattuglie nell'oscurità sottostante per sondare almeno i tratti più vicini, nella speranza di individuare le nuove offensive prima che giungano alle mura.

ABITANTI DELLA CREPA ORIENTALE

Lo sconcertante numero di vittime provocate dalla creazione del Grande Baratro ha costretto i nani dorati a rivedere le loro politiche isolazioniste. Anche se rimangono orgogliosi e arroganti, nessun nano dorato rifiuta più l'aiuto offerto dalle altre razze. Quindi, la Crepa Orientale ora conta tra i suoi abitanti vari umani, nani degli scudi, gnomi sotterranei e membri di molte altre razze, tutti disposti a collaborare per difendere la loro casa adottiva. Nonostante l'immigrazione dei profughi dal mondo di superficie e dal Sottosuolo, i nani dorati rimangono comunque più numerosi di tutte le altre razze messe assieme ed esercitano un saldo controllo su Earthheart e sulle sue comunità minori.

AVVENTURIERI

La Crepa Orientale, situata ai margini di un immenso abisso che scende fino al Sottosuolo, è una base di partenza molto popolare per le spedizioni esplorative delle profondità. È sufficiente recarsi oltre i confini sigillati di Casaprofonda per trovare un'infinità di rovine da esplorare, gremite di mostri e di nemici perversi, ansiosi di distruggere i nani che hanno riconquistato il controllo di questa terra. La regione della Crepa Orientale è estremamente pericolosa, ma offre molte opportunità a coloro che vanno in cerca di emozioni forti.

Archeologo diligente: La nascita del Grande Baratro ha distrutto molte cose, ma ha anche rivelato un egual numero di luoghi affascinanti. Le città perdute e le vecchie civiltà, assieme alle loro promesse di grandi reliquie dei tempi antichi, attirano sulla Crepa Orientale molti esploratori, impazienti di sondare le buie profondità del baratro e di tornare carichi di favolosi tesori. Il personaggio non vede l'ora di esplorare i segreti del Sottosuolo per capire cosa ha provocato tanta devastazione e per preservare le conoscenze delle società andate perdute nel disastro che ha colpito questa regione.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è ossessionato dagli oggetti antichi. Quando trova un bassorilievo o un frammento di testo passa il suo tempo a esaminarlo, a discutere del suo significato e a difendere

in modo molto teatrale quello che potrebbe benissimo essere un reperto senza alcun valore.

Difensore: I molti nemici della Crepa Orientale sono pronti a colpire: presto sferreranno l'assalto finale che segnerà la fine dei nani dorati. Il personaggio mette la sua vita e i suoi poteri al servizio della causa dei nani dorati, combattendo i drow, i grimlock e le altre creature che minacciano il suo popolo.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è tetro e privo del senso dell'umorismo; pensa solo a combattere le razze del Sottosuolo. Forse porta con sé una vecchia maglia, un pezzo di armatura o un monile di altro tipo in ricordo di qualcuno che ha perduto durante un assalto di queste creature malvagie.

Profugo: Dopo essersi fatto strada tra le macerie delle profondità, il personaggio si è arrampicato tra le rocce finché non è emerso dall'oscurità e si è stabilito nella Grande Crepa. Potrebbe essere un nano dorato sopravvissuto, un profugo drow o un esploratore smarrito, ma in ogni caso ha imparato a rispettare le profondità e i pericoli che si annidano nel buio.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un sopravvissuto, sfuggito a una tragedia che ha reclamato migliaia di vite. È irrequieto e turbato, e gli spettri del passato non smettono mai di turbarlo.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Il richiamo dell'oro, la speranza di reclamare il potere perduto o la possibilità di versare il sangue degli elfi scuri possono indurre molti individui comuni a diventare degli eroi.

Per coloro che sono scomparsi: Il personaggio ha giurato sui suoi antenati di partire in esplorazione per recuperare le ossa del suo clan, trovare eventuali sopravvissuti e concedere la pace ai fantasmi del suo popolo perduto.

Suggerimenti di interpretazione: La determinazione del personaggio nell'esplorare i confini della Crepa è quasi un'ossessione; crede che ogni momento sciupato sia un momento in più che qualcun altro dovrà passare sotto il tormento delle creature malvagie.

Vendetta: A causa degli atti infami commessi contro di lui o contro il suo popolo, ora il personaggio vive solo per vendicarsi e il suo unico desiderio è quello di raddrizzare un terribile torto perpetrato da una razza malvagia.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio sceglie una cultura sotterranea comunemente nota, che diventa la fonte di tutti i suoi mali. Quando incontra delle creature di questo tipo, si tuffa sempre nella mischia e rivolge tutti i suoi attacchi contro i suoi odiati nemici prima di occuparsi di qualsiasi avversario presente.

LA SCOMPARSITA DI CASAPROFONDA

Casaprofonda era una gigantesca metropoli, popolata da quasi 50.000 abitanti. Nonostante le sue imponenti difese, la città non riuscì a reggere al crollo e la sua distruzione costrinse i cittadini a fuggire verso l'alto per mettersi al riparo. La città evacuata fu allora invasa dai profughi drow, che a loro volta erano saliti verso l'alto per sfuggire alle catastrofi che stavano reclamando le loro comunità. Per breve tempo furono i drow a controllare la città in rovina,

ma poi un assalto guidato dai difensori di Earthheart mise in fuga buona parte degli occupanti abusivi e sigillò quelli che rimanevano all'interno di Casaprofonda. Buona parte della città in rovina resta inesplorata e offre opportunità a non finire agli avventurieri più audaci e desiderosi di reclamare i tesori perduti... ma dovranno dimostrarsi abbastanza valorosi da affrontare le terribili bestie e i sinistri drow che si annidano tra le ombre più fitte.

Il regno del Durpar è situato a sud del Deserto del Raurin, nell'angolo sudorientale di Faerûn. Questo regno costiero, da tempo ritenuto distrutto dagli abitanti del resto del continente, è assediato dai minacciosi mostri delle Terre Bestiali. Ciò che rimane delle ricche chaka (casati mercantili) di un tempo sopravvive soltanto grazie ai commerci con l'Estagund e con l'Alto Imaskar, mentre la chaka regnante, i Datharathi, conduce strani esperimenti con degli innesti di cristallo.

BENEFICIO REGIONALE DEL DURPAR

Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Percezione.

CONOSCENZE COMUNI

Il Durpar è composto dalla città di Vaelan, dalla città di Assur e da una manciata di fortezze sparse qua e là per il suo territorio. Anche se è stata praticamente dimenticata dal resto di Faerûn, la regione è sopravvissuta sotto la guida della chaka Datharathi, nonostante la minaccia delle vicine Terre Bestiali. La tribù dei goblin dell'Occhio di Ferro pattuglia le vie di Vaelan e si mormora di offerte in denaro versate ai sordidi Signori delle Bestie, quanto basta perché certa gente affermi che il Durpar è diventato una terra controllata dai mostri.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Il regno del Durpar è abbarbicato all'esile tratto di costa che si affaccia sulle Acque Dorate. Oltre alle sue due comunità, la regione è composta da varie fattorie e da una manciata di fortezze.

Vaelan: La capitale del Durpar è il più grande insediamento rimasto in piedi nel regno. Conserva ancora parte della maestosità che caratterizzava l'orgogliosa città mercantile di un tempo, ma la conversione dei giardini pensili in orti coltivati per guadagnarsi da vivere (e la presenza dei goblin dell'Occhio di Ferro per le strade) la dicono lunga su quanto il regno sia caduto in basso. Le chaka di Vaelan risiedono in esili guglie che si innalzano al di sopra del distretto degli affari centrale, mentre le varie bande di ladri kenku e di malviventi halfling si danno battaglia nelle ombre dei quartieri periferici. I casati mercantili continuano a dominare l'economia e la cultura, anche se nessuno osa mettere i bastoni tra le ruote alla chaka regnante, i Datharathi.

Assur: Questa piccola comunità portuale vanta un mercato frenetico e un ampio porto. Funge da campo base militare e navale per difendere il traffico costiero e le fattorie del Durpar. Assur è nota per i suoi robusti guerrieri umani, halfling e goblin.

Le Terre Bestiali: La regione a nord dell'Estagund e a ovest del Durpar è nota come le Terre Bestiali. Queste distese infestate dai mostri sono rette da città-stato governate da creature mostruose di ogni genere, dove gli umani, gli halfling e le creature dall'aspetto di uccello note come i kenku sopravvivono come schiavi o come bestiame; ovviamente, tutte le carovane mercantili di passaggio vengono depredate impunemente.



ABITANTI DEL DURPAR

Gli abitanti del Durpar sono soprattutto umani, halfling e kenku, sebbene siano i goblin della tribù dell'Occhio di Ferro a dominare le forze armate di Vaelan. Si presume che tutti i tipi di mostri in grado di assumere forma umana circolino indisturbati in mezzo alla popolazione. Salvo rare eccezioni, giungono visitatori soltanto da Delzimmer, dall'Estagund o dall'Alto Imaskar. Gli abitanti originari del Durpar ufficialmente seguono l'Adama, un rigido codice di onestà e di condotta personale, piuttosto che una divinità specifica. All'atto pratico, tuttavia, molti si accontentano di sopravvivere con qualsiasi mezzo. Il commercio rimane ancora la spina dorsale dell'economia Durpari, anche se la ricchezza e l'influenza delle chaka si è ridotta di molto. Gli abitanti del Durpar guardano il mondo esterno con un misto di amarezza e di desiderio. Molti si sentono abbandonati dal resto di Faerûn, ma desiderano comunque vivere una vita migliore, lontana dalla minaccia incombente delle Terre Bestiali.

AVVENTURIERI

Il Durpar rischia di trasformarsi in una terra di selvaggi, totalmente isolata dal resto di Faerûn a causa dei mostri delle Terre Bestiali. Gli avventurieri provenienti dal Durpar sanno che la barriera che separa la vita civile da quella selvaggia può infrangersi facilmente. I pericoli posti dai mostri senzienti sono fin troppo reali, ma è possibile raggiungere un accordo anche con le bestie più feroci, se si è veramente disposti a tentare.

Difensore del Durpar: Il regno del Durpar dipende dagli avventurieri sovvenzionati dalle chaka per respingere gli assalti dei mostri provenienti dalle Terre Bestiali circostanti.

DENTE DELL'ADAMA

Questo monolito quasi perfettamente verticale si erge nei pressi della Breccia del Raurin, tra le Montagne del Muro di Polvere e della Cintura del Gigante. I soldati della chaka Datharathi e una perpetua nube di oscurità bloccano l'accesso a quella che un tempo era una proficua miniera; corre voce che indicibili orrori si nascondano nell'oscurità sottostante.

Suggerimenti di interpretazione: Per il personaggio, il confine che separa la civiltà dalla ferocia è molto sottile: i mostri si annidano ovunque, anche dietro la facciata della vita quotidiana.

Risonante latente: La chaka Datharathi continua a condurre esperimenti con le alterazioni fisiche, sostituendo arti e altre parti del corpo con una sostanza dalle tonalità violacee animata magicamente e chiamata cristallo risonante. I membri di questa chaka hanno affinato questa tecnica sui criminali, che mettono a disposizione della chaka i loro corpi in cambio di una riduzione di pena, e sui volontari, che accettano lo stesso fato spinti dal disperato bisogno di mantenere le loro famiglie.

Anche se alcuni soggetti di questi esperimenti acquisiscono nuovi poteri, la maggior parte di essi muore o rimane menomata per sempre. Il personaggio è una delle poche eccezioni: la sua protesi di cristallo risonante sembra funzionare esattamente come il suo arto originale, cosa che fa di lui un perfetto candidato per ulteriori esperimenti. Chissà quali segreti si nascondono nel cuore del suo innesto cristallino?

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio non si fida del suo stesso corpo e si sente vulnerabile al controllo magico. Fa del suo meglio per tenere nascoste le proprie modifiche, nel timore che coloro che lo vedono possano considerarlo alla stregua di un automa senza cervello.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Il Durpar rischia di diventare una terra barbarica, stretta nella morsa delle Terre Bestiali. La maggior parte degli abitanti di questo regno si rifugia tremante all'interno delle mura cittadine, nella speranza che le bestie se ne stiano alla larga, ma esistono anche delle anime coraggiose pronte a ricacciare le orde di mostri da dove vengono o da spingersi oltre l'assedio per contattare il mondo esterno.

Discendenza mostruosa: Il personaggio è figlio delle Terre Bestiali, in quanto conta almeno un "mostro" presso i suoi antenati. Non è bene accetto né nel mondo civilizzato né nel reame dei mostri, in quanto è visto a seconda dei casi come una bestia feroce o come una preda.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio vede poche differenze tra le razze civilizzate e quelle barbariche e guarda a entrambi i gruppi con sospetto. È pronto a difendersi ma è ancora più pronto ad attaccare coloro che lo giudicano basandosi soltanto sulle apparenze.

Esplorazione: Il sangue dei vecchi casati mercantili del Durpar scorre nelle vene del personaggio. Egli spera di arginare l'ondata di brutalità che minaccia di sommergere il suo paese stringendo nuovi legami commerciali con il mondo esterno. Il primo passo è viaggiare, vedere cosa ha da offrire il resto di Faerûn e offrire in cambio ciò che egli riuscirà a procurarsi.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio ha uno spirito imprenditoriale, è pronto a cogliere

un'opportunità in ogni bisogno insoddisfatto e un valore in ogni risorsa scarsamente disponibile. Il suo primo istinto è sempre quello di contrattare, poiché tutti hanno un prezzo.

Tradito: Nonostante le nobili ambizioni del personaggio nel difendere la patria dai mostri del Durpar, ora egli crede che il Durpar sia già segretamente asseruito ai Signori delle Bestie, e di essere stato ingannato da coloro che proclamavano di apprezzare il suo valore. Non avendo alcuna prova dei suoi sospetti ma convinto di avere ragione, il personaggio è fuggito oltre la portata delle chaka di Vaelan, prima che lo mettessero a tacere per sempre.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio esita a fidarsi di chiunque occupi una posizione di autorità, convinto che tutti abbiano raggiunto la loro posizione attraverso un accordo con i più mostruosi abitanti di Faerûn.

VAELAN LA VECCHIA

Si dice che le rovine di Vaelan la Vecchia, situate sulla frontiera del territorio controllato dalle chaka, contengano le ricchezze perdute del vecchio Durpar. Tuttavia, sono pochi quelli che si recano a visitare le colline erbose e i detriti di pietra che indicano l'ubicazione della vecchia città. I morti non trovano pace tra quelle rovine, e branchi di bestie feroci di ogni genere infestano la regione.



LA GRANDE VALLE

La Grande Valle è un'enorme vallata spazzata dal vento che separa due enormi foreste, il Bosco Opaco a nord e la Foresta di Lethyr a sud. I druidi e le altre creature che vivono sul grande tor roccioso di Yeshelmaar sono l'unica forza che si frappone tra i boschi meridionali, colonizzati in alcuni tratti, e le forze del male irrequiete che infestano la foresta settentrionale.

BENEFICIO REGIONALE DELLA GRANDE VALLE

Il personaggio aggiunge Arcano e Natura alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +1 alle prove di Arcano e di Natura.

CONOSCENZE COMUNI

Il commercio lungo la Grande Strada è crollato, lasciando i difensori di Yeshelmaar a fungere da ultimo bastione di civiltà all'interno della Grande Valle. I demoni che erano stati imprigionati al di sotto del Bosco Opaco dal perduto Impero di Narfell ora infestano la foresta settentrionale e minacciano di sopraffare le distese boschive della Foresta di Lethyr. I boschi meridionali ospitano alcuni villaggi nascosti di elfi dei boschi e una manciata di insediamenti umani lungo i confini con il Thesk.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

La Grande Valle è divisa in tre regioni principali: il Bosco Opaco, la Foresta di Lethyr e le terre aperte che separano l'una dall'altra. I resti di alcuni insediamenti relativamente recenti spuntano lungo la Grande Strada caduta in disuso, che attraversa il centro della regione da ovest a est. Rovine vecchie di secoli, risalenti a ere più antiche, si nascondono sotto i rami di entrambe le due grandi foreste.

Bezentil: Questo villaggio fortificato, protetto dai druidi del Circolo di Leth, funge da punto di sosta lungo la Grande Strada. Nelle notti di luna piena, vari branchi di lupi si radunano attorno al villaggio, un fenomeno che gli abitanti chiamano il Grande Ululato, e che spesso è seguito da una serie di attacchi ai viaggiatori della regione.

Bosco Opaco: La foresta settentrionale è una terra selvaggia infestata dai demoni e contaminata da secoli e secoli di corruzione alimentata dai rituali di alcuni

druidi oscuri. Dun-Tharos e la Fortezza Clymph sono due complessi di rovine leggendari della zona.

Foresta di Lethyr: La foresta meridionale è a sua volta un tratto selvaggio, abitato soltanto da alcuni villaggi nascosti di elfi dei boschi. Alcuni guardaboschi della Grande Valle e del Thesk pattugliano a intervalli regolari i margini esterni di questa grande foresta, ma i suoi tratti interni rimangono per lo più inesplorati.

Kront: Questo rustico villaggio di frontiera, situato all'estremità orientale della Grande Valle, rimane libero nonostante le costanti razzie condotte dai guerrieri del Narfell. Kront è governato da Lady Chinilvur, l'erede di un casato nobile minore Impilturano.

Uthmere: Questo avamposto commerciale, circondato da piccole fattorie, è tutto ciò che rimane di una vecchia città commerciale che un tempo segnava il punto di arrivo occidentale della Grande Strada.

Yeshelmaar: Questo avamposto è situato su un'erta collina che spunta dalla foresta meridionale, nei pressi di un piccolo lago. La roccaforte è famosa per le sue alte guglie di fattura elfica, collegate da scale a chiocciola che sembrano fondersi naturalmente con la pietra vulcanica originale delle strutture principali. Giganteschi vasi di terra contengono grandi alberi disposti in cerchio attorno alla collina, dando alla fortezza l'aria di un'elegante prosecuzione della foresta vicina. Yeshelmaar funge ora da sede del Circolo di Leth, retto dal Nentyarch e dai suoi Alti Druidi. Il Nentyarch veglia sulla Foresta di Lethyr e cerca di riconquistare il suo antico quartier generale nel Bosco Opaco, infestato dai demoni.

ABITANTI DELLA GRANDE VALLE

Anche se non sono numerosi, gli abitanti della Grande Valle sono un popolo di gente tenace, che rispetta e ama le distese selvagge della natura. Molti sono umani o elfi dei boschi, sebbene i mezzelfi e i morfici non siano poi troppo rari. Le frivolezze della civiltà sono viste con disprezzo e anche con un briciolo di paura, in quanto i resti delle antiche culture diffondono ancora nelle terre circostanti un influsso di malvagità e di disperazione. Dal momento che Yeshelmaar è quasi del tutto isolata dal mondo esterno, i visitatori che giungono alla roccaforte sono visti con un certo sospetto. Chiunque sia sospettato di trafficare con i demoni o di distruggere gratuitamente la natura viene eliminato sommariamente.



DUN-THAROS

Nelle profondità del Bosco Opaco giacciono le rovine ricoperte dalla vegetazione di Dun-Tharos, l'ex-quartier generale dei druidi che governavano queste terre. Si dice che questa città in rovina, ormai infestata dai demoni e da alberi senzienti maledetti, nasconda ancora i tesori dell'antico Narfell.

AVVENTURIERI

La Grande Valle è un'aspra terra di frontiera, assediata dai pericoli del Bosco Opaco e dalle intemperie del gelido clima settentrionale. I pochi abitanti di questa regione sono gente robusta, che non ha paura di affrontare nuove minacce ogni giorno della loro vita. Anzi, molti di quelli che hanno imparato a combattere non vedono l'ora di impugnare le armi per scacciare i nemici dalle loro terre. Diverse compagnie di avventurieri sono nate come bande di amici determinate a salvare un amico che era stato trascinato nel Bosco Opaco da un demone o che era scomparso esplorando un complesso di rovine nascosto tra la vegetazione.

Guardiano di Yeshelmaar: I druidi e i loro alleati che prestano servizio nel Circolo di Leth vegliano sulla Grande Valle in lungo e in largo. Alcuni agiscono da soli o si uniscono alle compagnie di avventurieri, mentre altri formano dei circoli minori i cui membri collaborano per fronteggiare le molte minacce che attanagliano la regione. Il personaggio si considera un membro orgoglioso del Circolo di Leth e ha giurato fedeltà al Nentyarch che veglia su queste terre.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio si considera un custode del mondo naturale. Gli piace la vita di frontiera e affronta volontariamente dei rischi pur di difendere l'ordine naturale delle cose dalla corruzione dilagante del male.

Trovatello del Bosco Opaco: Il Bosco Opaco è popolato da piccole bande di trovatelli che vagano sotto i suoi rami e che contano almeno un immondo tra i loro antenati. Da bambino, il personaggio ha dovuto cavarcela da solo, riuscendo a malapena a salvarsi grazie alla sua astuzia e alla sua prontezza, e ora non riconosce nessuno come amico o come maestro.

Suggerimenti di interpretazione: Anche se il personaggio ha imparato la necessità di collaborare, non si fida di nessuno e si aspetta di essere tradito in ogni istante. Si aggrappa alla speranza di trovare un giorno un gruppo di compagni di cui possa fidarsi e che possano guardargli le spalle in occasione dei molti pericoli di un mondo spietato, ma per il momento si accontenta di sopravvivere.

Ululatore di Bezentil: Di tanto in tanto, qualche individuo irsuto dall'aspetto lupino si presenta al villaggio di Bezentil, ferito, contuso, e incapace di ricordare il proprio passato. Il personaggio è uno di questi "lupini", e ricorda soltanto sprazzi di sanguinarie scene di caccia sotto i rami della foresta, ma non sa dire se in quella caccia il suo ruolo era quello di cacciatore o di preda.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è scosso da impulsi che non comprende, e il suo umore varia in base alle fasi della luna. Dà grande valore alle sue amicizie ed è pronto a fare di tutto per un compagno d'armi che abbia dimostrato il suo valore in battaglia.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Gli abitanti della Grande Valle, insediati in una terra di frontiera molto pericolosa, devono costruirsi il loro destino con le proprie mani, e al contempo fronteggiare con coraggio gli orrori degli antichi imperi.

Brama di viaggiare: Il viaggio di Selune nel cielo notturno sussurra al cuore del personaggio e gli parla di sentieri ancora inesplorati. Proprio come i branchi di lupi che vagano per la Grande Valle, è raro che il personaggio si rechi per due volte nello stesso posto.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è mosso da desideri che non riesce a spiegare e si sente costantemente incitato a mettersi in cammino. Va in cerca di nuove situazioni e nuovi luoghi in base all'umore e non si stanca mai di viaggiare.

Guerre demoniache: Il Circolo di Leth ha bisogno di nuove armi per far fronte al flagello dei demoni. Il personaggio ha risposto a tale necessità offrendosi volontario per sfidare le profondità delle antiche rovine Nar e gli altri dungeon e mettersi in cerca di potenti magie da usare in battaglia contro i flagelli del Bosco Opaco.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio cova un odio bruciante nei confronti dei demoni e dei loro simili. Considera la magia sia un dono che una maledizione. Sa bene che chi la usa con saggezza può sconfiggere gli orrori ultraterreni, ma non può dimenticare che è stato proprio l'uso sfrenato della magia a danneggiare gravemente il Faerûn nei secoli passati.

Una vita migliore: La vita di frontiera è breve e brutale, e offre ben poche speranze di ottenere qualcosa al di là della semplice sopravvivenza. Il personaggio è deciso a cercare fortuna e a trovare una casa che abbia qualcosa in più da offrire oltre alla furia della natura e alla costante minaccia del male.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un duro, uno spirito fiero e indipendente, ma desidera sperimentare gli aspetti più sofisticati della vita civilizzata e l'opportunità di abbassare la guardia di tanto in tanto. È stranamente affascinato dalle altre culture e dalla loro diversità, ma le folle e gli ambienti stretti lo mettono a disagio, per quanto si sforzi di inserirsi.

L'ORACOLO DELLA FORTEZZA CLYMPH

Nelle profondità del Bosco Opaco giace una fortezza in rovina nota come la Fortezza Clymph. Le leggende parlano di una voce rimbombante che echeggia dalla terra e che risponde a chiunque osi bussare per tre volte alla porta della fortezza. Il visitatore pone allora una domanda e spera di ottenere una risposta senza venire irretito all'interno delle profondità della fortezza.

La stella dell'Impiltur è caduta. Il ritirarsi delle acque del mare, assieme alla corruzione dilagante, ha condotto questa regione al declino. Gli abitanti di questa grande nazione del passato tremano di timore mentre il regno cade a pezzi intorno a loro.

BENEFICIO REGIONALE DELL'IMPILTUR

Il personaggio somma il proprio punteggio di Saggezza o di Costituzione ai suoi punti ferita di partenza (invece di sommare automaticamente il proprio punteggio di Costituzione). Il numero di impulsi curativi che possiede è comunque basato sul proprio punteggio di Costituzione.

CONOSCENZE COMUNI

La sorte dell'Impiltur volse al peggio quando il Mare delle Stelle Cadute si ritirò, lasciando in secca le prospere città portuali che fungevano da fulcri commerciali principali del paese. In aggiunta, la morte dell'ultimo discendente reale, Re Imbrar II, nell'Anno del Fuoco Azzurro, pose fine al lungo dominio della monarchia e passò il potere in mano ai nobili delle città rimanenti. Assunto il nome collettivo di Gran Consiglio, i nobili si dimostrarono incapaci di regnare e non riuscirono ad arrestare in alcun modo il declino inesorabile della nazione. Ancora oggi non fanno nulla per arginare la corruzione dilagante degli adoratori dei demoni, che hanno stretto l'Impiltur in una morsa di terrore.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Le terre dell'Impiltur si sono ampliate rispetto ai tempi passati, ma non a causa di conquiste o espansioni. È stato invece il Mare delle Stelle Cadute a ritirarsi quando il livello delle acque è caduto, sferrando un colpo mortale al potere commerciale della nazione. Private della loro supremazia commerciale, le città come Dilpur e Hlammach hanno perso molti cittadini che hanno preferito trasferirsi altrove, le riserve di cibo hanno iniziato a scarseggiare e i prezzi sono saliti alle stelle. Alcuni sono fuggiti a Nuova Sarshel, l'unica città che si è dimostrata in grado di adattarsi ai cambiamenti climatici.

La campagna oltre la costa frastagliata rimane più o meno quella di un tempo, composta da colline digradanti che salgono gradualmente verso le Montagne degli Speroni della Terra, dove i nani e gli umani più robusti estraggono gemme, oro, argento e ferro. Parte del commercio via terra è ancora attivo nella nazione, soprattutto con il Vesperin, le cui fortune sembrano crescere di pari passo con le sventure dell'Impiltur.

La Foresta Grigia: Dalle pendici meridionali degli Speroni della Terra si estende un'antica foresta infestata. Gli abitanti locali più anziani affermano che l'area un tempo era popolata dagli eladrin, ma che una terribile guerra contro i goblinoidi finì per spazzare via entrambe le popolazioni dalla regione. Ora le uniche tracce a indicare che un tempo la foresta era abitata sono strani cerchi di alberi dalla corteccia grigia e dalle

foglie scure. Anche dopo molti secoli, sono pochi quelli che osano avventurarsi troppo all'interno della Foresta Grigia, e coloro che ne esplorano le profondità parlano di fantasmi, creature strane e insolite colline che sembrano apparire e scomparire in mezzo ai boschi.



Lyrabar: Questa città, in passato un centro mercantile di grande potenza, ha oggi il dubbio pregio di essere una delle più grandi comunità ladresche del mondo conosciuto. La città è saldamente in mano alle bande e ai signori del crimine, e il governo fa poco o nulla per porre rimedio alla situazione. Un tale lassismo ha spinto la popolazione a interrogarsi sulla buona fede dei governanti e a mormorare accuse di corruzione. Nonostante tutto, Lyrabar vuole cercare di riprendersi e ha iniziato a costruire dei nuovi moli, che offriranno alla città un'opportunità di sopravvivere.

Nuova Sarshel: Tra tutte le città costiere che costituivano i maggiori centri mercantili dell'Impiltur, l'unica che oggi prospera è quella che in passato sembrava condannata al banditismo e alla pirateria. La vecchia Sarshel fu gravemente piegata da una guerra che sconvolse la regione e non si riprese mai del tutto dal conflitto. I mercanti, ricorsi a ogni mezzo di fortuna utilizzabile nel disperato tentativo di rimettersi in piedi, si ritrovarono in una posizione migliore di tanti altri per reagire alla catastrofe della Piaga Magica e iniziarono immediatamente a costruire delle strutture in grado di adattarsi alla nuova posizione del mare.

Speroni della Terra: Gli imponenti picchi degli Speroni della Terra segnano i confini occidentali dell'Impiltur. Varie comunità minerarie scavano lungo le pendici più basse, creando numerosi tunnel che si fanno strada fino al cuore delle montagne. La catena montuosa non è mai stata un posto sicuro, e il ritirarsi del Grande Ghiacciaio ha provocato un ulteriore incremento di mostri e umanoidi che si sono spinti verso sud. Si parla di non morti che, liberati dai ghiacci, ora vagano liberi, e fanno pensare che le attività dei mostri siano in realtà soltanto la punta dell'iceberg di una minaccia più sinistra.

ABITANTI DELL'IMPILTUR

L'Impiltur resta una nazione umana. Molti abitanti sono di origine Chondathana or Damarana, ma i molti anni di unioni miste ne hanno fatto un solo popolo. Solitamente, gli umani Impilturani hanno la pelle scura e i capelli castani o neri. I capelli biondi sono rari e considerati esotici. Gli Impilturani, un popolo attraente e robusto, sono più alti e più grandi degli umani delle altre terre.

In quelli che vivono nell'entroterra i tratti Damarani si fanno più visibili. Molti fuggiaschi dal Narfell trovarono lavoro quaggiù come minatori e contadini, quindi gli Impilturani occidentali sono leggermente più bassi degli abitanti di città e hanno pelle e lineamenti

più scuri. I minatori sono un popolo rigido, pronto a considerare loro nemico chiunque non si adegui al loro punto di vista.

L'Impiltur è anche la patria di alcune piccole sacche di nani degli scudi e di halfling. Gli halfling navigano i pochi corsi d'acqua del paese in entrambi i sensi e commerciano con i minuscoli insediamenti che sorgono sulle rive. I nani coabitano con gli umani dell'occidente e trovano di loro gradimento il carattere rigido e il comportamento onorevole di questi ultimi.

AVVENTURIERI

Le città dell'Impiltur, un tempo fervide di attività, ora sono campi di battaglia dove i ladri e i cultisti imperversano. Coloro che fuggono dalla corruzione e dalla decadenza delle metropoli non trovano molti rifugi nelle campagne, a loro volta afflitte dalla minaccia dei mostri. Chiunque sia nato in questa terra in declino può trovare opportunità di avventura a non finire: un robusto braccio armato o un abile manipolatore di bacchette sono presenze assai ben accette in tutte le comunità.

Ladro di Lyrabar: Le bande e gli altri gruppi criminali hanno occupato gli spazi lasciati vuoti dai mercanti in fuga. Ora Lyrabar e le altre città meridionali sono in balia dei ladri e gemono sotto il peso della loro insidiosa presenza.

Suggerimenti di interpretazione: La vita per le strade di Lyrabar ha insegnato al personaggio a sopravvivere, anche quando il cibo scarseggia e un riparo è un sogno remoto.

Mercante rovinato: L'interruzione dei commerci con il Mare delle Stelle Cadute ha soppresso molte attività e ha allontanato molti mercanti dalla città, spingendoli a cercare condizioni di lavoro migliori. Coloro che non hanno voluto lasciare il paese immediatamente hanno cercato di rifarsi una vita a Nuova Sarshel, ma non essendo certo gli unici ad avere avuto questa idea, si sono trovati di fronte a una competizione agguerrita. Il personaggio è l'ennesima vittima del declino del commercio; dal momento che aveva investito tutto ciò che aveva nel commercio, ora è costretto a trovare altri modi di guadagnarsi da vivere.

Suggerimenti di interpretazione: Ora il personaggio navigherà in cattive acque, ma ha pur sempre le doti di un abile mercante. Compiacente, eloquente e guidato da un affinato acume commerciale, affronta ogni situazione come se fosse una transazione finanziaria.

Puntaspada disilluso: L'Impiltur aveva la tradizione di ingaggiare avventurieri che fungessero da puntaspade, vale a dire legioni mercenarie organizzate per combattere la minaccia dei mostri e far rispettare la legge in tutto il territorio. Questa pratica viene ancora

osservata, ma la corruzione e la decadenza hanno reso questo servizio incerto. Non si può mai dire quando giungerà un ingaggio, o quali pericoli si nasconderanno dietro la prossima collina.

Suggerimenti di interpretazione: L'incertezza di essere pagato e il costante incremento dei pericoli hanno reso il personaggio pessimista e gli hanno insegnato a esaminare ogni situazione dal punto di vista peggiore.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Gli eventi dell'Impiltur hanno dato origine a un tipo diverso di eroi. Gli avventurieri di questa terra sono individui duri, abituati a far fronte alle privazioni e alle perdite. Dalle ceneri delle antiche città o dalle ombre che incombono sui minuscoli villaggi di campagna emergono individui cupi e tenaci, pronti a guardare in faccia qualsiasi minaccia si ponga sulla loro strada.

Combattere il male: L'Impiltur ha bisogno di eroi, e il personaggio ha risposto alla chiamata. Serve con entusiasmo il suo paese, convinto, anche nel suo piccolo, di poter fare la differenza.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è la quintessenza dell'eroe: aiuta gli altri perché suo dovere, per orgoglio nazionale, e soprattutto perché è la cosa giusta da fare.

Fuga: L'avventura è una via di uscita, un mezzo per sfuggire alle ingiustizie e alle disuguaglianze che ora affliggono la regione. Molta gente comune abbandona la propria famiglia e le proprie terre in cerca di una vita che non si concluda con l'immolazione sull'altare di qualche cultista impazzito.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio cova risentimento e prova dolore per la sorte della sua patria, ma è determinato a scrollarsi di dosso il terrore che ormai dilaga nel suo luogo di nascita.

Trovare un re: Per molto tempo la gente comune ha creduto che prima o poi un vero re si sarebbe fatto avanti e che la vecchia dinastia sarebbe stata restaurata. Quando questo accadrà, la nave dell'Impiltur tornerà a seguire la rotta giusta e il suo popolo sarà salvato dal male che attanaglia questa antica nazione. Il personaggio condivide questa condizione e va in cerca dell'erede perduto.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un fanatico sostenitore dell'Impiltur e il suo attuale stato di degradazione lo riempie di vergogna.

MORTHAK L'INSAZIABILE

Il cedimento della Trama ha scatenato molti terribili demoni in questa terra. Uno di essi, Morthak, tiene udienza sulle colline settentrionali dell'Impiltur e comanda una legione di servitori umani impazziti che hanno tradito la loro razza e la loro nazione per giurare fedeltà a questo mostro terrificante.

Al largo della costa occidentale di Faerûn si trova un arcipelago noto come le Isole Moonshae. Le isole sono abitate da due culture umane, i Ffolk, un popolo druidico, e i Nordici, un popolo marinaro, ma sono assediata da molte minacce provenienti dalla Selva Fatata e dai mercenari dell'Amn intenzionati a conquistarle.

BENEFICIO REGIONALE DELLE ISOLE MOONSHAE

Il personaggio conosce l'Elfico come linguaggio aggiuntivo e ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura.

CONOSCENZE COMUNI

Le Isole Moonshae sono un mondo a parte rispetto al resto di Faerûn. Sono terre dominate da montagne imponenti, foreste oscure e antichi cerchi di pietre verticali. Il reame del Casato Kendrick, la vecchia famiglia reale che controllava l'intero arcipelago, si è ridotto all'isola di Alaron. L'isola di Nevebassa è caduta sotto il dominio dei mercenari dell'Amn, mentre i regni Nordici di Oman e Moray sono stati abbandonati nelle mani dei fomorian (una razza di giganti provenienti dalla Selva Fatata) e dei licantropi selvaggi al servizio del sanguinario dio bestiale di nome Malar.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Le Isole Moonshae sono dominate da sei isole principali (Alaron, Gwynneth, Moray, Norland, Nevebassa e Oman), circondate da una miriade di minuscole isole. Tutte le isole sono disseminate di piccoli insediamenti dei Ffolk o dei Nordici, sebbene la maggior parte della popolazione risieda ad Alaron.

Caer Callidyr: La capitale delle Moonshae ospita un possente castello che sovrasta una vasta città portuale. Caer Callidyr ha visto giorni migliori: il Casato Kendrick si ritrova assediato dalle forze della Selva Fatata e dai mercenari Amniani, ma la città rimane la più grande e la più ricca delle Moonshae. La popolazione è cresciuta a dismisura quando i Ffolk sono stati costretti a rifugiarsi in città e ad abbandonare i remoti villaggi situati lungo la costa o nel fitto delle foreste di Alaron, incalzati da crudeli creature fatate e branchi di licantropi.

Caer Corwell: Questa piccola città, un tempo il cuore delle Moonshae, ora giace in rovina. Re Kendrick ha giurato di restaurare l'antica dimora di famiglia.

Moray: Su questa isola rimangono soltanto dei piccoli insediamenti dei Nordici, ma per il resto è diventata un selvaggio territorio di caccia per i servitori di Malar. Le montagne di Moray sono note come il Teschio dell'Orco, e le loro vallate spoglie ospitano varie roccaforti orchesche e covi di giganti.

Nevebassa: Il porto di questa isola è affollato da navi mercantili dell'Amn, in coda per trasportare legname e metalli preziosi strappati dalla terra e gettati in pasto all'insaziabile macchina mercantile dell'Amn. Le strade fangose di questa isola

sono affollate di taverne e bordelli dove i mercenari dell'Amn spendono i soldi che si sono guadagnati sporcandosi le mani di sangue.

ABITANTI DELLE MOONSHAE

Le Isole Moonshae sono abitate da due culture diverse, i Ffolk e i Nordici. I Ffolk seguono la fede druidica e adorano le terre selvagge e le foreste inviolate delle isole. I Nordici seguono un credo più aggressivo e adorano il mare violento e indomabile. Entrambe le culture vanno fiere della loro indipendenza e rifiutano qualsiasi influenza da parte dei Faerûniani continentali. Odiano in particolar modo gli Amniani, a causa della conquista di Nevebassa da parte di quella nazione, mentre i Balduriani e i Waterdhaviani sono tollerati per le ricchezze che portano nelle Moonshae con i loro commerci. Gli isolani si considerano i custodi della terra e del mare. Tendono a essere superstiziosi, e la presenza sempre crescente delle creature fatate ha rinfocolato ogni sorta di antiche tradizioni. I seguaci di Malar vengono braccati e uccisi senza pietà, ma nonostante questo, l'insidiosa minaccia posta dai licantropi che venerano il Signore delle Bestie continua a crescere.

AVVENTURIERI

Gli abitanti delle Isole Moonshae vivono in piccoli villaggi isolati, abbarbicati ai margini dei terreni più impervi. Di conseguenza, sono costretti a fare affidamento soltanto su se stessi e sui loro vicini, senza rivolgersi agli stranieri per ottenere aiuto. Questa enfasi sulla responsabilità individuale e sull'autosufficienza genera molti avventurieri che cercano di farsi strada nel mondo e di combattere i molti pericoli che minacciano le Isole Moonshae.

Abitante di un villaggio Ffolk: I piccoli villaggi dei Ffolk sono disseminati per tutte le Isole Moonshae meridionali. I Ffolk danno grande valore alla loro indipendenza, e la loro vita isolata li costringe a essere autosufficienti. La natura è aspra e spietata e richiede agli abitanti dei villaggi di collaborare assieme per difendersi a vicenda e per respingere le minacce esterne.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è estremamente leale alla famiglia e agli amici e non si fida degli stranieri. Adora le distese selvagge e incontaminate della natura, prende solo ciò di cui ha bisogno e rifiuta ogni eccesso materiale.

Combattente Nordico: I Nordici tradizionalmente crescono lungo il mare e venerano la forza del vento e la violenza delle onde. Sono noti per la loro natura feroce e guerresca e sono combattenti coraggiosi, che non si piegano di fronte a nessuna minaccia.

LA VALLATA DI MYRLOCH

La Vallata di Myrloch è situata nel cuore di Gwynneth e costituisce il cuore spirituale delle Isole Moonshae, è laggiù che sorge il regno fatato noto come Sarifal, una terra dove gli umani si spingono soltanto a loro rischio e pericolo. Gli abitanti di Sarifal sono i Llewyr, eladrin i cui nobili sono possenti signori fatati che non si curano dei problemi dei regni umani.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio va fiero della sua forza personale e diffida delle macchinazioni dei manipolatori e dei mercanti. Ha ottimi motivi per sospettare degli stranieri, ma la sua fedeltà, una volta conquistata, è incrollabile.

Espatriato Amniano: L'oro dei forzieri dell'Amn ha procurato ai mercanti di quella regione una posizione dominante negli affari delle Isole Moonshae e ha dato il via a un flusso costante di immigranti Amniani in cerca di fortuna. Anche se molti Amniani vedono solo le ricchezze che possono accumulare sfruttando queste terre, alcuni sono rimasti ammaliati dalla bellezza naturale e selvaggia delle Moonshae in tutta la loro gloria.

Suggerimenti di interpretazione: Il cinismo e la disillusione del personaggio hanno ceduto il posto all'amore per la natura. Il personaggio ha voltato le spalle alla cultura avida della sua terra natia, ma il desiderio di diventare qualcuno di importante è rimasto immutato.

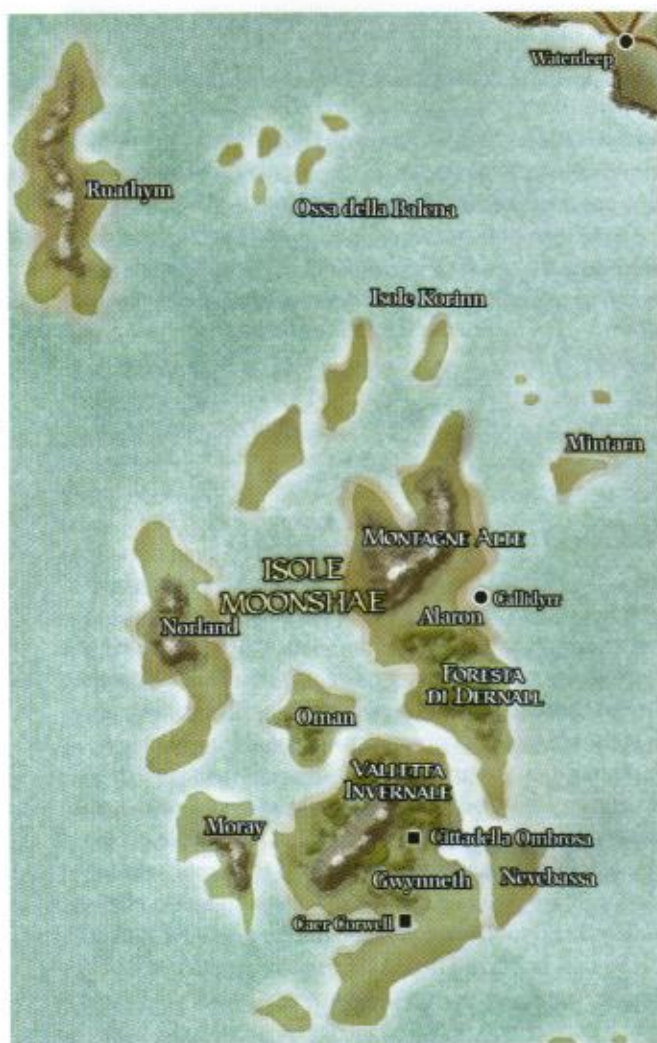
MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Le Isole Moonshae sono sconvolte dai disordini: una forza straniera cerca di imporre il suo dominio su una popolazione che mette sopra ogni cosa l'indipendenza e le vecchie usanze. Ogni sorta di minaccia ha costretto gli abitanti dell'arcipelago a diventare avventurieri.

Guerra senza fine: La cultura dei Nordici venera innanzi tutto i guerrieri, che combattono contro il mare e le minacce esterne armati solo delle loro asce e della forza delle braccia. Dal loro punto di vista, i problemi che affliggono le Moonshae sono semplicemente le ultime manifestazioni della lotta senza fine che è la vita. I giovani Nordici che desiderano dimostrare il loro valore vengono incoraggiati a seguire una vita di avventura e a partire in cerca di nuove sfide e minacce.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio cede facilmente alla collera, ma perdona altrettanto facilmente. Non ritiene il combattimento fisico un orrore da evitare a tutti i costi, ma un passaggio cruciale in cui il proprio valore viene messo alla prova. Nella sua mente non esiste qualcosa come la pace, ma semplicemente una pausa tra una battaglia e l'altra.

Maledizione fatata: I pericoli crescenti della Selva Fatata hanno scatenato un assalto di creature fatate maliziose sulle Isole Moonshae. Sia i Ffolk che i Nordici che gli stranieri sono caduti tutti vittime delle macchinazioni delle creature fatate. Anche se esse sanno essere violente, molte preferiscono seminare il caos tramite la magia e l'inganno. I loro trucchi hanno spezzato legami familiari, separato amanti



e isolato molti individui dalle loro famiglie e dai loro amici. Quegli abitanti che si sono spinti senza volerlo nelle profondità delle foreste distorte dalle magie fatate ne sono emersi cambiati e turbati, e non sono riusciti a tornare alle loro vite precedenti.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio tende ad avere strane visioni e amnesie temporanee, e si tiene distante dalla compagnia altrui. È tormentato dall'oscurità a cui ha assistito e non trova più pace nel mondo in cui un tempo viveva felicemente.

Retroguardia Ffolk: La duplice minaccia dei mercenari dell'Amn e dell'avanzata della Selva Fatata ha costretto molti Ffolk ad abbandonare i loro villaggi tradizionali. Anche se molti dei Ffolk trasferiti si sono stabiliti nelle città più grandi di Alaron, alcuni hanno deciso di combattere per salvare le loro isole natali e hanno assunto il ruolo di avventurieri.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio si considera un combattente per la libertà che lotta per salvare la sua patria. Rifiuta ogni comodità materiale, in quanto considera queste cose la fonte della piaga dell'avidità che ha spinto i mercenari dell'Amn a cingere d'assedio le sue terre.

RUATHYM

Questa isola spoglia, da cui ha avuto origine il popolo marinaro dei Nordici, si trova a trecento chilometri a nord delle Moonshae, nel mezzo del Mare Senza Tracce. Ai margini dell'isola sorgono ancora alcuni insediamenti sparsi, e la più grande concentrazione della popolazione risiede nella piccola città che porta lo stesso nome dell'isola. Le vecchie tradizioni di razziatori sono lentamente scomparse e ora l'isola vive in pace.

ISOLE NELANTHER

Le Isole Nelanther sono situate al largo dell'Amn e si inoltrano nel Mare Senza Tracce, componendo un arcipelago che conta più di un migliaio di minuscole terre emerse. Le isole sono note per essere il rifugio dei più sanguinari pirati che solcano le acque della Costa della Spada e oltre, e non sono un luogo in cui avventurarsi a cuor leggero.

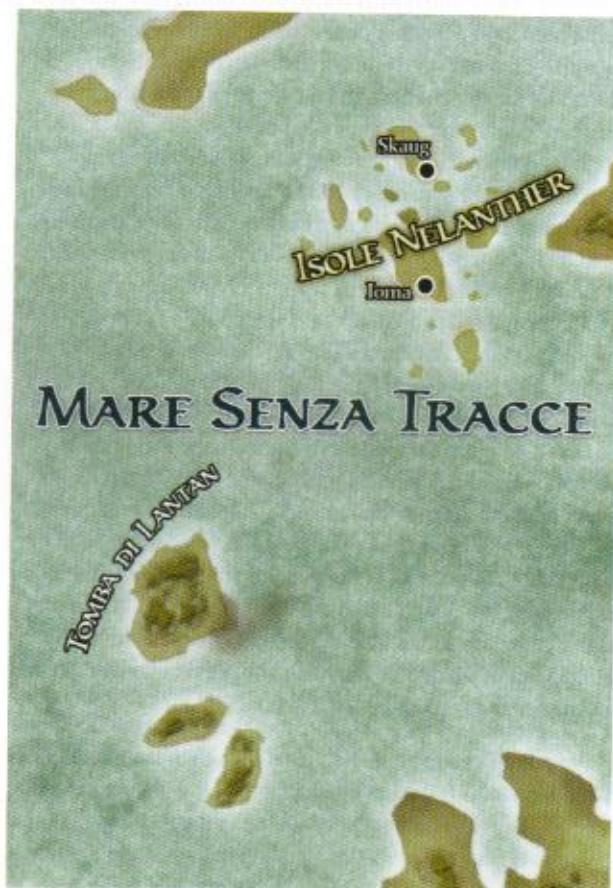
BENEFICIO REGIONALE DELLE ISOLE NELANTHER

Il personaggio aggiunge Acrobazia e Atletica alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +1 alle prove di Acrobazia e di Atletica.

CONOSCENZE COMUNI

Le Isole Nelanther, scoperte con l'ampliamento delle rotte commerciali tra la Costa della Spada e i grandi centri mercantili del sud, sono il quartier generale perfetto per la pirateria. Da queste minuscole isole partono intere flotte di pirati che assaltano le rotte commerciali, colpiscono senza preavviso e dopo il loro passaggio lasciano in mare una scia di sangue, di cadaveri, di scafi incendiati e di relitti. Questi predoni a volte assalgono anche gli insediamenti costieri, le piccole città e qualunque bersaglio che venga loro in mente, vantandosi del loro potere e della loro ferocia in faccia alle nazioni che sono state segnate dai loro brutali attacchi.

Se mai la Piaga Magica ha generato qualcosa di buono, è stata senz'altro la gigantesca ondata di marea che ha spazzato via buona parte dei pirati dalle isole. La violenza delle onde titaniche e delle tempeste ha annientato gli insediamenti di molte isole e ha disperso



o affondato numerosi scafi, lasciando soltanto pochi superstiti malconci. Tuttavia, con la ripresa del commercio tra le nazioni del continente, nuovi pirati sono giunti a infestare ancora una volta le rotte marittime.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Le Isole Nelanther spuntano dal centro del Mare Senza Tracce. Sono poche le formazioni rocciose degne di essere chiamate isole a tutti gli effetti: molte sono soltanto cumuli di rocce aguzze consumati dal mare burrascoso e spazzati dai venti costanti. Questi isolotti, privi perfino di un nome, non sono in grado di sostenere la vita e possono rivelarsi più un pericolo che un rifugio: fanno naufragare le navi finite fuori rotta o fungono da lapidi anonime per i marinai scomparsi in mare. Questi pericoli visibili, assieme alle secche nascoste, ai vortici e ai relitti sommersi, rendono la navigazione della regione estremamente pericolosa.

Tra le isole sufficientemente grandi da sostenere la vita sono solo due, Ioma e Skaug, quelle che ospitano delle comunità degne di nota. Le altre, qualora presenti, contengono soltanto rimasugli di vecchi relitti, fungono da baie di carenaggio per gli aspiranti signori dei pirati o ospitano piccole fortezze popolate da truci individui di ogni genere. Per quasi tutti gli abitanti dell'arcipelago, la vita è una costante battaglia, una lotta contro gli elementi per procurarsi di che vivere lontano dalle comodità della vita civilizzata. Possono passare mesi interi prima di avvistare un'altra nave, e molti di più prima di incontrare un'altra persona.

Ioma: La più grande isola dell'arcipelago ospita uno dei principali insediamenti della regione (noto come il Paese di Ioma). L'isola è dominata da una catena montuosa non troppo alta ma assai scoscesa, le cui cime contengono giacimenti di strani cristalli violacei che paiono proteggere i portatori dalle devastazioni della Piaga Magica. Le attività mercantili di Ioma sono incentrate sull'estrazione di questo strano minerale. Le pietre rimosse dalle pareti rocciose delle montagne vengono incastonate in amuleti e talismani che poi vengono smerciati nel continente tramite i mercanti dell'Amn. Ioma è costretta a danzare al ritmo impartito dall'Amn, in quanto la città si spegnerebbe rapidamente, se non fosse per la "generosità" di questi mercanti.

Skaug: L'isola di Skaug, che ospita un'omonima città portuale pullulante di pericoli, è un rimasuglio di un tempo passato. È un miscuglio di locande malfamate e di taverne scalmanate, una città pirata in tutto e per tutto. Arricchitasi con quanto è stato sottratto alle altre terre, Skaug funge da rifugio per gli esuli, i rinnegati, i pirati e individui di risma peggiore. È un luogo senza legge dove va tutto bene e accade di tutto. I capitani pirata attraccano spesso al suo porto per rinfoltire i ranghi degli equipaggi, per rifornirsi di provviste, per spendere i proventi

TESORI SEPOLTI

Numerose isole portano ancora il marchio dei pirati che le reclamarono in passato. Secondo una stima sommaria, almeno svariate dozzine di tesori giacciono nascosti sotto la sabbia e la pietra, in attesa di essere scoperti da qualche cercatore fortunato.

delle loro scorrerie in bordelli malsani e per raccontarsi frottole davanti a un boccale di pessima birra.

ABITANTI DELLE ISOLE NELANTHER

Da molto tempo le Isole Nelanther fungono da rifugio per i reietti del continente e da dimora per grossi gruppi di umanoidi selvaggi. Gli orchi e gli umani si sono scontrati spesso per contendersi le poche risorse disponibili, e la vicinanza dei due gruppi ha dato origine a una piccola ma significativa presenza di mezzorchi. È possibile imbattersi anche in sacche di lucertoloidi, ogre e vari altri gruppi di umanoidi annidati in tutti gli angoli dell'arcipelago.

Le violente ondate scatenate dalla Piaga Magica hanno spazzato via la maggior parte delle infestazioni mostruose, ma un assortimento altrettanto infame di nemici ha riempito rapidamente i posti lasciati vuoti. Criminali, esuli e orrendi reietti a non finire sono sbarcati sulle isole per sfuggire alla giustizia, e alcuni hanno trovato rifugio presso la feccia di Skaug o nelle miniere di Ioma. Maghi rinnegati e empi necromanti si sono insediati nelle fortezze disabitate o tra le rovine dei paesi distrutti, dove hanno evocato immondi terrificanti o animato servitori non morti dai resti marcescenti degli abitanti annegati. A conti fatti, le Isole Nelanther non sono affatto diventate un posto migliore per la loro scarsa popolazione; anzi, in molti casi sono peggiorate.

AVVENTURIERI

Gli avventurieri provenienti dalle Isole Nelanther spesso camminano in bilico tra il ruolo dell'eroe e del nemico, essendo cresciuti tra molte privazioni e crudeltà. Per molti, la vita del pirata è l'unica che hanno mai conosciuto, e adattarsi a un ambiente più civilizzato è uno sforzo troppo impegnativo. Dopotutto, perché chiedere per avere ciò che si può prendere e basta? Anche se quasi tutti gli abitanti delle Nelanther sono rozzi gaglioffi e tagliagole, sono comunque individui resistenti e capaci di reagire fulmineamente davanti al pericolo.

Erede famigerato: La brutalità e la scelleratezza dei pirati delle Isole Nelanther era tale da incutere terrore nei cuori di tutti coloro che vivevano in mare. Ancora oggi, dopo la caduta del regno di terrore dei pirati, la gente scruta l'orizzonte nel timore di scorgere le loro temute bandiere. In qualità di discendente di uno dei pirati più temuti, il personaggio è benedetto (o maledetto) da una nomea che incute timore. Che decida di abbracciare o di rinnegare il suo retaggio, potrebbe comunque attrarre dei nemici ansiosi di regolare vecchi conti in sospeso.

TORRI DEL MARE

Alcune isole sono sormontate da vecchie torri, esili guglie che spuntano dalle rocce marine. Le torri sono quasi tutte vuote, ma alcune rimangono sigillate e protette dagli intrusi tramite potenti incantesimi e feroci guardiani. Fino a poco tempo fa, le torri erano considerate soltanto i ruderi di un'era passata, ma ora circolano voci che parlano di nere figure incappucciate che rapiscono i bambini dalle culle e li consegnano alle porte di queste misteriose strutture.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio potrebbe portare il marchio del suo antenato in forma di un tatuaggio, di una voglia o di un altro tratto distintivo. In alternativa, potrebbe possedere un oggetto famoso che era notoriamente di proprietà del suo antenato.

Lontano da casa: Pochi individui che finiscono sulle Isole Nelanther hanno un passato integerrimo. Molti sono fuggitivi di qualche tipo, responsabili di un crimine o accusati ingiustamente di averne commesso uno. Come tutti gli altri, anche il personaggio è giunto sulle isole da un altro luogo per sfuggire alla sorte, meritata o meno, che era stata decretata per lui.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio non parla mai del suo passato, nel timore che qualcuno ansioso di regolare i conti possa mettersi sulle sue tracce. Anzi, passa metà del tempo a guardarsi le spalle, nel timore di cogliere l'inevitabile presenza di qualche inseguitore.

Naufrago: La nave del personaggio, finita fuori rotta, si è schiantata sulle rocce e lui è stato l'unico a sopravvivere. Dopo avere raggiunto fortunatamente una delle isole vicine, il personaggio è sopravvissuto quanto bastava per essere raccolto da una nave di passaggio. La sua vecchia vita si è conclusa in fondo al mare, e ora deve costruirsi una nuova.

Suggerimenti di interpretazione: Dopo avere visto la morte in faccia, il personaggio esita a mettersi di nuovo in mare. Veleggiare da un'isola all'altra non è un problema, purché ci sia sempre almeno un tratto di terra visibile all'orizzonte.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Gli isolani sono un popolo particolarmente avventuroso, in quanto devono riuscire a destreggiarsi tra i conflitti e le tempeste che minacciano le loro navi e i loro insediamenti. Sia i corsari assetati di sangue che i più coraggiosi bucanieri tengono sempre d'occhio l'orizzonte per non lasciarsi cogliere di sorpresa.

Famoso o famigerato: Certo, i pirati dei tempi antichi erano un branco di ladri e assassini sanguinari, ma vivevano secondo le loro regole e seguivano i loro principi. I più grandi tra loro sono considerati oggi delle leggende, anche se i loro cadaveri sono finiti in pasto ai pesci. Il personaggio spera di unirsi ai loro ranghi e forse addirittura di surclassarli in quanto a grandi imprese e audaci avventure.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio, coraggioso fino al punto di essere scapestrato, veleggerebbe attraverso un'eruzione vulcanica, se nel farlo potesse aggiungere una nuova impresa impossibile a quelle associate al suo nome.

Riscattare il proprio nome: Accusato di un crimine terribile, il personaggio ha passato la vita a fuggire, rimanendo sempre un passo avanti ai suoi inseguitori. Se fosse stato veramente colpevole di ciò che lo accusavano, si sarebbe consegnato, ma è innocente, e non ci tiene a morire per coprire il crimine di qualcun altro. Non desidera altro che essere scagionato dalla condanna a morte che pende su di lui, per tornare a vivere una vita normale.

Suggerimenti di interpretazione: Il modo migliore che ha il personaggio per cancellare la macchia sulla sua reputazione è consegnare il vero criminale alla giustizia. Di conseguenza, il personaggio è sempre in cerca di indizi sulla sua ubicazione attuale.

Luruar è una terra di amicizia e di protezione, una lega difensiva composta da città forti e indipendenti. Offre un nuovo inizio a coloro che hanno conosciuto la rovina e accoglie individui di ogni razza e provenienza, purché le loro intenzioni siano nobili.

BENEFICIO REGIONALE DI LURUAR

Il personaggio può ripetere il tiro di qualsiasi prova di Storia, ma deve accettare il secondo risultato, anche se è peggiore.

Ottiene inoltre un linguaggio aggiuntivo a sua scelta.

CONOSCENZE COMUNI

Nel secolo passato, molte foreste più piccole si sono fuse assieme e hanno formato il Bosco Splendente. Anche se le città di Everlund, Silverymoon e Sundabar restano forti e unite, i vecchi alleati nanici di un tempo si sono ritirati. Anche i confini che delimitano Luruar sono cambiati, con la formazione della nazione orchesca di Molte-Frecce al nord, l'apertura del reame elfico di Evereska a sud e l'espansione di Netheril a est.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Le città unificate di Silverymoon, Sundabar e Everlund formano un trittico di centri civilizzati che sta al cuore di Luruar. Nonostante la sicurezza delle città e delle strade della regione, le terre selvagge rimangono pericolose e brulicano di creature fameliche e omicide.

Bosco Splendente Questa singola distesa arborea è composta da foreste che un tempo erano separate (il Bosco della Luna, il Bosco Druar, il Bosco Freddo e gli Alberi della Notte), che sono cresciuti fino a toccare i confini gli uni degli altri. Le sezioni settentrionali e occidentali sono popolate dagli orchi e dai barbari Uthgardt, ma quasi nessuno osa spingersi nel tratto



orientale, abitato da un clan di licantropi cambia-pelle noti come il Popolo del Sangue Nero.

La Brughiera Sterminata: Questa brughiera, un luogo pericoloso da sempre, continua a essere una, chiazza indomabile in una regione che altrimenti avrebbe raggiunto la civiltà. La potenza crescente del paese di Nesmé, assieme a quella dei Cavalieri d'Argento di Luruar è riuscita a sopprimere la vecchia minaccia dei troll, ma ora sono i giganti delle colline a imperversare per la zona. Tuttavia, perfino i giganti evitano il centro della Brughiera Sterminata, in quanto laggiù si nasconde qualcosa che si ciba perfino di loro.

Montagne di Nether: I decenni passati hanno visto aumentare a dismisura le attività dei mostri sulle Montagne di Nether, orchestrate da una figura nota come il Re del Tumulo. Tuttavia, questo wight piagato è soltanto una delle minacce presenti, in quanto le tenebre e gli umani di Netheril si fanno sempre più audaci e fanno partire razzie sempre più frequenti da queste montagne.

Silverymoon: La dinastia della Somma Signora Alustriel prosegue con suo figlio, Methrammar Aerasumé, che ricopre il titolo di Sommo Signore di Luruar e risiede a Silverymoon. La Gemma del Nord, com'è nota la città, attira viandanti, avventurieri e studiosi di ogni genere grazie alla sua università, la sua biblioteca, i suoi templi e le promesse di grandi opportunità. Silverymoon accoglie molte razze, ma gli elfi, i mezzelfi e gli umani compongono buona parte della sua popolazione.

Sundabar: Mano a mano che la minaccia di Netheril a est si fa più forte, Sundabar ha ampliato le sue difese e ha incluso nei suoi ranghi combattenti provenienti da ogni angolo del mondo. Con la minaccia Netherese che incombe, Sundabar ha conosciuto la prosperità e ora non è più nota soltanto per le sue armi magiche. La reputazione della città poggia saldamente sulla sua economia forte e sui suoi abitanti indipendenti.

ABITANTI DI LURUAR

Gli umani, gli elfi e i mezzelfi costituiscono la maggior parte della popolazione di Luruar. I nani, gli halfling e gli eladrin sono presenti in numero minore. Sebbene siano visti con un certo scetticismo, è possibile incontrare anche qualche dragonide, tiefling, mezzorco e genasi per le vie delle varie città di Luruar.

Ogni città offre un diverso grado di mentalità aperta, ma in genere le città di questa nazione sono riuscite a scrollarsi di dosso i pregiudizi che affliggono buona parte del Faerûn meridionale.

IL REGNO DI MOLTE-FRECCHE

Molte-Frecce è una nazione di orchi situata a nord di Luruar. Anche se di tanto in tanto gli orchi conducono qualche razzia nelle terre meridionali, finora il conflitto aperto tra Luruar e Molte-Frecce è stato scongiurato. I barbari Uthgardt che agiscono indipendentemente all'interno di Luruar sono nemici di Molte-Frecce e fungono da difensori involontari contro le incursioni indipendenti degli orchi.

AVVENTURIERI

A Luruar, la gente è solita dire che esistono solo due tipi di persone: gli avventurieri e tutti gli altri. Non è raro imbattersi in un sarto che un tempo solcava i mari della Costa della Spada o in un fabbro che ha esplorato le rovine della Valle del Delimbiyr. A volte sembra che ogni individuo abbia una storia speciale da raccontare. Luruar è un luogo dove gli avventurieri possono camminare per la strada in libertà ed esplorare le terre selvagge come loro più aggrada.

Arpista di Luruar: Il personaggio è cresciuto in una famiglia di avventurieri in cui si narravano le gesta di un gruppo di eroi dei tempi passati noti come gli Arpisti. Una volta raggiunta l'età adulta, ha tentato di unirsi agli ultimi rimasugli dell'organizzazione, che aveva sede nella Torre del Bagliore Lunare di Everlund. Gli è stato richiesto di mettere alla prova il suo valore, cosa che ha fatto correndo grossi rischi. Ora fa parte dei ranghi segreti dell'organizzazione. È un protettore della natura, desidera vedere gli Shadovar di Netheril sconfitti e le terre di Luruar domate e civilizzate.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è esperto e sicuro delle proprie capacità, ma taciturno quando si tratta di parlare del proprio passato. In quei casi, si limita a parlare di una nobile causa e di proteggere coloro che ne hanno bisogno.

Avventuriero veterano: Certo, tutti hanno una storia da raccontare, ma questo personaggio ne ha dozzine... anzi, centinaia! Ha visto il mondo, ha evitato la morte, ha accumulato un patrimonio di conoscenze, in parte accurate, in parte meno. È sempre ansioso di cogliere una nuova opportunità che gli consenta di rimettersi in viaggio. Le sue esperienze gli hanno insegnato una lezione innegabile: quando l'avventura chiama, è bene affrettarsi a rispondere.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio non sa dire di no alle nuove esperienze, ma questo non gli impedisce di raccontare quelle vecchie. Parla delle sue imprese passate in continuazione, molte delle quali sono largamente esagerate, se non del tutto fittizie.

Studente nella bambagia: Il personaggio ha passato tutta la vita a Silverymoon, a studiare le terre lontane, gli antichi misteri e i popoli esotici. È diventato l'esimio e capace studioso che i suoi genitori speravano che sarebbe diventato, eppure, nonostante i successi accademici, la vita gli appare priva di significato. Vede strani viaggiatori provenienti da terre lontane che egli ha conosciuto soltanto negli studi e sente raccontare storie che non trova descritte in nessun libro. È ora di cambiare vita: deve solo capire da che parte cominciare.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un ricettacolo di storia e di conoscenze, ma la sua esperienza pratica è pressoché nulla. Si meraviglia anche delle cose più semplici e nutre una passione morbosa per il passato.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Luruar vanta un ricco patrimonio di avventure, quindi la gente del luogo non si sorprende più di tanto quando qualcuno decide di partire per andare a scoprire antichi segreti, a combattere contro terribili creature o alla ricerca di grandi ricchezze.

L'Anziano scomparso di Everlund: Uno dei più grandi misteri di Luruar è il fato di uno dei maghi anziani di Everlund, Idrahan Lightcusp. Il personaggio è cresciuto sentendo raccontare storie e dicerie di ogni genere sulla sua scomparsa, e ora spera di scoprire la verità, guadagnandosi in tal modo un posto di rispetto tra la sua gente... per non parlare di una succosa ricompensa. Il personaggio si reca ovunque la sorte lo conduca, nella speranza che, a furia di visitare gli angoli più oscuri del mondo, un giorno o l'altro si imbatte in qualche indizio sul fato dell'elfo scomparso.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è determinato a completare l'impresa che si è scelto, ma dal momento che non sa da dove cominciare, resta comunque aperto a ogni avventura. Rimane ottimista e si scrolla di dosso le voci di sventura che circolano riguardo alla sua impresa.

Sicurezza del mondo: Il mondo è diventato sempre più pericoloso, e il personaggio si rende conto che è necessario darsi da fare per preservarne la sicurezza. Le voci che parlano di cambia-pelle nel Bosco Splendente, dei giganti nella Brughiera Sterminata e delle tenebre sulle Montagne di Nether lo allarmano, e così si tiene pronto a combattere contro i mostri per proteggere Luruar. La sua speranza è quella di rendere di nuovo sicure le strade della nazione, sia che il pericolo sia costituito dai briganti di strada che dagli agenti della Sovranità Aboleth.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è sempre pronto a entrare in azione, a prescindere dall'identità del nemico. Tuttavia, gli manca ancora una visione d'insieme, cosa che lo spinge a scegliere le sue avventure in modo disordinato.

Sommo Signore di Luruar: Il figlio di Alustriel, Methrammar Aerasumé, è ormai vecchio e il momento di scegliere un nuovo Sommo Signore di Luruar si avvicina. La posizione è meritocratica, ma sebbene il personaggio si diletta di politica, non ha ancora accumulato né la reputazione né la saggezza necessaria per poter sperare di occupare quel posto. Nonostante ciò, è determinato a farsi le ossa, a battersi nell'arena della politica e nelle terre selvagge allo stesso tempo, al fine di accumulare il prestigio necessario e dimostrare di essere un candidato meritevole alla carica.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio sa bene che la reputazione è un fattore determinante nella scelta di un Sommo Signore, quindi è sempre pronto ad agire per migliorare il proprio nome. Gli piacciono sia le competizioni sociali che quelle fisiche, ed è pronto ad agire a chiunque osi infangare la sua figura.

La cupa città di Luskan langue sulle rive settentrionali della Costa della Spada. I suoi giorni di gloria sono trascorsi ormai da molto tempo, e Luskan non ha fatto altro che scivolare sempre più in basso negli ultimi decenni, mano a mano che le bande più ambiziose, i pirati più spietati e i mostri più terrificanti reclamavano il controllo della città gli uni dopo gli altri. Nessun gruppo è riuscito a regnare a lungo, ma ognuno è riuscito a sfregiare ulteriormente la fossa nera in rovina in cui si è trasformata la città fervida e attiva di un tempo.

BENEFICIO REGIONALE DI LUSKAN

Il personaggio aggiunge Furtività e Manolesta alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +1 alle prove di Furtività e Manolesta.

CONOSCENZE COMUNI

Luskan, una palude di disperazione, è una città di edifici fradici e di strade occluse dai rifiuti. I cadaveri rimangono nel punto dove cadono, e branchi di cani famelici pasteggiano sia con i vivi che con i morti. Le fazioni più scellerate hanno abusato troppo a lungo del caos cittadino, sfogando i loro capricci e prendendo ciò che volevano dalla popolazione inerme, mentre gli abomini provenienti dalle terre selvagge riducevano in schiavitù i sopravvissuti. Eppure, nessuno riesce a governare Luskan a lungo. I suoi infami cittadini si sollevano sempre dalla sporczia per spodestare chiunque tiri troppo la corda; preferiscono lo squallore della loro esistenza attuale al minimo barlume di speranza promesso dall'ennesimo signorotto incosciente.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Oltre un secolo fa, Luskan era una prosperosa città portuale e un potente centro mercantile. Le sue mura contenevano oltre 10.000 abitanti e quasi il doppio viveva nei campi e nei borghi circostanti, e la sua fama era quella di un fulgido esempio di potenza nel Nord. Ma quei giorni sono ormai lontani. Le lotte interne tra i capi cittadini, la corruzione dei cultisti arcani e i fallimenti di coloro che sono giunti in seguito hanno condotto Luskan alla rovina. Oggi rimangono meno di 4.000 abitanti a languire nei sordidi resti di questo putrefatto covo di corruzione.

Fiume Mirar: Le acque del Fiume Mirar sono stagnanti e fetide, occluse per buona parte dai relitti delle navi parzialmente affondate e ricoperte da un fitto strato di sporczia, detriti e liquame di peggior natura. Nessuno si azzarda ad attraversare il fiume, a meno che non sia costretto a farlo; nell'acqua si nascondono molte creature feroci e i ponti che collegavano le due rive sono crollati da tempo; soltanto i loro piloni infranti spuntano ancora dalle acque putride. La puzza che aleggia sul fiume è talmente intensa che pochi riescono a camminare lungo le sue rive per molto tempo prima di fuggire a respirare l'aria relativamente più pulita della città.

Isola del Sangue: L'Isola del Sangue, dal nome fin troppo appropriato, ospita le forze di un sindacato criminale Shou guidato da una misteriosa figura che i sicari chiamano come il Drago. Dalla guarnigione in rovina che si erge sull'isola, i banditi conducono i loro traffici di schiavi, droghe e altre merci proibite.

Riva Nord: La Riva Nord, un tempo un fiorente distretto mercantile, è diventata il rifugio delle bande criminali più infami e dei non morti più irrequieti. Un necromante ha reclamato il controllo di una vecchia torre-cisterna chiamata la Gola e la usa come laboratorio.

Riva Sud: Il grande sobborgo noto come la Riva Sud si stende oltre le rive meridionali del Fiume Mirar. Un tempo era il cuore pulsante di Luskan, ma ora è un cimitero dove giacciono i vecchi sogni e le ambizioni più audaci. Tra gli edifici putrefatti si snoda un reticolo di vie contorte, immerse nelle ombre proiettate dalle strutture bruciate o diroccate che incombono da tutti i lati. Le bande criminali e i pirati controllano buona parte della Riva Sud, ma nel resto della città circolano spesso voci che parlano di padroni assai più mostruosi.

ABITANTI DI LUSKAN

Luskan è una delle più sordide città di tutto il Faerûn. È una calamita che attira reietti, fuoricasta e fuggitivi di ogni genere. È attraverso questo costante afflusso di esuli in fuga dalle forze della giustizia e dalla persecuzione che Luskan rimpolpa i ranghi della sua popolazione morente. La gente che non ha altro posto dove andare può trovare in questa città un rifugio sommaro e vivere in mezzo a spregevoli umani, goblin e coboldi, a cui si aggiunge di tanto in tanto qualche orrore che emerge dalle fogne. Coloro che giungono a Luskan potranno forse sfuggire alla forca, ma molti non trovano altro che una lenta agonia per mano di una delle dozzine di malattie che imperversano continuamente tra la comunità. Tra i cumuli di rifiuti si aggirano numerosi assassini ansiosi di piantare i loro coltelli nelle spalle della prossima vittima e adoratori di demoni intenti a catturare le vittime da sacrificare nella prossima cerimonia, in onore delle oscure potenze di cui eseguono gli ordini.

AVVENTURIERI

Molti di coloro che finiscono a Luskan iniziano presto a cercare un modo per andarsene, onde evitare una morte inutile per mano di un pazzo, di un immondo o di altre creature peggiori. Alcuni inizialmente cercano di abbracciare la vita che Luskan ha da offrire, per poi scoprire che non riescono a tollerare il fetore e la

ISOLA CUTLASS

L'Isola Cutlass, che stando alle voci un secolo fa ospitava una potente cabala di maghi, oggi ha sviluppato una reputazione ancora più sinistra come luogo infestato dai non morti. L'isola è situata sul Fiume Mirar e il miraggio di magie perdute e antichi poteri a volte attira gli esploratori più incauti sul posto. Ma la maggior parte della gente si tiene alla larga dall'isola, oppure finisce per unirsi alle schiere di servitori putrefatti che la sorvegliano.



disperazione che permeano il posto. Altri fanno l'errore di immergersi troppo a fondo nella vita locale e finiscono per essere inghiottiti dalla città del peccato. Fatta eccezione per coloro che traggono piacere da questa orribile atmosfera, quasi tutti gli abitanti lottano per conquistarsi un destino migliore di quello che li attende in questo luogo orrendo.

Cacciatore di taglie di Luskan: Luskan pullula di criminali, quindi una vera e propria fortuna attende quei cacciatori di taglie che osano sfidare i molti pericoli cittadini. Ma per quanto i Luskaniti possano essere infidi e incostanti, sono rapidi a fare fronte comune per proteggersi a vicenda, e nessuno prende alla leggera la presenza di un cacciatore di taglie intento a ficcanasare tre le loro case. Nonostante questo, il personaggio è riuscito a guadagnarsi da vivere lavorando quaggiù, e dopo essersi fatto le ossa per le strade della città, ha deciso di avventurarsi nel mondo esterno per catturare prede più remunerative.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un professionista gelido e calcolatore che pensa sempre e soltanto agli affari.

Ex-membro di una banda: Il personaggio era un membro di un piccolo ma pericoloso gruppo di taglia-gole, ma un amico o un fratello lo ha tradito, lasciandolo per morto sulla strada. Il personaggio è sopravvissuto soltanto grazie alla sua indomabile forza di volontà e in qualche modo è fuggito da Luskan. Ora mantiene vivo il suo odio e giura di tornare in quel posto orrendo e di uccidere coloro che lo hanno pugnalato alle spalle.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio non batte ciglio quando gli si presenta l'opportunità di reclamare una vita pur di non rischiare la propria.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Soltanto i forti sopravvivono a Luskan. Quelli che falliscono (e ce ne sono molti) vanno a riempire lo stomaco

dei ghouls affamati e dei branchi di cani che sono sfuggiti al coltello del macellaio. Fuggire è la soluzione migliore per sopravvivere, ma c'è anche chi è abbastanza pazzo da volersi ricavare un posto personale in una città che non conosce il perdono.

Odio: Luskan ha insegnato al personaggio che non esiste nulla di sacro e gli ha rivelato il vero volto del male. Dopo avere assistito a troppi atti di crudeltà e di violenza, finalmente è fuggito dalla città per ritrovare la luce del mondo. Forse un giorno tornerà per ripulire Luskan dalla corruzione.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è uno zelante crociato delle forze del bene e un campione dell'ordine. Nel suo cuore non c'è posto per la pietà quando si trova dinanzi ai corrotti, e usa qualsiasi tattica disponibile pur di distruggere i suoi avversari.

Sicurezza: Essendo cresciuto per le vie di Luskan, il personaggio non ha potuto ignorare la sofferenza onnipresente che ha segnato la sua infanzia e la sua adolescenza. Ha passato troppi giorni affamato e troppe notti a nascondersi dai ladri, dalle bestie e dagli assassini. Liberatosi finalmente da Luskan, ora può affinare le sue capacità e dare a coloro che vorrebbero fargli del male, sfruttarlo o ucciderlo ciò che si meritano.

Suggerimenti di interpretazione: L'ultima cosa che il personaggio vuole è mostrare una sua debolezza. Si spinge sempre al limite ed è disposto ad arrivare a gesti estremi pur di assicurarsi che tutti lo rispettino o lo temano.

ISOLA DELLA ZANNA

Durante la Plaga Magica, l'Isola della Zanna si è sganciata dal fondale marino ed è salita nel cielo, in un mirabolante spettacolo di luci danzanti e di forme infuocate. Di tanto in tanto, questa terra sospesa riversa piogge acide su Luskan e dà origine a creature di aspetto terrificante.

Questo antico regno elfico era un tempo la più grande potenza a nord del Mare delle Stelle Cadute, prima di precipitare nell'oscurità alcuni secoli fa. Rimase un complesso di rovine infestato dai mostri per centinaia di anni, finché gli elfi del sole e della luna non riuscirono a riconquistarlo poco prima dell'Anno del Fuoco Azzurro. Dopo la sua rifondazione, Myth Drannor è tornato a prosperare.

BENEFICIO REGIONALE DI MYTH DRANNOR

Una volta per incontro, il personaggio può ripetere un tiro salvezza contro un effetto di charme.

CONOSCENZE COMUNI

Vari reami elfici si sono avvicendati nella foresta di Cormanthor per migliaia di anni. L'attuale incarnazione di Myth Drannor è soltanto il più recente tra questi. Il regno si erge sulle rovine del famoso reame di Cormanthyr, la cui capitale era Myth Drannor, la Città del Canto.

Nel 1374 CV, il signore degli elfi del sole chiamato Seiveril Miritar distrusse i daemofey (elfi demoniaci) che avevano invaso il regno e riconquistò le rovine di Myth Drannor al costo della vita. Sua figlia, Ilsevele Miritar, prese allora le redini dell'esercito elfico. Grazie al suo aiuto, l'alto mago Araevin Teshurr sigillò i portali della città e ripristinò il mythal che era rimasto infranto per secoli interi. Ilsevele Miritar assunse il titolo da tempo dimenticato di coronal e ricostituì Myth Drannor come regno elfico.

Myth Drannor ha reclamato il dominio sull'antica foresta di Cormanthor, dalle rive del Lago Sember al Fiume Lis. Tuttavia, i suoi abitanti sono pochi e molti ampi tratti di territorio sotto l'autorità del coronal sono in realtà distese selvagge disabitate. Molte parti della foresta sono ancora pericolose: rovine elfiche antiche di secoli e infestate dai mostri, manieri e roccaforti infestate, erette molti anni addietro da nobili umani scomparsi, e caverne nascoste che scendono fino al Sottosuolo. Il vecchio regno di Myth Drannor era un possente bastione delle forze del bene che riusciva a proteggere l'intera regione, ma il nuovo Myth Drannor deve fare affidamento soltanto sulla diplomazia, sulle conoscenze arcane, sulla furtività e sui suoi vigili esploratori per difendere i propri confini.

La gente di Myth Drannor ha stretto forti legami con il Cormyr. Myth Drannor ha anche rinnovato l'antico patto che aveva stipulato con le Valli. Il reame elfico è tornato a essere una forza da non sottovalutare.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Myth Drannor è un reame scarsamente popolato, i cui pochi insediamenti sono separati da vasti tratti di terre selvagge. La città è sicura e costituisce l'unico vero bastione di civiltà della regione. La foresta circostante è diventata selvaggia. Gli esploratori del Cormanthor fanno ottimi affari dando la caccia ai mostri e scortando i visitatori.

La Corte Elfica: Questa area boschiva a nord-est di Myth Drannor costituisce la parte più densamente

popolata del reame. Molti degli antichi manieri risalenti ai giorni di Cormanthyr sono stati reclamati dalla gente di Myth Drannor, anche se ve ne sono ancora alcuni che giacciono abbandonati tra le fronde. Questa regione era in passato sotto il controllo dei drow e le schermaglie sono continuate per decenni anche dopo la riconquista di Myth Drannor. Alla fine, i drow si sono ritirati di nuovo nel Sottosuolo, ma di tanto in tanto conducono ancora delle incursioni in questi boschi, quindi la Coronal Miritar ha stanziato numerose guardie del regno in questa zona.

Dlabraddath: Questa sezione della città, l'ultima a essere costruita prima della sua caduta, era chiamata semplicemente il Quartiere Comune o il Quartiere dell'Alleanza. Ora riassume il suo vecchio ruolo e funge da unica area della città dove i visitatori possono circolare. L'opposizione della città al potere oscuro di Netheril costringe la Guardia del Coronal a esaminare attentamente ogni nuovo venuto. I visitatori vengono attentamente osservati per tutto il tempo della loro permanenza, finché non si procurano la fiducia di Myth Drannor.

Kerradunath: Questo distretto cittadino è noto soprattutto per lo Stagno di Glrryrl, un lago magico creato dagli elfi che fornisce alla città buona parte della sua acqua fresca e pesci in abbondanza. Kerradunath era un tempo il principale distretto residenziale della classe nobiliare cittadina. Oggi, molte delle famiglie nobiliari degli eladrin sono tornate alle loro antiche dimore. Le cripte più profonde di alcuni manieri sono ancora infestate da presenze malvagie risalenti all'epoca oscura del regno.

Sheshyrinnam: Quasi tutte le cattedrali di questa area, un tempo nota come il Quartiere dei Templi, sono state lasciate alla foresta, fatta eccezione per un grosso tempio sacro a Corellon. Molti dei portali creati dai daemofey ora sono sigillati, ma vengono attentamente sorvegliati. La zona è costantemente pattugliata da squadre di maghi e maghispada.

Vallata delle Voci Perdute: Questa ampia vallata funebre è il luogo dell'eterno riposo degli antichi elfi. Fantasmii, spiriti guardiani e chierici eladrin di ogni tipo si prendono cura della valle, e coloro che ne violano il suolo sacro lo fanno a loro rischio e pericolo.

ABITANTI DI MYTH DRANNOR

Quasi tutti i residenti di Myth Drannor sono eladrin (elfi del sole e della luna), sebbene anche numerosi elfi dei boschi siano accorsi a questo regno. Sono un popolo prudente, in quanto la foresta nasconde ancora molti nemici. Ogni straniero potrebbe essere una spia della Sembia, un infiltrato drow o un mago corrotto dall'ombra sotto mentite spoglie.

Molti membri delle altre razze giungono a Myth Drannor e decidono di stabilirvisi. Gli umani sono i più numerosi e provengono per lo più dalle terre vicine del Cormyr o delle Valli. I contingenti dei Draghi Purpurei e dei Maghi della Guerra sono sempre bene accettati a Myth Drannor e spesso prestano servizio a fianco della Guardia del Coronal. Anche gli avventurieri sono i benvenuti, specialmente se prestano assistenza nel ripulire il regno dai rimasugli delle antiche occupazioni.

AVVENTURIERI

Gli avventurieri non hanno di che annoiarsi a Myth Drannor. I pericoli abbondano, sia che provengano dalle rovine infestate degli antichi reami che da spie e mostri scatenati inviati dalle potenze ostili della Sembia, di Netheril o di Mulmaster.

Cuore di Cormanthor: La foresta di Cormanthor non è più quella di un tempo, ma resta sempre una vista splendida e maestosa. Il personaggio intende proteggere i suoi segreti e difendere i suoi confini, affinché coloro che desiderano ritirarsi dalle macchinazioni e dagli artifizii della civiltà abbiano un rifugio immacolato da considerare la loro patria.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio vive in sintonia con la natura e disdegna coloro che preferiscono il frastuono soffocante delle città. La libertà è tutto per lui, e tutti coloro che cercano di controllare gli altri sono suoi nemici. Il personaggio ha un carattere focoso e ha difficoltà a legarsi ad altri individui e a impegni duraturi.

Discendente dei Coronal: Il personaggio è attratto da Myth Drannor come una falena alla fiamma. La città fu la dimora della sua famiglia per secoli, e ora è giunto per lui il momento di reclamare ciò che gli spetta di diritto come erede della città. Conosce bene le follie e le vittorie del passato ed è un esperto conoscitore della storia di questo grande popolo.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un patriota di Myth Drannor e la difende da qualsiasi attacco, che si tratti di minacce fisiche o di diffamazione. Gli anni oscuri di abbandono della città sono un ricordo doloroso, ma le lezioni di coloro che provocarono ciecamente la caduta della città sono marchiate a fuoco nella sua mente. Per il personaggio, la storia fornisce preziosi insegnamenti che possono servire a individuare le trappole e i pericoli ignoti del futuro.

Tradizione militare: I comandanti al servizio di Mirilar hanno combattuto coraggiosamente per riconquistare la città e la generazione successiva dei loro eredi viene addestrata a seguire le loro orme. I condottieri addestrano i figli e le figlie delle migliori famiglie militari di Myth Drannor affinché diventino eccellenti maestri di strategia e tattica. Le accademie di maghi-spada preparano la prossima generazione di difensori a continuare la lotta contro le forze del male che rimangono isolate (per ora) oltre i portali sigillati della città.

Suggerimenti di interpretazione: L'anima e il cuore del personaggio sono votati alla disciplina e al dovere. La sua gente vive in un costante stato di assedio ed egli deve vegliare costantemente contro l'oscurità. Prende questo ruolo seriamente, e ha poco tempo da perdere dietro a obiettivi più frivoli.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Gli avventurieri di Myth Drannor aderiscono alla causa cittadina per molte ragioni. Alcuni credono nella gloria cittadina del passato e altri considerano la città-stato un importante bastione contro i crudeli nemici che la circondano.

Segreti degli elfi: Le distese di Myth Drannor che non sono ancora state riconquistate nascondono molti

tesori e armi di grande potenza. Due di questi luoghi, la Cittadella dei Funghi e la Tenuta Demoniaca, contengono reliquie del vecchio regno i cui poteri superano quelli di qualsiasi artefatto del mondo odierno. Il personaggio è alla ricerca di questi tesori, in nome della gloria o per evitare che cadano nelle mani sbagliate.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è ossessionato dal passato di Myth Drannor ed è spinto dal desiderio di recuperare le sue reliquie perdute. Divora un tomo di storia dopo l'altro ed è in grado di discutere delle sottigliezze relative al regno con i sapienti più esperti. Conosce anche i poteri e i pericoli che il vecchio regno aveva nascosto al mondo e non desidera che tali doni cadano nelle mani delle forze del male. Non gli piacciono troppo le nuove usanze, e preferisce aderire alla tradizione in qualsiasi caso.

Ultima speranza contro l'oscurità: Myth Drannor è l'ultima e la migliore speranza contro l'ondata crescente di caos e di malvagità. La Piaga Magica continua a tormentare il mondo. L'Impero di Netheril diventa ogni giorno più potente. I demoni e i drow infestano i boschi e si preparano a colpire. Myth Drannor deve reggere a un serrato assedio di minacce.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è determinato a garantire la sopravvivenza di Myth Drannor. È uno scorbuto che vede mali e pericoli in agguato dietro ogni angolo, ma è anche un sopravvissuto che si rifiuta di rinunciare a combattere per l'anima di questa grande città-stato. Preferisce l'approccio pragmatico ai voli pindarici degli idealisti.



Nelle remote distese del nord, lontano dalle maggiori strade che collegano le terre più ospitali di Faerûn, si estende il gelido Narfell. La regione è una terra desolata coperta di ghiacci e dalla neve e soggetta a frequenti e furiose tempeste. Le tribù di nomadi del luogo vagano per queste terre desolate in cerca di risorse e provviste, che strappano alle mandrie inseguite o che scambiano con i viaggiatori incontrati.

BENEFICIO REGIONALE DEL NARFELL

Il personaggio aggiunge Tenacia alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +3 alle prove di Tenacia.

CONOSCENZE COMUNI

Le tempeste invernali che soffiano dal nord soffocano la vita nel Narfell e le temperature si fanno sempre più basse a ogni anno che passa, sopprimendo ogni forma di vita al di là degli esempi più resistenti di flora (grosse chiazze d'erba che continuano a crescere tutto l'anno) e di fauna (soprattutto branchi di renne e buoi selvatici).

Il Narfell non è sempre stato così, come evidenziato dalle molte rovine che spuntano per il paesaggio. Molti storici e studiosi parlano di un vecchio impero, una possente nazione che controllava queste terre e molte altre, ma che alla fine decadde e si disgregò a seguito della corruzione morale dilagante e di empî patti stretti con sinistre potenze maligne. I Nar non esplorano questi antichi monumenti e non si trattengono mai a lungo nelle loro vicinanze, il che lascia credere che esistano motivi più tangibili della semplice superstizione per questo comportamento. Molti esploratori raccontano storie che parlano di demoni feroci e di altre creature rivoltanti in agguato negli angoli più isolati della regione.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Il Narfell è quasi interamente composto da una tundra ricoperta da una sottile crosta di ghiaccio e neve. Il vento incessante impedisce che sul terreno si accumuli troppa neve e consente alle mandrie di nutrirsi della stopposa erba marrone che riesce a farsi strada oltre la crosta. Il folto groviglio del Bosco Opaco segna i confini meridionali della terra, mentre le Vette del Gigante

ne delimitano i confini a ovest. A est, l'aspro rilievo del Monte Nar si innalza verso il cielo e la luce del sole pallido si riflette sui suoi ghiacciai azzurri.

Bildoobaris: Per alcuni mesi dell'anno, le temperature salgono quanto basta perché le nevi si sciolgano e i fiori selvatici possano sbocciare. In questo periodo, le tribù Nar si radunano in una pianura nei pressi del Monte Nar ed erigono una tendopoli provvisoria chiamata Bildoobaris. Una volta riuniti, si scambiano merci e notizie, regolano i conti delle vecchie faide, risolvono i contenziosi di legge e prendono parte a cerimonie religiose di ogni genere.

Monte Nar: Questa gigantesca montagna incombe su tutte le pianure circostanti. La sua cima è visibile praticamente da tutto il Narfell. Stando alle leggende locali, esisterebbe una fortezza situata nei pressi del picco, ma se esiste davvero, nessuno l'ha mai trovata. Molti credono che un dracolich molto antico distrugga tutti coloro che vi si avvicinano troppo.

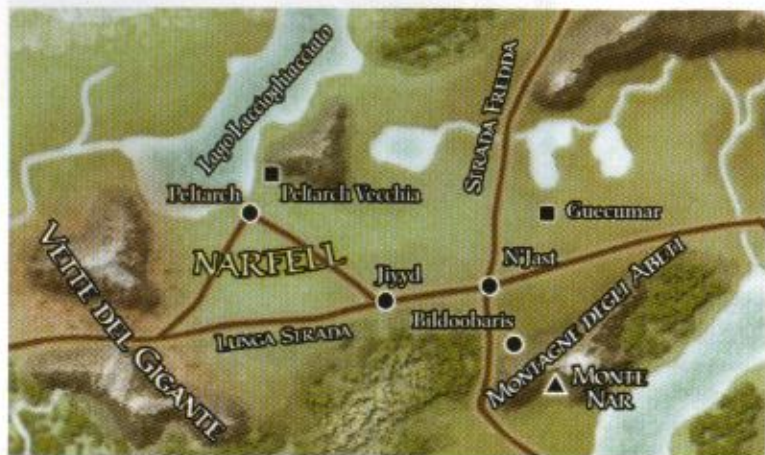
Passo del Gigante: Il Passo del Gigante, infestato dai goblin e dai loro simili, è uno dei pochi passi che attraversano le montagne occidentali. L'unica altra opzione praticabile per recarsi a ovest è costituita dal Grande Ghiacciaio, quindi alcune carovane mercantili pesantemente armate decidono di sfidare il passo ogni anno.

Peltarch: Questa rara comunità stabile, che si affaccia sulle rive del Lago Laccioghiacciato, riesce a prosperare nonostante i rigori del clima. I Peltarch hanno usato le pietre recuperate da un vecchio complesso di rovine per erigere gli edifici del loro villaggio. Alcuni credono che questa scelta sia collegata al fatto che la comunità ha ricominciato a interessarsi alle pratiche dell'antico Narfell.

ABITANTI DEL NARFELL

I Nar sono umani bassi e tarchiati, dalla pelle olivastro e dai capelli neri. I Nar purosangue hanno i lineamenti angolosi e gli occhi scuri, anche se molti mostrano tracce di discendenza Damarana o Rashemen. I Nar sono famosi combattenti a cavallo, si trovano più a loro agio in sella che non in piedi e allevano cavalli straordinari la cui forza, velocità e tenacia è apprezzata in molte altre terre oltre i confini del Narfell.

L'antica nazione che un tempo dominava queste terre era tristemente nota per i suoi traffici con le creature extraplanari. Come risultato di questi traffici, molti Nar rimasero toccati dall'oscurità e divennero dei tiefling col passare del tempo. Per lungo tempo i tiefling sono vissuti all'interno delle tribù del Narfell, ma soltanto negli anni più recenti i loro numeri e la loro influenza sono incrementati visibilmente. Alcuni ipotizzano che il rinnovato interesse nelle rovine del Narfell sia dovuto ai tiefling e preannunci l'ascesa di questa razza a maggiori vette di potenza, anche se nessuno sa dire con certezza quale sarà l'esito di queste nuove esplorazioni.



AVVENTURIERI

Il clima micidiale, unitamente alla costante minaccia degli yeti, dei goblinoidi e di qualche demone occasionale, fa del Narfell il luogo di origine di molti avventurieri. Coloro che provengono da questa terra inospitale scoprono di avere la stoffa giusta per affrontare una vasta gamma di pericoli. Inoltre, le numerose rovine e città perdute della regione promettono favolosi tesori in abbondanza e attirano molti aspiranti eroi verso un futuro di gloria... o una terribile sorte.

Combattente a cavallo Nar: I Nar sono esperti allevatori e cavallerizzi. In genere usano i cavalli per le battute di caccia, ma sanno farne buon uso anche nei combattimenti; quando devono affrontare un avversario impegnativo, combattono a cavallo per coprire la ritirata del resto della tribù.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è profondamente legato alla sua cavalcatura e la tiene in grande considerazione, al pari di un caro fratello.

Contrario alle tradizioni: Esistono strane rovine disseminate per tutto il Narfell, e le storie e le superstizioni raccontate dagli sciamani tribali sono sufficienti a convincere molti Nar a tenersi alla larga da quei luoghi. Ma non il personaggio, che ha messo da parte le remore della sua razza e desidera scoprire cosa si nasconde sotto il suolo ghiacciato della sua terra. Forse in quei luoghi dimenticati troverà il potere che cerca.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio si diletta a giocare con l'oscurità, ma ne è rimasto in qualche modo segnato. Potrebbe emanare il fetore della tomba, apparire insolitamente pallido o esibire uno strano tic facciale. Si circonda di oggetti macabri, tra cui vari monili che è riuscito a recuperare da qualche rovina.

Esploratore del Laccioghiacciato: Il gelo del Narfell peggiora a ogni anno che passa, congelando intere tribù nelle loro tende e uccidendo perfino i resistenti auroch originari di queste terre. Gli esploratori più robusti e temprati dal freddo hanno il compito di andare in avanscoperta e trovare il percorso più sicuro che la tribù possa seguire. Tali individui sono fondamentali non solo per trovare nuove mandrie, ma anche per individuare un tragitto che riesca ad aggirare un luogo infestato o particolarmente pericoloso.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio porta le cicatrici delle lunghe spedizioni a cui ha preso parte sulle terre ghiacciate, e probabilmente gli manca qualche dito delle mani o dei piedi.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Il Narfell è spietato e il suo gelo incessante può reclamare rapidamente le vite dei deboli, degli infermi o degli imprudenti. Temprati da questo ambiente, i Nar sono diventati un popolo resistente, abituato a vedere i propri bisogni insoddisfatti. Le loro difficili esperienze hanno dato origine a un popolo duro come la terra, che può usare la forza d'acciaio del loro spirito per compiere grandi sacrifici eroici o crudeltà inumane.

Dovere: Molte tribù del Narfell chiedono ai loro aspiranti guerrieri di sottoporsi a un pericoloso rito di passaggio e di dimostrare che sono candidati adatti a servire da difensori della tribù. Coloro che falliscono questa prova iniziale potrebbero passare il resto della loro vita a dimostrare il loro valore e a seguire il sentiero dell'avventuriero per riconquistare il prestigio perso agli occhi della tribù.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio soffre sotto il fardello della vergogna. Quando è partito per meritarsi il titolo di guerriero, ha fallito. Piuttosto che passare i suoi giorni assieme ai vecchi e ai malati, ha lasciato il suo popolo nella speranza di trovare il successo nel resto del mondo e dimostrare il suo valore alla tribù.

Nuove terre: Il fatto che il clima del Narfell continui a peggiorare a ogni anno non è un segreto per i Nar, e sebbene abbiano fatto grossi passi avanti per adattarsi a queste condizioni ostili, la loro è una lotta senza speranza. Se in Nar rimangono in queste terre, prima o poi il freddo ne provocherà l'estinzione. Alcuni Nar guidano delle spedizioni a sud per riportare cibo, vestiti e altre provviste, mentre altri vanno in cerca di una nuova terra in cui possano guidare il loro popolo quando il Narfell li costringerà ad andarsene definitivamente.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio ha lasciato il Narfell in cerca di una vita migliore. Esplorando il mondo, spera di accumulare forza e notorietà a sufficienza per guidare la sua gente verso una nuova terra.

Potere perduto: Molti viaggiatori si recano nel Narfell in cerca dei leggendari segreti degli incantatori Nar, ansiosi di trovare un modo per costringere i demoni a obbedire ai loro ordini e di sfruttarne il potere. Le voci di queste spedizioni si diffondono presto in tutta la regione e stuzzicano l'immaginazione di molti giovani aspiranti maghi.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio crede che la sua terra natia nasconda grandi poteri in attesa di essere riportati alla luce. La sua passione rischia di diventare un'ossessione, e ogni volta che arriva in una nuova città, la prima cosa che il personaggio fa è visitare una biblioteca.

L'impero di Netheril è rinato dalle sabbie del deserto dell'Anauroch e ora è una terra avvolta nell'ombra che domina le distese settentrionali di Faerûn. Le città sospese dell'Enclave di Shade e di Sakkors controllano il grande bacino compreso tra i Grandi Ghiacci e le Terre di Pietra e hanno già schiacciato sotto il loro tallone la vicina nazione della Sembia.

BENEFICIO REGIONALE DI NETHERIL

Il personaggio aggiunge Arcano e Storia alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +1 alle prove di Arcano e di Storia.

CONOSCENZE COMUNI

L'impero di Netheril è risorto a seguito del ritorno dei suoi abitanti da un esilio lungo secoli sulla Coltre Oscura. Sotto la ferrea guida dei Dodici Principi, i redi-vivi Netheresi, che ora si fanno chiamare Shadovar, sono una potenza in rapida ascesa: hanno sconfitto i loro vecchi nemici e hanno reclamato ciò che considerano il loro legittimo ruolo di dominio nel Faerûn. La regione di Netheril diventa sempre più rigogliosa a ogni anno che passa e i suoi nemici si tengono alla larga dai suoi confini, spaventati dalle potenti magie Netheresi ma incapaci di respingere i tentacoli d'ombra che gli infiltrati Netheresi allungano sulle loro terre.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Netheril è una terra vasta e variegata, attualmente sottoposta a una rapida trasformazione ambientale. I suoi confini vanno dai Grandi Ghiacci alle Terre di Pietra e dalle Montagne Picchigrigi alle Montagne della Bocca del Deserto. Quattro città principali sono state rifondate: Landeth, Orofin, Rasilith, e Oreme. Nel resto dell'impero sono sorti anche molti altri insediamenti più piccoli, costruiti usando le antiche rovine Netheresi come fondamenta o eretti in quelle regioni dove la fertilità era tale da poter sostenere la presenza di una piccola popolazione.

Enclave di Shade: Questa città sospesa è il cuore dell'Impero Netherese. Questa tetra e imponente città, la sede dei Dodici Principi regnanti, è collocata su un picco capovolto che fluttua al di sopra delle Spire della Scimitarra. Gli agenti degli Shadovar, a cavallo di creature volanti simili a vermi chiamate veserab, vanno e vengono dai più remoti confini di un impero in continua espansione, imponendo la volontà del Supremo Principe di Shade.

Oreme: La Città delle Bianche Torri è tornata a vivere. Le spire serpentiformi delle sue torri a spirale lasciano credere che le sue origini siano addirittura precedenti a quelle di Netheril. La nuova Oreme è la dimora dei discendenti del popolo tribale Bedine e degli Shadovar che li governano. Una vasta classe gregaria composta da asabi e krinth (vedi "Abitanti di Netheril") vive nei cunicoli sotterranei della città. Circolano voci che parlano di vari serpentoidi

mummificati nelle profondità della città, ma i Netheresi non danno peso a queste chiacchiere.

Orofin: La Città dei Maghi è composta da ville e frutteti disposti attorno a una zona centrale fatta di canali, parchi e di una fortezza dagli spalti merlati. I discendenti del popolo tribale Bedine ora vivono a Orofin, mentre le altre razze solitamente diffuse nelle città Netheresi, come ad esempio i krinth e gli asabi, sono relativamente rari.

Rasilith: Questa città è circondata da grosse mura di roccia grigia. All'interno delle mura, una serie di torri di alabastro circonda una fortezza centrale di costruzione più recente. Al suo centro si apre un pozzo di profondità indefinita. Rasilith è stata reclamata dai Netheresi; ora i discendenti del popolo tribale Bedine hanno occupato i livelli superiori della città, mentre le parti inferiori sono state occupate dai servitori asabi.

Sakkors: La città di Sakkors è stata costruita su un picco di montagna capovolto e sospeso in aria. La sagoma della città si staglia in cielo come un fitto gruppo di sottili guglie che si innalzano dalle mura oscure delle molte tenute fortificate sottostanti. Gli ampi viali della città sono poco usati, se non nei periodi di luce fioca all'alba e al crepuscolo. L'intera città è avvolta da tentacoli d'ombra che si aggrappano alle sue mura come alghe marine. Le pareti dei suoi edifici sono state parzialmente logorate dai molti secoli immersione della città nel Mare delle Stelle Cadute.

ABITANTI DI NETHERIL

I Netheresi si proclamano orgogliosamente i discendenti diretti dell'antico Netheril, anche se in realtà la loro cultura è il prodotto di varie influenze diverse. La classe dominante è composta quasi interamente dagli Shadovar, i discendenti dei Netheresi che passarono secoli interi in esilio sulla Coltre Oscura. Le classi medie comprendono gli umani a sangue misto discendenti dai nomadi Bedine, i selvaggi Tunlar, le tribù della Prateria e tutti coloro che non appartengono al ceppo Netherese. Le classi inferiori sono costituite dai krinth (gli umanoidi frutto dell'incrocio tra gli umani e i demoni d'ombra) e gli asabi (lucertoloidi che preferiscono i climi caldi e secchi e le caverne sotterranee più fresche).

I Netheresi vanno fieri delle loro imprese e sanno bene che stanno riconquistando gradualmente la terra che fu sottratta ai loro antenati. Mostrano ben poca simpatia per le tribù selvagge che hanno invaso le loro terre ancestrali e temono che tali tribù siano intenzionate a mettere di nuovo Netheril in ginocchio. I Netheresi guardano i Sembiani con disprezzo e scrutano i

MINIERE DI DEKANTER

Ai margini occidentali di Netheril si trova una vasta miniera che si esaurì prima della caduta di Netheril e fu riutilizzata come terreno di prova per vari esperimenti magici. Circolano voci che parlano di goblin distorti, di gargoyle stravolti dalla magia e di un misterioso Signore delle Bestie, ma questo non ha fermato gli avventurieri intenzionati a impossessarsi delle eredità perdute di Netheril.

loro traffici commerciali con sospetto, ma riconoscono il contributo che essi apportano all'Impero di Netheril. Gli elfi e gli umani di Luruar, Evereska, Cormyr e Myth Drannor sono trattati con estrema diffidenza, se non addirittura con ostilità diretta.

AVVENTURIERI

Mano a mano che i confine del suo giovane ed energico impero continuano a espandersi, Netheril produce un numero sempre maggiore di avventurieri, attivi soprattutto lungo le sue frontiere. Tali individui tendono a mostrarsi estremamente orgogliosi del loro retaggio e dei progressi fatti nel giro di poche generazioni dal loro impero rinato.

Classe inferiore Netherese: Anche se la maggioranza dei cittadini dell'impero vede il mondo ripartito in Netheresi e non Netheresi, anche all'interno di Netheril esistono delle divisioni. I discendenti dei Bedine, i krinith e gli asabi sono tutti sotto il saldo controllo dell'élite regnante degli Shadovar. Molti membri delle classi inferiori si ribellano alle restrizioni imposte da questa società e ai limiti che esse pongono alle loro potenzialità.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è estremamente fiero di far parte dell'impero, ma allo stesso tempo si ribella dinanzi all'arroganza dell'élite Netherese. È alla ricerca di un suo posto nel mondo, dove le sue abilità vengano riconosciute e apprezzate come meritano.

Elite Shadovar: La classe regnante di Netheril è dominata dagli Shadovar, i discendenti di coloro che presero parte al lungo esilio sulla Coltre Oscura e che oggi vivono in cima alle torri sveltanti della città di Shade. La classe regnante costituisce la spina dorsale dell'impero restaurato ed è ossessionata dal pensiero di conservare questa supremazia.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è fanaticamente fedele all'impero e vede nella sua crescita e nei suoi successi un destino che finalmente si compie.

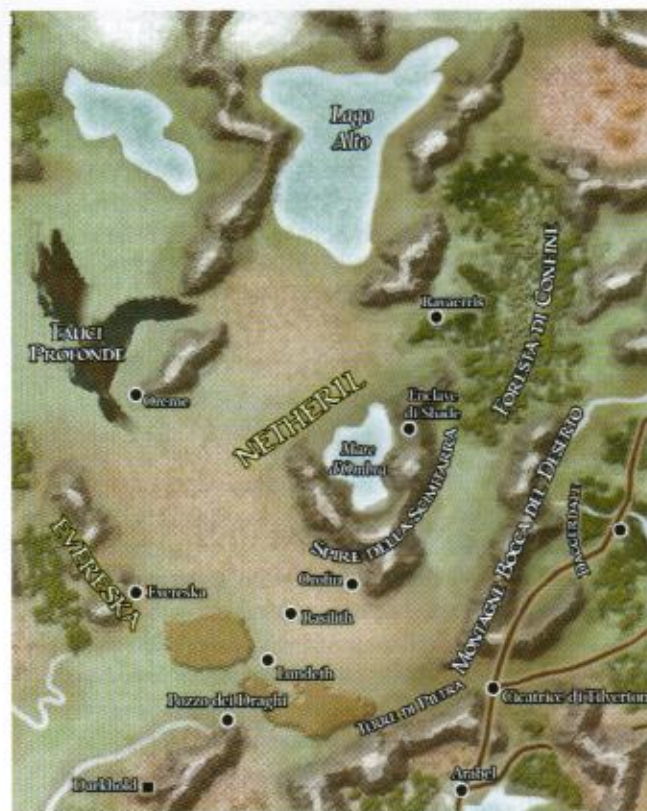
Reietto Sharran: Il personaggio è cresciuto all'interno della Chiesa di Shar, e ha sempre considerato i suoi insegnamenti sulla perdita e sul tradimento come uno scudo per isolarsi dagli inevitabili dolori della vita. Eppure, è rimasto sconvolto quando è stata la chiesa stessa a tradirlo, come risultato delle menzogne dei suoi superiori e della complicità dei suoi inferiori.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio si sente perduto, alla deriva nel mondo, eppure continua a usare gli insegnamenti della chiesa che lo ha ripudiato come scudo per ripararsi da ulteriore dolore. Ora è molto lento a concedere la propria fiducia e si dimostra scettico dinanzi a ogni forma di fede.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Che cerchino di rifarsi una vita al di fuori di Netheril o di avventurarsi nel resto del mondo al servizio dell'impero, molti Netheresi si danno alla vita dell'avventuriero almeno per una stagione o più.

Esplorazione: La lunga assenza di Netheril da Faerûn ha lasciato l'impero privo di informazioni riguardo ai suoi vicini. Il personaggio è partito dalle



confortevoli ombre dell'Enclave di Shade per esplorare il mondo situato oltre i confini dell'impero.

Suggerimenti di interpretazione: Anche se totalmente convinto della grandezza dell'impero, il personaggio resta comunque curioso di esplorare le terre che circondano Netheril. Quando incontra degli incantatori non Netheresi tende a guardarli dall'alto in basso, ma non sottovaluta mai i pericoli posti dalle altre culture di Faerûn.

Recupero: Per molti secoli, gli artefatti magici dell'antico Netheril sono rimasti nelle tombe o sono passati di mano in mano tra i vari selvaggi. I Dodici Principi ritengono sia fondamentale che l'impero restaurato recuperi tutte le opere che sono andate perdute. Il personaggio cerca di recuperare questi tesori per rafforzare le difese dell'impero, per tenerli lontani dalle grinfie dei selvaggi che potrebbero usarli contro Netheril e anche per studiare le potenti creazioni dei suoi antenati scomparsi da tempo.

Suggerimenti di interpretazione: Anche se il personaggio concede un riluttante rispetto a coloro che si guadagnano la sua fiducia, egli resta innanzi tutto un servitore dell'impero Netherese e non intende minimamente fingere di essere qualcosa di diverso. La sua fedeltà verso i Dodici Principi e il Supremo di Shade, responsabile della rinascita dell'impero, è totale.

RAVAERRIS

Questa roccaforte Zhentarim vecchia di secoli scomparve durante un terremoto causato dalla Piaga Magica. Si dice che questo avamposto sepolto contenga molti tesori saccheggiati dalle rovine Netheresi, nonché varie magie Zhentarim che potrebbero essere usate per contrastare i Dodici Principi di Shade.

All'ombra della catena montuosa del Muro Nord si estende una terra spoglia che arriva a toccare le rive del Mare Scintillante. Le Terre Elfiche Spettrali, abitate da tribù di violenti elfi selvaggi e da branchi aggressivi di razziatori centauri, sono tanto misteriose quanto inospitali.

BENEFICIO REGIONALE DELLE TERRE ELFICHE SPETTRALI

Il personaggio aggiunge Atletica e Natura alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +1 alle prove di Atletica e di Natura.

CONOSCENZE COMUNI

Le distese rocciose delle Terre Elfiche Spettrali, note nei tempi antichi come le Desolazioni Bandite, arrivano a nord fino alla Vallata dei Morti, a ovest fino alle rive del Mare Scintillante e a sudest fino al Muro Nord.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

I diavoli della polvere imperversano per queste terre soffocanti. Dalle pianure inaridite spuntano qua e là soltanto dei cespugli e degli arbusti spinosi. Colline scoscese ricoperte d'erba sbiadita, arbusti contorti e qualche sporadico cespuglio di more delimitano la regione. In lontananza si stagliano le cime del Muro Nord, una grande barriera che separa le Terre Elfiche Spettrali dalla grande terra piagata del sud (l'ex-nazione di Halruaa).

L'acqua diventa sempre più scarsa col passare degli anni. Le piogge, quando cadono, sono brevi e intense, e più che dissetare la terra finiscono per inondarla. La scarsa vegetazione offre ben poche forme di nutrimento e protegge i pochi frutti che sviluppa con spine velenose. Alberi morti resi candidi dai venti carichi di sabbia e di polvere sono l'ultimo ricordo di ciò che la terra era in passato. Ma nonostante il calore impietoso e gli interminabili incantesimi inaridenti che le affliggono, le Terre Elfiche Spettrali sono tutt'altro che prive di vita. Uccelli del deserto, serpenti, coyote e varie altre creature in grado di sostentarsi con qualche raro frutto e delle pozze d'acqua torbida conducono una vita dura ma sopportabile in questa regione.

I territori: Anche se le ripartizioni sono impossibili da cogliere agli occhi di uno straniero, le Terre Elfiche Spettrali sono divise in numerosi territori tribali governati dai capotribù degli elfi selvaggi. Ogni territorio si estende per molti chilometri ed è difeso strenuamente dalla propria tribù, che non mostra alcuna tolleranza per gli intrusi. Gli elfi segnano i confini dei loro territori con piccole pietre rettangolari ricoperte dei fluenti caratteri della scrittura Elfica. Spesso queste pietre sono l'unica cosa che i viaggiatori notano quando passano da un territorio all'altro.

All'interno di ogni territorio, gli elfi erigono villaggi di pietra usando materiale che prelevano dalle città in rovina dell'ovest. I villaggi, situati in cima alle colline che circondano la distesa arida centrale, godono di un'ottima visuale del territorio nel raggio di molti chilometri, consentendo agli elfi di scorgere da lontano l'arrivo di eventuali nemici.

Sheirtalar: Ai tempi in cui esisteva la confederazione delle città-stato di Lapaliiya, Sheirtalar fungeva da capitale. Ora la città è stata ridotta in rovina da inondazioni e altre calamità, ma è uno dei pochi luoghi nell'area che è riuscito a conservare buona parte della sua forma e delle sue dimensioni originarie, sebbene sia per metà sommersa sotto acque sporche e infestata da creature da incubo. Le rovine di Sheirtalar e delle altre città offrono agli elfi selvaggi le pietre, il legname e ogni altra cosa che essi siano in grado di portare via prima di attirare l'attenzione dei molti mostri che si annidano negli edifici allagati o sotto il livello delle acque oleose che hanno invaso le strade.

La Vallata Morta: Questa valle, nota come la Vallata delle Nebbie prima che le piogge cessassero e il Fiume Talar venisse deviato dal suo corso, rimane un luogo di grande importanza religiosa e culturale per gli elfi selvaggi. Un tempo era una grande foresta avvolta nella foschia generata dalle acque correnti del fiume e protetta dai mistici che vivevano al suo interno, ma ora è diventata un tetro cimitero dagli alberi scheletrici e marciti e dal suolo ricoperto di cenere; soltanto le ossa che affiorano dal terreno rivelano che un tempo questa terra era abitata. Nonostante questa atmosfera malinconica, gli elfi esplorano la Vallata Morta, in cerca sia delle loro reliquie perdute che di qualche traccia dei loro antichi miti.

ABITANTI DELLE TERRE ELFICHE SPETTRALI

Le Terre Elfiche Spettrali traggono il loro nome dai gruppi tribali di elfi selvaggi che hanno reclamato il controllo di questa landa desolata. Abbandonata la Vallata delle Nebbie alla sua lenta agonia, gli elfi selvaggi sono saliti sulle colline in cerca di cibo, acqua e un posto in cui vivere. Anche se alcuni proposero di proseguire l'esodo, la maggior parte degli elfi era riluttante a mescolarsi con le altre razze e preferì accontentarsi di quel poco che la sorte avrebbe concesso loro di avere in questa terra desolata adottiva. Sebbene gli elfi selvaggi siano veramente aggressivi come affermano le voci che circolano al loro riguardo, la loro violenza e la loro intolleranza nei confronti degli stranieri è dettata dall'istinto di autoconservazione. Tuttavia, di tanto in tanto si dice che dimostrino indulgenza e si spingano a commerciare con i viaggiatori e addirittura a scortare i pellegrini fino al Muro Nord, per contemplare la devastazione del perduto Halruaa.

CUIVANU

Secondo gli elfi sciamani, nella Vallata delle Nebbie un tempo cresceva un albero mistico chiamato Cuivanu, la cui corteccia racchiudeva leggendari poteri curativi. Gli elfi selvaggi si aggrappano alla speranza che il grande albero sia sopravvissuto in qualche modo, anche se perduto tra i disastri che hanno creato la Vallata Morta. Se gli elfi riuscissero a trovare l'albero, forse potrebbero sanare la loro terra devastata e riportare la Vallata delle Nebbie al suo splendore di un tempo.



Anche alcuni branchi di centauri vivono nelle Terre Elfiche Spettrali. Anch'essi sono profughi, costretti ad abbandonare le regioni più distanti e ad andare a caccia per le terre desolate in cerca di che vivere. I centauri spesso si spingono a nord e a sud per razzare gli insediamenti della zona, ma raramente disturbano gli elfi selvaggi. La pace tra questi due popoli è comunque molto tenue, e rischia sempre di spezzarsi.

Fatta eccezione per gli elfi e i centauri, le Terre Elfiche Spettrali sono quasi del tutto disabitate. La minaccia delle terre piagate situate oltre il Muro Nord e i pericoli posti dalle città infestate di Lapaliiya in genere sono sufficienti a tenere alla larga gli intrusi. I visitatori indesiderati che insistono troppo vengono incoraggiati, in punta di lancia e di freccia, ad andare a esplorare altrove.

AVVENTURIERI

Le Terre Elfiche Spettrali hanno molto da offrire agli aspiranti avventurieri. Svariate città sommerse si nascondono a poca distanza dalla costa del Mare Scintillante, e oltre al Muro Nord giacciono le terre piagate del vecchio Halruaa. Tali posti nascondono segreti terribili, magie potenti e tesori oltre ogni immaginazione. La maggior parte degli avventurieri delle Terre Elfiche Spettrali è composta dai ranghi degli stessi elfi selvaggi, sebbene a volte, offrendo il dono giusto, qualche viaggiatore possa convincere una tribù a concedergli l'accesso nel suo territorio.

Eroe tribale: Gli abitanti delle Terre Elfiche Spettrali considerano il personaggio un vero e proprio modello esemplare dei loro valori, un campione della loro razza. Che questa gloria sia sua per diritto di nascita e per discendenza o per un'impresa audace compiuta in passato, il personaggio gode del rispetto degli elfi selvaggi ovunque si rechi.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio potrebbe essere un elfo selvaggio o un membro di un'altra razza che ha prestato il suo aiuto a una tribù in modo significativo. Potrebbe essere ricoperto di tatuaggi che raccontano le sue imprese oppure, pur non essendo un elfo selvaggio, avere abbracciato comunque alcune usanze e credenze di quella razza.

Guida esperta: Anche prima della caduta delle città-stato di Lapaliiya, soltanto una minima parte di quelle che poi sarebbero divenute le Terre Elfiche Spettrali era stata

colonizzata, e i molti anni privi di una presenza di vita locale hanno rapidamente cancellato anche il debole marchio che la civiltà aveva impresso su queste terre. Il personaggio, originario proprio delle Terre Elfiche Spettrali, ha studiato a lungo la disposizione della regione e conosce molti dei suoi segreti: sa quali vegetali mangiare, cosa si nasconde nell'acqua e come evitare i più terrificanti abitanti delle terre desolate.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio si sente a casa sua soprattutto nelle terre selvagge. Nonostante i pericoli, risulta visibilmente rilassato e a suo agio in mezzo alla polvere turbinante, agli scorpioni assassini e alle altre creature del deserto.

Voce della gente: Quando qualche straniero visita le terre native del personaggio, spetta a lui accompagnare i guerrieri che andranno a incontrarli. Il personaggio conosce bene i linguaggi e le usanze degli altri popoli, quindi spetta a lui il compito di ammonire i visitatori indesiderati per allontanarli e di agevolare le comunicazioni con quei pochi che sono bene accetti.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è fedele ai valori della sua gente, ma è anche più mondano e familiare nei confronti delle altre culture rispetto ai suoi simili.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

La lotta per la sopravvivenza è la forza che plasma gli abitanti delle Terre Elfiche Spettrali. Obiettivi fugaci come la fortuna e la gloria hanno ben poco significato di fronte alla fame e alla sete. Di conseguenza, i personaggi provenienti da questa regione si pongono degli obiettivi che possano fornire ricompense non solo a se stessi, ma anche al loro popolo.

Onore: Che il personaggio stia lottando per dimostrarsi meritevole di guidare una tribù o per cancellare una macchia sul proprio passato, è comunque deciso a farsi un nome. Il suo obiettivo è quello di reclamare un legittimo posto da eroe in mezzo alla sua gente.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio, serio e determinato, rifiuta qualsiasi corso di azione che sarebbe fonte di vergogna per lui o la sua gente.

Risanare la Vallata delle Nebbie: Il personaggio cerca di porre rimedio ai danni subiti dalla terra natia della sua gente e spera di trovare un modo per riportare la vita nella Vallata Morta. Potrebbe esplorare ogni centimetro di quel territorio desolato o spingersi anche oltre, in cerca di potenti magie che possano far tornare la pioggia.

Suggerimenti di interpretazione: La dedizione a questa causa spinge il personaggio ad andare sempre in cerca di qualche indizio o di un metodo per annullare i danni subiti dalla Vallata delle Nebbie. È pronto a intraprendere qualsiasi avventura che gli offra un'opportunità di avvicinarsi a questo obiettivo.

Risposte: Avendo assistito di persona agli orrori della Piaga Magica, il personaggio è in cerca di un motivo per questi cambiamenti, qualcosa che dia una spiegazione alla sofferenza e alla devastazione dilagante provocata da questa catastrofe magica.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è riluttante a fidarsi di chiunque faccia uso di poteri arcani o divini e spesso è sospettoso (o sprezzante) nei confronti di tali fruitori.

TERRE SELVAGGE DI VILHON

Le terre indomite venutesi a formare dal prosciugamento di buona parte del Golfo di Vilhon e dalla distruzione del Chondath sono note come le Terre Selvagge di Vilhon. Queste lande, tormentate dalla Piaga Magica e dalla costante minaccia della Terra della Grande Piaga, sono una vera e propria terra di frontiera.

BENEFICIO REGIONALE DELLE TERRE SELVAGGE DI VILHON

Il personaggio può ripetere qualsiasi prova di Dungeon, ma deve accettare il secondo risultato, anche se è peggiore.

Ottiene inoltre un bonus di +1 alle prove di iniziativa.

CONOSCENZE COMUNI

La Piaga Magica ha prosciugato buona parte delle acque del Golfo di Vilhon e ha scatenato sulla regione la minaccia della Terra della Grande Piaga. Come le altre frontiere, le Terre Selvagge di Vilhon sono una contrada selvaggia e priva di ogni controllo. L'unica parvenza di civiltà è la piccola città di Ormpetarr, un luogo quasi senza legge dove i mercanti e i ladri si approfittano nei pellegrini che sperano di ottenere qualcosa dalla visita alla pericolosa terra piagata nelle vicinanze.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Le Terre Selvagge di Vilhon sono situate in una valle verdeggiante venutesi a creare dopo la scomparsa delle acque del Golfo di Vilhon. Il Bosco di Chondal ha inghiottito buona parte di questa regione, e la Terra della Grande Piaga ha fatto altrettanto a sud e a ovest.

Bosco di Chondal: Questa vasta foresta, in costante espansione, è un fulcro vibrante di vita a cui le trasformazioni della Piaga Magica hanno infuso un vigore innaturale. Bande di satiri ed elfi sfregiati vagano per il Bosco di Chondal, come anche ogni sorta di orribili creature vegetali generate dalla vicina Terra della Grande Piaga. Nel cuore del Bosco di Chondal si annida un piccolo regno di elfi dei boschi noto come Casaselvaggia. Gli elfi, xenofobi fino all'estremo, fanno del loro meglio per distruggere ogni cosa che si avvicini troppo alle loro dimore.

Golfo di Vilhon: Le acque salmastre del Golfo di Vilhon, ormai poco più di una distesa fangosa, sono soffocate dalle felci. Enormi ragni acquatici solcano la superficie della zona in cerca di prede. Il ritrarsi delle acque ha portato alla luce numerose rovine che risalivano all'antico impero di Jhaamdath, le cui guglie ora spuntano dal golfo come isole avvolte dalla nebbia.

Ormpetarr: La Città della Cicatrice porta un soprannome che si descrive da solo e offre i suoi servizi al costante flusso di pellegrini diretti verso la Terra della Grande Piaga. Questa città senza regole assiste (e in molti casi depreda) i viaggiatori che passano per la regione, quindi le sue strade sono gremite di taverne, locande e "magazzini" (in realtà dei semplici banchi dei pegni) che si offrono di custodire le proprietà di un pellegrino fino al suo ritorno. Esiste una tacita regola a Ormpetarr: quei crimini che potrebbero disturbare il

costante afflusso di pellegrini sono strettamente proibiti, ma le truffe congegnate ai danni di quei pellegrini che troveranno la morte appena usciti dalla città non solo sono permesse, ma addirittura incoraggiate.

ABITANTI DELLE TERRE SELVAGGE DI VILHON

Gli abitanti che sono rimasti nelle Terre Selvagge di Vilhon sono stati profondamente influenzati dalla Piaga Magica e dalle sue conseguenze. Nel caso dei piagati e degli sfregiati, l'effetto è più che palese: l'influenza della Piaga Magica o gli effetti persistenti della Terra della Grande Piaga (o entrambe le cose) li hanno trasformati in qualcosa di totalmente diverso. Nel caso degli altri abitanti, l'effetto è stato più psicologico che fisico. Alcuni l'hanno vista come un'opportunità di ottenere l'illuminazione e sono stati attirati da quel territorio surreale come falene alle fiamme. Per altri, i giorni successivi alla Piaga Magica si sono rivelati un incubo da sopportare, da combattere o da evitare.

In ogni caso, gli abitanti delle Terre Selvagge di Vilhon si curano ben poco degli eventi del mondo esterno, dal momento che lo sconcertante paesaggio scoraggia ogni pensiero di conquista da parte delle altre nazioni. I suoi abitanti cambiano in continuazione, in quanto i pericoli della regione mietono numerose vittime tra la popolazione, che però viene rimpolpata dal costante flusso di pellegrini provenienti da altre terre. Nelle Terre Selvagge di Vilhon esiste una regola non scritta: non si chiede mai a nessuno da dove viene, e tutti hanno diritto a ricominciare le loro vite da zero. Per alcuni, la regione è un'ottima occasione per ricominciare da capo. Per altri, è un luogo dove nascondersi.

AVVENTURIERI

Le Terre Selvagge di Vilhon sono un reame senza legge dove la vita è breve e vale poco, e dove coloro che sopravvivono non hanno remore a correre rischi o a sviluppare le loro doti. Molti individui del genere diventano anche avventurieri, più per caso che per scelta consapevole.

Orfano di Ormpetarr: Le turbolente vie di Ormpetarr ospitano numerosi orfani lasciati soli dai cosiddetti "pellegrini della cicatrice" che si sono spinti nella Terra della Grande Piaga e non hanno fatto ritorno (o almeno, non in una forma riconoscibile). Se questi sfortunati bambini sopravvivono, ce la fanno soltanto unendosi a piccole bande dei loro simili che si guadagnano da vivere come manovali onesti, o come ladri e borseggiatori, o come entrambe le cose.

CHONDATH

L'orgogliosa nazione di un tempo del Chondath ora giace in rovina lungo quelle che un tempo erano le rive meridionali del Golfo di Vilhon. Le città diroccate distorte dalla Piaga Magica e lasciate a marcire (tra cui Arrabar, Hlath, Iljak, Reth e Shamph) attirano molti avventurieri in cerca di ricchezze perdute.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio ha condotto una vita da nullatenente, sopravvivendo solo grazie al proprio ingegno e all'aiuto dei suoi migliori amici. Fa fatica a fidarsi degli altri, ma una volta che concede la propria fiducia, lo fa fino in fondo. Nutre forti sospetti su coloro che sono nati tra gli agi e su coloro che sono pronti a gettare via tutto ciò che hanno in cerca di conoscenze o di ispirazione.

Pellegrino della Cicatrice: La Terra della Grande Piaga attira pellegrini di ogni genere, dagli artisti, ai mistici, dagli sciamani in cerca di guida o di ispirazione, ai maghi speranzosi di svelare qualche segreto arcano. Alcuni giungono sul posto soltanto per contemplare il terreno surreale dai confini, mentre altri si soffermano sul bordo soltanto quanto basta per raccogliere il coraggio necessario e tuffarsi nel territorio mutevole. Sono pochi coloro che ritornano dalla Terra della Grande Piaga, quindi molti pellegrini prendono tempo e attendono un'ispirazione o un'intuizione che consenta loro di affrontare meglio il pericolo che li attende sul loro cammino.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio va in cerca di esperienze nuove e diverse e trova l'illuminazione dove altri vedono solo uno scenario da incubo, distorto oltre ogni speranza di naturalità o normalità. Il personaggio non si cura delle norme della società, ma non si disturba nemmeno a ribellarsi contro le sue strutture. Considera invece il suo sentiero un cammino verso la trasformazione e la crescita personale, ne accetta tutte le conseguenze.

Sopravvissuto sfregiato: Nonostante la devastazione inferta sulle Terre Selvagge di Vilhon e la furia inesauribile della Terra della Grande Piaga, una piccola frazione della popolazione di un tempo è sopravvissuta ed è riuscita perfino a prosperare. Questi sopravvissuti potrebbero essere degli sfregiati oppure no, ma sono comunque stati toccati in molti modi dal disastro magico che ha colpito la regione.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è diventato immune ai mutamenti della vita e del proprio ambiente. Nel suo cuore è un sopravvissuto, e si preoccupa soltanto di arrivare alla fine della giornata e di sconfiggere ciò che li minaccia in modo diretto. Non abbraccia i pericoli della Terra della Grande Piaga alla leggera, ma non li evita nemmeno. Nonostante i suoi pericoli, considera le Terre Selvagge di Vilhon un luogo di bellezza ineguagliata (anche se aliena), e trae forza da questa instabilità.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Nel bene o nel male, le Terre Selvagge di Vilhon sono una regione plasmata dalla Piaga Magica e dalle sue conseguenze. Come accade in altre aree senza legge di Faerûn, nelle Terre Selvagge di Vilhon nascono numerosi individui tenaci la cui vita è giocoforza una continua avventura. La regione è unica nel suo modo di plasmare gli aspiranti avventurieri, che devono fare i conti in un modo o nell'altro con la Terra della Grande Piaga e con i misteri che essa genera.



TERRE SELVAGGE DI VILHON

Profugo della Piaga Magica: Le Terre Selvagge di Vilhon sono una vera e propria frontiera, impossibile da domare a causa del suo terreno mutevole e dalle minacce che emergono dalla Terra della Grande Piaga. Il personaggio lotta per sopravvivere a questo incubo nella speranza di recuperare un giorno ciò che ha perduto, una parvenza di normalità della vita nel Faerûn del passato. Di conseguenza, va in cerca dei ruderi delle civiltà perdute, di risposte a domande dimenticate da tempo e di strumenti che siano in grado di invertire gli effetti della Piaga Magica.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è affascinato dagli antichi misteri e dalle conoscenze perdute custodite dalle culture più antiche. Ha la tendenza a idealizzare la realtà e gli eventi, forse in reazione agli orrori della corruzione seminata dalla Piaga Magica.

Studente della Piaga Magica: Anche se la maggior parte della gente considera la Piaga Magica e le sue conseguenze il più grande disastro che abbia mai sconvolto il Faerûn, il personaggio è ossessionato dal potenziale che essa pare avere sbloccato e dai misteri che restano senza una soluzione. Si è messo in cerca degli sfregiati e dei piagati nella speranza di giungere a nuove rivelazioni che possano condurlo a trasformarsi a sua volta.

Suggerimenti di interpretazione: Anche se alcuni lo considerano un pazzo o un deviato, il personaggio si considera semplicemente curioso. Va in cerca dei metodi che possono consentire a un individuo di trasformarsi e giudica gli altri in base ai risultati che hanno raggiunto, non in base a chi sono o da dove vengono.

TERRA DELLA GRANDE PIAGA

La Terra della Grande Piaga è una regione dove la piaga magica è ancora attiva e continua a trasformare la terra, la magia e coloro che vivono al suo interno (o la attraversano per breve tempo). Questo allucinante territorio è un caleidoscopio di colori, terreno e creature incostanti che muta senza tregua.

Tra gli umani, i membri le classi inferiori (i manovali, i contadini e gli schiavi) appartengono quasi tutti al ceppo Rashemi (dalla nazione del Rashemen, al nord), mentre i ranghi dell'aristocrazia, a cui appartengono anche i famigerati Maghi Rossi, sono composti quasi esclusivamente da umani Mulan. Gli schiavi Rashemi si aggrappano allo stesso genere di usanze e di convinzioni che seguono i loro simili nelle altre terre.

Gli umani Mulan sono facilmente riconoscibili: sono alti e magri, hanno la pelle giallastra e sono completamente glabri. Sono soliti rimuovere qualsiasi accenno di peluria dal corpo e sostituirla con elaborati tatuaggi che raffigurano draghi o, più comunemente, demoni e diavoli.

È possibile trovare anche tiefling, nani, halfling e altre razze nel Thay, ma in quasi tutti i casi, il loro ruolo è quello di schiavi. Il loro destino è tetro e le loro vite assai brevi.

AVVENTURIERI

Gli avventurieri rappresentano una minaccia allo status quo, quindi il Thay sopprime con violenza ogni forma di individualità e di dissenso, punendo in modo esemplare gli agitatori più sfacciati e giustiziandoli in pubblico. Tali esibizioni sono sufficienti a intimidire i deboli, ma non fanno che instillare ulteriore furia in coloro che hanno il coraggio di contrapporsi alla tirania di Szass Tam.

Apprendista dei Maghi Rossi: Al di fuori del Thay, i Maghi Rossi sono famosi come rivenditori di equipaggiamento e oggetti magici. All'interno di questa terra misteriosa, il gruppo rimane una forza influente e gode di vari privilegi. Gli arcanisti che desiderano unirsi ai Maghi Rossi devono dimostrare il loro valore attraverso una serie di prove massacranti e umilianti. Coloro che ce la fanno vengono accolti nell'ordine; coloro che falliscono vengono accolti tra i non morti.

Suggerimenti di interpretazione: I Maghi Rossi sono noti per essere arroganti, scaltri e infidi... ma per il personaggio, questi tratti sono delle virtù.

Ex-schiavo: I nani, gli halfling e le altre razze sono pressoché sconosciute nel Thay al di fuori della casta degli schiavi, e la vita di uno schiavo solitamente è breve e brutale. Ma nemmeno la morte è più una via di uscita, in quanto gli schiavi che periscono vengono rianimati come servitori non morti. A volte capita che qualche schiavo sopravviva alle miniere del Thay e alle fosse dei combattimenti, ma coloro che ce la fanno restano comunque segnati per sempre dalle loro esperienze.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio porta su di sé il marchio della servitù, ma non della

vergogna. Quando osserva i marchi lasciati dai suoi vecchi padroni, sogna la vendetta che un giorno potrà finalmente reclamare.

Servizi segreti: Il Thay si affida a una vasta rete spionistica per monitorare gli sviluppi politici nelle altre nazioni e identificare potenziali debolezze da sfruttare. Il personaggio è una di queste spie, specializzato nel fondersi nella cultura da osservare. Ma quando lo fa, riesce a rimanere fedele al Thay, oppure il tempo trascorso tra i nemici rischia di cambiare il suo cuore?

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio ha varie identità fittizie, maschere multiple che indossa a seconda delle situazioni. Ha anche sviluppato numerosi background falsi per nascondere le sue vere origini e le sue motivazioni.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Ben pochi Thayan riescono a pensare ad altro oltre la ricerca del potere, l'appagamento dei desideri e l'acquisizione della ricchezza, quindi è raro che si curino di sanare i mali che affliggono la terra. Coloro che occupano i posti più alti della gerarchia sono troppo decadenti per curarsi dei cambiamenti apportati da Szass Tam, e coloro che vivono nella miseria raramente sopravvivono abbastanza a lungo da poter cambiare la propria sorte. Soltanto in alcuni casi molto rari, in qualche individuo gli orrori del Thay risvegliano il coraggio necessario per provocare un cambiamento.

Combattente per la libertà: Nonostante tutto il potere di cui disponga, Szass Tam deve ancora schiacciare gli ultimi focolai di ribellione che di tanto in tanto scatenano una sommossa per opporsi al suo volere. Molti arrivisti stimolano disordini in piccola scala per tentare di impadronirsi a loro volta del potere, ma alcune piccole sacche di combattenti per la libertà sperano davvero di porre fine all'ignobile passato del Thay e di condurre la nazione verso un futuro diverso.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio ha giurato di spodestare Szass Tam e di porre fine al suo regno di terrore. Anche se è stato scacciato dalla sua terra, si informa sempre sui nuovi sviluppi del Thay e accumula risorse da inviare a coloro che continuano a lottare laggiù.

Potere e prestigio: Il personaggio apprezza le ricompense fornite dal potere. Guarda con invidia a coloro che stringono le vite altrui nelle loro mani non morte, e ambisce ad avere a sua volta quel potere. Forse il regime attuale non gli piace nemmeno troppo, ma non può negare che offre molte opportunità agli individui più astuti e ambiziosi di reclamare un posto ai vertici della piramide.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è pronto a fare o tentare qualsiasi cosa, pur di migliorare il suo status. Vecchie reliquie, rituali pericolosi e oggetti magici corrotti sono per lui opportunità di ampliare la sua influenza e di muovere un altro passo verso il vero potere che è destinato a ottenere.

STAZIONI FISCALI

Lungo le strade principali della regione sono state erette numerose Stazioni Fiscali, lugubri fortezze presidiate dalle Legioni del Terrore (l'esercito di non morti, gnoll e orchi del Thay). Ogni stazione sorveglia il transito in cerca di schiavi fuggiaschi e intrusi, e si occupa anche di riscuotere dai viaggiatori una modesta imposta che viene utilizzata per la manutenzione delle strade.

TYMANTHER

La nazione sconosciuta del Tymanther è calata sulle rovine dell'Unther, dominata dalla città-fortezza di Djerad Thymar. I cittadini dragonidi di questa nuova nazione sono un'orgogliosa razza guerriera, nota per il loro odio nei confronti dei draghi e dei loro simili.

BENEFICIO REGIONALE DEL TYMANTHER

Il personaggio aggiunge Atletica alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +2 alle prove di Atletica.

CONOSCENZE COMUNI

La devastazione scatenata dalla Piaga Magica strappò da Abeir una parte della nazione di Tymanchebar, controllata dai dragonidi, e la depositò sui resti morenti dell'Unther, cancellando la popolazione umana della regione e rimpiazzandola con una vasta popolazione di dragonidi. Sotto la guida dell'esercito dragonide, i nuovi immigranti eressero la città-fortezza di Djerad Thymar e iniziarono a consolidare il controllo sul reame circostante. La loro nuova nazione, il Tymanther, è governata da un dragonide scelto per elezione tra i ranghi militari più elevati e insignito del titolo di Conquistatore.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

Il Tymanther è situato sulle rive occidentali del Mare di Alamber, stretto tra il Chessenta, la Desolazione dello Shaar e le minacciose terre della Pianura della Cenere Nera. A est, oltre il mare, si affaccia l'Alto Imaskar, mentre a ovest si spalanca la voragine del Grande Baratro. L'unico insediamento degno di nota del Tymanther è Djerad Thymar, sebbene esistano anche dei piccoli gruppi di coloni dragonidi che hanno cominciato a coltivare la terra nelle regioni circostanti e a fondare dei piccoli villaggi.

Djerad Thymar: La città-fortezza di Djerad Thymar è un colosso che sovrasta tutte le terre circostanti. Il terzo più basso della cittadella è un gigantesco blocco di granito alto oltre 60 metri, che ospita le Catacombe. Il terzo centrale è un'area aperta collocata sopra il blocco di granito. È chiamata il Piano del Mercato e contiene centinaia di gigantesche colonne di pietra, del diametro di 15 metri ciascuna, che sostengono l'ultimo terzo della cittadella, una grande piramide a cima piatta nota come la Città-Bastione. Un'enorme rampa di granito conduce fino al Piano del Mercato dal terreno circostante. Esili scalinate a chiocciola corrono attorno alle colonne e arrivano fino alla Città-Bastione soprastante.

Le Catacombe sono un immenso labirinto di tunnel e sale che serpeggiano attraverso il cuore del blocco di granito. Questi cunicoli fungono da cripte e da magazzini e custodiscono sia i corpi dei defunti che le macchine da guerra dell'esercito dragonide.

Il Piano del Mercato è un bazar all'aperto che ospita le attività commerciali della città. I contadini trasportano regolarmente le derrate alimentari che producono

su per la grande rampa per venderle al mercato, ma anche i mercanti delle altre nazioni sono autorizzati a vendere quaggiù la loro merce. Sebbene esistano delle taverne, il grosso dei locali offre alla clientela pasti elaborati e piste da ballo pubbliche dove i dragonidi possono eseguire le loro danze rituali.

La Città-Bastione ospita il grosso della popolazione dei dragonidi, i cui spartani alloggi, disposti su più livelli, si affacciano sulla sala centrale. Gli appartamenti vengono usati per dormire, preparare il cibo e addestrarsi nelle arti marziali, sebbene esistano anche alcuni centri di apprendimento dove studiare altri argomenti. Le arti marziali insegnate provengono quasi tutte da Abeir, mentre i centri di studio fanno uso di tomi acquistati in tutto il Faerûn e riportati a Djerad Thymar in modo da consentire ai dragonidi di conoscere meglio il loro nuovo mondo.

ABITANTI DEL TYMANTHER

Gli abitanti del Tymanther discendono dai dragonidi che furono dislocati nel Faerûn nel corso della Piaga Magica. Ormai soltanto una piccola percentuale della popolazione ricorda di persona la vecchia patria di un tempo, e le storie che parlano di Tymanchebar stanno scivolando lentamente nel reame delle fiabe e dei miti. I dragonidi vanno estremamente fieri del loro retaggio e della loro terra natia, ma nutrono ancora dei dubbi sul ruolo che potrebbero avere nel Faerûn. Gli abitanti del Tymanther sono relativamente protetti dal mondo esterno e commerciano regolarmente soltanto con i mercanti del Chessenta e dell'Alto Imaskar. I dragonidi danno grande importanza alle proprietà personali, un rimasuglio dell'avarizia che arde nel cuore di molti draghi, e le leggi della nazione puniscono severamente i sospetti ladri.

AVVENTURIERI

Molti dragonidi sono occupati a domare le terre del Tymanther e sanno poco o nulla su ciò che si trova oltre i confini del loro reame. Anche se molti cittadini sono curiosi riguardo a questo nuovo mondo, sono pochi quelli che cedono al desiderio di viaggiare e si avventurano nel resto di Faerûn. Coloro che diventano famosi all'estero sono acclamati come eroi di stato nel Tymanther e sono considerati degli emissari della loro razza.

Ex-Difensore della Lancia: L'esercito del Tymanther, i Difensori della Lancia, costituiscono la spina dorsale militare della nazione. Molti dragonidi prestano servizio per due anni nell'esercito e vengono addestrati a usare le lance e le altre armi.

PIANURA DELLA CENERA NERA

La Pianura della Cenere Nera è una terra di tortuose spirali di cenere nera che si spostano e cambiano forma in base ai capricci del vento. Si dice che la regione sia popolata da giganti dalla pelle nera in grado di manipolare la magia, e che siano i loro incantamenti ad alterare e distorcere il paesaggio circostante.



Suggerimenti di interpretazione: Dopo avere completato il servizio militare, il personaggio ha tentato di tornare alla vita civile, ma ha scoperto di avere sviluppato il gusto del pericolo. È un giocatore di squadra coraggioso e leale che esulta all'opportunità di scendere in campo e combattere per una buona causa. È un convinto sostenitore delle tattiche e dell'organizzazione e si concentra sempre sulla missione da compiere.

Esploratore della Lancia: Una minoranza di dragonidi che prestano servizio nei Difensori della Lancia decide di dedicarsi alla carriera militare. Alcuni vengono scelti per fungere da Esploratori della Lancia d'élite. I membri di questo gruppo vengono addestrati per agire da soli o come parte di un piccolo gruppo. Gli Esploratori della Lancia hanno il compito di esplorare il Faerûn e di fungere da occhi e da orecchie del Tymanther. L'attuale Conquistatore ha posto come priorità strategica l'acquisizione di ulteriori informazioni sul nuovo mondo, e gli Esploratori della Lancia svolgono un ruolo cruciale a questo scopo. Gli Esploratori hanno anche il compito di seguire i movimenti e di localizzare i covi dei draghi di tutto il Faerûn, nonché di cogliere i possibili segni della nascita di un impero draconico.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio si dimostra aperto e amichevole sia con i dragonidi che con i membri delle altre razze, nella speranza di allacciare rapporti con loro e saperne di più su Faerûn. Tuttavia, cerca di evitare di rivelare troppe informazioni sul Tymanther o sulla sua diretta affiliazione al suo esercito. Prende attentamente nota delle strutture di potere, dei movimenti militari e dei gruppi clandestini che un giorno potrebbero costituire una minaccia per la sua terra.

Squadroni di Platino: Lo Squadroni di Platino crede che i dragonidi siano i figli di Bahamut, il Drago di Platino, e non i servitori creati dagli antichi dragoni di Abeir. Di conseguenza, i membri di questo gruppo

credono che i draghi "buoni" esistano davvero, un'idea che viene ridicolizzata o disprezzata dalla maggior parte dei dragonidi. Il personaggio, al servizio di Bahamut, va in cerca di questi draghi nella speranza di richiudere il solco che li separa dai loro lontani cugini, i dragonidi.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è un ribelle, e rifiuta l'ortodossia prevalente della sua razza in favore di una nuova fede. Il personaggio lotta per promuovere i precetti della sua divinità e per convertire altri alla sua chiesa. Anche se potrebbe volerci del tempo, crede che il culto di Bahamut prima o poi si diffonderà presso tutta la razza dragonide. Tuttavia, evita di proclamare apertamente la propria fede quando si trova per le strade di Djerad Thymar.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Gli abitanti del Tymanther si sono ritrovati in un mondo che non conoscono e non li conosce. Hanno un'opportunità di esplorare nuovi reami oltre la portata dei loro antichi nemici e di dedicarsi a una vita avventurosa.

Collera: Il personaggio cova un odio profondo e accecante nei confronti dei draghi, che ritiene responsabili delle miserie che la sua razza ha dovuto subire. Il personaggio si considera un cacciatore, pronto a seguire con pazienza i draghi di questo mondo per eliminarli al momento opportuno, ben sicuro che prima o poi tenterebbero di assumere il controllo della razza dragonide.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è prudente e restio a fidarsi, e si mostra sospettoso nei confronti dei pericoli di questo nuovo mondo. Il suo profondo disprezzo nei confronti dei draghi lo spinge a memorizzare ogni racconto delle loro malefatte e a individuare la crudeltà e l'inganno che caratterizza ogni loro azione.

Desiderio di viaggiare: Il personaggio desidera saperne di più su Faerûn e sui suoi abitanti. Come i suoi antichi antenati, vuole viaggiare oltre l'orizzonte, spiegare le ali ed esplorare il mondo.

Suggerimenti di interpretazione: Lo spirito libero del personaggio lo spinge a muoversi in continuazione; se rimane a lungo nello stesso posto, finisce per annoiarsi. Gli piace la compagnia degli altri e fa amicizia facilmente, anche con gli stranieri.

VALLE GRIGIA

Al di sotto dei misteriosi Monti della Stella, ai confini meridionali dell'antica Grande Foresta, la Valle Grigia si snoda a fianco del corso del Fiume Delimbiyr, nel Nord. La Valle Grigia, una regione prosperosa grazie al traffico fluviale, alle carovane mercantili provenienti da terre lontane e ad altri viaggiatori in cerca di tesori tra le rovine dei reami perduti, è una terra ricca di avventura.

BENEFICIO REGIONALE DELLA VALLE GRIGIA

Il personaggio ottiene un linguaggio aggiuntivo a sua scelta, aggiunge Natura alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +2 alle prove di Natura.

CONOSCENZE COMUNI

La Valle Grigia è diventata un importante fulcro commerciale del Nord in parte grazie al successo di Loudwater. Questo piccolo paese gode di una posizione vantaggiosa, alla confluenza del Fiume Delimbiyr con il Fiume Grigio. I campi coltivati ricchi e fertili della zona consentono alla comunità di prosperare. Molti mercanti delle vicinanze usano il fiume per trasportare i loro beni, facendo di Loudwater un crocevia ideale per tutti i tipi di commercio in questo angolo di mondo.

Anche se Loudwater e gli altri piccoli insediamenti delle vicinanze godono di una certa prosperità, i molti pericoli incombenti rallentano la crescita del benessere. Le creature feroci in fuga da oltre la Grande Foresta sono un costante pericolo. Il Bosco del Sud è infestato dai goblin, che razziano mandrie di buoi, rifornimenti, e di tanto in tanto rapiscono qualche bambino per poi dileguarsi nel folto della foresta. Le voci che parlano dei serpentoidi di Najara hanno fatto il giro di tutte le taverne e la gente del luogo guarda sempre con sospetto gli stranieri, nel timore che tra di essi si nasconda qualche sinistro infiltrato. Questi e molti altri pericoli hanno proiettato un'ombra di paura e di diffidenza su tutta la Valle Grigia.



LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

I confini ufficiali della Valle Grigia variano in continuazione, a seconda delle ambizioni dei minatori e dei coloni, ma tutti coloro che abitano in questa ricca vallata considerano i Monti della Stella i suoi confini settentrionali, le aspre Montagne Picchigrigi come i suoi confini orientali e l'Alta Brughiera come il suo confine meridionale. La valle si snoda verso ovest, seguendo il corso del Fiume Grigio fino alla Costa della Spada, anche se l'influenza di quell'area si fa sempre meno forte mano a mano che ci si sposta verso le Terre Centrali Occidentali.

Bosco del Sud: Questa giovane foresta separa una parte della Valle Grigia dal Lago Altastella e dai serpentoidi dell'Alta Brughiera. I boscaioli locali di tanto in tanto prelevano legname dalla foresta, ma corrono grossi rischi nel farlo, perché una grande tribù di goblin ha reclamato il controllo della zona.

La Grande Foresta: La Grande Foresta, un antico bosco che parte dalle pendici settentrionali dei Monti della Stella e si stende per molti chilometri a nord, è nota per essere infestata da creature fatate, gnoll e drow. In alcune rare occasioni, gli elfi dei boschi del luogo commerciano con la gente di Loudwater, ma tengono la bocca chiusa su ciò che accade nelle loro dimore silvane.

Lorkh: Questo paese, già da tempo un luogo con una brutta reputazione, è caduto ulteriormente in declino negli ultimi anni. Una serie di governanti incompetenti ha provocato l'allontanamento di tutti gli abitanti onesti e ora la città in rovina funge da rifugio per un sedicente re dei banditi e i suoi lacché.

Loudwater: Questo paese, probabilmente il più grande insediamento della Valle Grigia, è circondato da un muro di pietra e legno alto oltre 6 metri. Le fortificazioni e gli abitanti del luogo, determinati ma socievoli, fanno di Loudwater un punto di sosta gradito ai viandanti di tutti i tipi.

Montagne Picchigrigi: L'antica e impervia catena montuosa dei Picchi Grigi protegge la gente della Valle Grigia dalla distante minaccia di Netheril. Si dice che queste montagne, spoglie e sormontate da ghiaccio e neve, siano popolate da giganti e creature innaturali selvagge e feroci. Gli avventurieri che hanno osato spingersi sui picchi parlano di antiche rovine naniche sotterranee e mostrano a riprova delle loro parole antiche monete naniche, armi e altri vecchi oggetti che sono riusciti a recuperare.

Monti della Stella: Questa antica catena montuosa segna il confine meridionale della Grande Foresta e trae il suo nome dalle strane luci che risplendono sulle sue cime. Secondo le leggende, queste misteriose montagne sarebbero la dimora di draghi, elfi, strani uomini-uccello e altre creature insolite. Forse la storia più

I PICCHI PERDUTI

A nord dei Monti della Stella, dal tetto di fogliame della Grande Foresta spuntano i Picchi Perduti, due montagne gemelle antiche quanto il mondo. Stando alle leggende, su questi picchi sgorgerebbero le Fontane della Memoria, le cui acque sono in grado di riflettere gli eventi degli anni passati.

bizzarra è quella che parla di alcune grandi torri di cristallo che crescono dalle rocce delle sue cime. Nessuno sa dire chi o cosa vive in queste torri (se poi esistono), dal momento che le cime sono avvolte da una coltre di nuvole tutto l'anno e sono pochi coloro che osano scalare le montagne fino alla vetta.

ABITANTI DELLA VALLE GRIGIA

A differenza delle altre aree del Nord, la gente della Valle Grigia è decisamente assortita e accoglie al suo interno tutte le varie culture diverse della regione. Tuttavia, gli umani sono leggermente più numerosi; la maggior parte degli umani ha la pelle chiara, i capelli che vanno dal biondo al castano chiaro e gli occhi di tutti i colori tradizionalmente associati alla razza, sebbene il nocciola sia il più diffuso. Quello della Valle Grigia è un popolo orgoglioso, autosufficiente, robusto e temprato dalle difficoltà, abituato a ristrettezze e sacrifici. La maggior parte degli abitanti coltiva la terra, ma esistono anche molti minatori che cercano di strappare ancora qualche giacimento alle vecchie miniere dei Picchigrigi.

I mezzelfi costituiscono un altro gruppo nutrito degli abitanti della Valle Grigia. Come gli umani di questa area, anche i mezzelfi hanno la pelle e i capelli chiari. Sebbene molti conservino dei segni evidenti del loro retaggio elfico, i molti anni di unioni tra umani e mezzelfi hanno attenuato questi tratti e reso i mezzelfi quasi del tutto simili agli umani.

In aggiunta, è possibile imbattersi in numerosi nani giunti nella Valle Grigia per reclamare le loro rocche perdute. Alcuni halfling pescatori lavorano sul fiume e vivono al fianco dei loro alleati umani. Nella regione vive anche una manciata di eladrin e di elfi, anche se la maggior parte di queste creature presenti nella Valle proviene in realtà dalla Grande Foresta a nord.

AVVENTURIERI

Gli avventurieri considerano la Valle Grigia un luogo ideale in cui iniziare le loro carriere. Grazie alla sicurezza e alla stabilità offerta dalla vicina Loudwater, gli eroi possono partire per esplorare le terre selvagge, combattere contro goblin, giganti, banditi e altro ancora. Vari regni nanici giacciono sepolti sotto i Picchigrigi, e altri luoghi ancora più strani e dotati di tesori ancora più favolosi attirano molti avventurieri particolarmente audaci verso le cime avvolte nelle nebbie dei Monti della Stella.

Cacciatore delle foreste: Il personaggio è un abile cacciatore e un esperto segugio. Dal momento che ha familiarità con i sentieri e le piste che si snodano lungo il Bosco Sud, c'è grande richiesta della sua assistenza come guida. Il personaggio conosce anche i rifugi dove spesso si nascondono i banditi e i goblin, e aiuta i viaggiatori a tenersi alla larga dai potenziali attacchi.

Suggerimenti di interpretazione: I lunghi periodi passati da solo nelle terre selvagge possono mettere a disagio il personaggio quando si trova nei gruppi più grandi o nelle comunità già consolidate.

Gioventù selvaggia: Il personaggio proviene da una delle tribù barbariche Uthgardt che vagano per le terre a nord della Valle Grigia. Come rito di passaggio, al personaggio è stato ordinato di lasciare la tribù e di dimostrare il suo valore come adulto, combattendo i nemici del suo popolo e di riportare tesori e racconti delle sue imprese.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è rozzo e incolto, le sue abitudini e i suoi atteggiamenti sono primitivi. Non conosce la sottigliezza e usa spesso la violenza quando sarebbe sufficiente usare un minimo di cortesia.

Rampollo eroico: I genitori del personaggio si sono stabiliti nella Valle Grigia dopo una vita di avventure. Svezzato dalle storie delle loro imprese, il personaggio ha vissuto alla loro ombra, in attesa dell'opportunità di dimostrare a sua volta il suo valore.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio, ambizioso e avventato, è l'esperto locale di avventure. Considera un suo dovere condividere con gli altri ciò che ha imparato dai suoi genitori e fa pesare la sua opinione su quasi ogni argomento.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Il costante afflusso di viaggiatori nella Valle Grigia e le minacce che incombono sulle menti e sui cuori degli abitanti locali generano numerosi avventurieri. Alcuni sembrano attirati dall'esplorazione e sondano le profondità dei dungeon più misteriosi, mentre altri cercano soltanto di difendere le loro terre dai nemici schierati contro di esse.

Mercenario: Come molti altri, il personaggio trova la Valle Grigia abbastanza piacevole, ma non sono le comodità della vita ciò che lo incita a rimanere nel paraggi. La gloria e la ricchezza lo attendono, e il mondo intero è pieno di luoghi da esplorare, mostri da uccidere e tombe da depredate. La Valle Grigia serve al suo scopo per il momento, ma se mai il pozzo dovesse prosciugarsi, il personaggio è pronto a trasferirsi altrove.

Suggerimenti di interpretazione: La natura di mercenario del personaggio viene alla luce non appena si profila la prospettiva di un nuovo lavoro. Il personaggio si preoccupa subito di stabilire quale sarà la ricompensa e contratta spesso per ottenere il miglior prezzo possibile.

Proteggere la propria terra: Il personaggio è cresciuto nella Valle Grigia e la considera la sua terra. Ogni anno, le notizie degli attacchi ai contadini e ai coloni lo riempiono di collera e di paura. È davvero ora che qualcuno ponga un argine all'avanzata dell'oscurità, e nessuno è più adatto del personaggio a tale impresa.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è estremamente protettivo nei confronti della Valle Grigia ed è pronto a intervenire non appena si presenta l'opportunità di difenderla.

I GOBLIN DEL BOSCO DEL SUD

I goblin del Bosco del Sud sono diventati particolarmente aggressivi: hanno iniziato ad attaccare le fattorie più isolate e ad assaltare le carovane mercantili. C'è molta richiesta di guardie carovaniere e i viaggiatori cercano spesso tra la popolazione locale qualcuno che possa sostituire i combattenti morti o feriti.

Le Valli si trovano ai margini della foresta di Cormanthor, il dominio degli elfi; sono un gruppo di comunità unite da un'alleanza informale e condividono culture e tradizioni simili. Sono legate tra loro dalla presenza di tortuose vie carovaniere e dalla necessità di fare fronte comune contro le grandi potenze che premono da nord, da ovest e da sud. Le valli sono note per le loro lussureggianti foreste, per le terre fertili e per la loro ostinata indipendenza.

BENEFICIO REGIONALE DELLE VALLI

Il personaggio può ripetere qualsiasi prova di Natura, ma deve accettare il secondo risultato, anche se è peggiore.

Ottiene inoltre un bonus di +1 alle prove di iniziativa.

CONOSCENZE COMUNI

Le Valli settentrionali hanno condotto una vita prospera nell'ultimo secolo, grazie a una solida alleanza con il regno elfico di Myth Drannor e ai buoni rapporti con il regno del Cormyr a sudovest. Le Valli meridionali sono invece cadute sotto l'influenza della Sembia: quel reame mercantile continua la sua graduale ma inesorabile espansione verso nord.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

In genere le Valli sono situate all'interno o nei pressi della grande vallata attraversata dal Fiume Ashaba e dai suoi affluenti.

Archenbridge: La capitale pesantemente fortificata di Archendale è situata ai confini della Sembia e si sta gradualmente trasformando in un grande mercato dove i Cormyreani e i Sembiani possono fare affari lontani dagli occhi dei rispettivi governi.

Ashabenford: La sede del Consiglio delle Valli sorge sulle rive del Fiume Ashaba. La sua relativa sicurezza, dovuta alla sua posizione lontana dalle minacce degli stati circostanti e alla vicinanza a Myth Drannor, garantisce la prosperità di questa piccola città.

Essembra: Questo paese in rovina giace nel cuore di Battledale, a fianco della Strada di Rauthauvy. Esili sentieri collegano tra loro i ruderi delle baite, delle abitazioni e degli altri edifici di un tempo.

Paese di Scardale: Questa città costiera, i cui giorni di gloria sono passati da tempo, è situata alle foci del Fiume Ashaba. Signori dei mercanti Sembiani, maghi dalle vesti rosse provenienti dal Thay e condottieri del Mare della Luna hanno fatto di questa città un covo di intrighi e di traffici illeciti.

ABITANTI DELLE VALLI

I Valligiani, costituiti per buona parte da umani, credono fermamente nella libertà individuale e nella responsabilità collettiva. Guardano con sospetto ai grandi imperi e alle loro mire espansionistiche, e ripudiano coloro che cercano di ottenere il potere tramite la spada e gli incantesimi. I Valligiani considerano le loro terre un bene prezioso da custodire e da crescere amorevolmente per le generazioni future. Molti Valligiani umani vivono in armonia con gli elfi e molti mezzelfi (specialmente a Deepingdale) sono il risultato delle loro unioni. Alcuni Valligiani diffidano delle ambizioni imperialistiche del Casato Obarskyr, ma tali sentimenti sono quasi del tutto scomparsi di fronte alla minaccia crescente dell'Impero di Netheril, del suo stato vassallo, la Sembia, e delle nazioni del Mare della Luna. Un tipico abitante delle Valli non chiede niente di meglio che vivere in pace, coltivare la terra e andare a caccia, ma tiene sempre la spada e l'arco a portata di mano e si offre volontario per entrare a far parte della milizia locale al primo accenno di guai.

AVVENTURIERI

L'irriducibile individualismo dei Valligiani ha sempre prodotto ottimi avventurieri. La minaccia onnipresente di un'invasione richiede alla maggior parte dei cittadini in buona salute di saper combattere per difendere le proprie terre. Anzi, alcuni partono addirittura in cerca di mostri, invasori e altri pericoli potenziali di loro iniziativa, con l'intento di sopprimere le minacce sul nascere prima che le terre a loro così care corrano un pericolo vero e proprio.

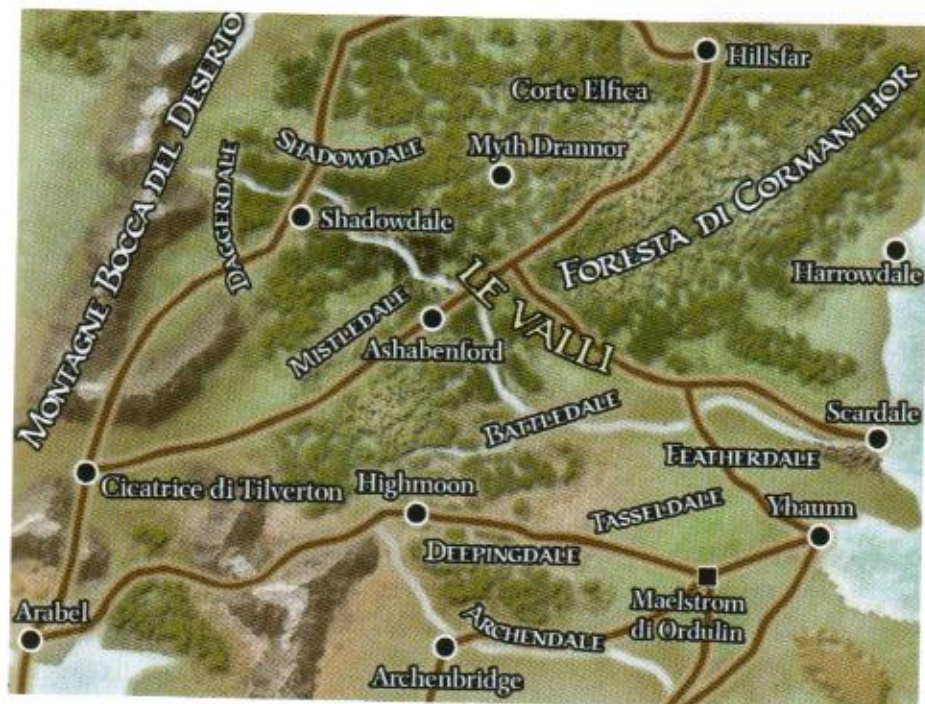
Esule involontario: La conquista di Featherdale, Scardale e Tasseldale da parte della Sembia ha costretto molti Valligiani amanti della libertà a lasciare le Valli natie per trovare una nuova dimora, lontana da ciò che considerano comodo e familiare.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio cova un forte risentimento contro i suoi ex-reggenti Sembiani e i loro burattinai Netheresi. Il suo rifiuto istintivo di tutte le forme di comportamento autoritario spesso lo mette nei guai con le forze dell'ordine locali.

Figlio dell'alleanza: L'amicizia di vecchia data tra gli elfi di Cormanthor e gli umani delle Valli circostanti non è mutata. Molti mezzelfi nascono come frutto di queste unioni miste, ma esistono anche alcuni umani ed elfi che dimostrano un'affinità particolare per la cultura amica. I Valligiani come il personaggio, che si trovano a

LE ROCHE FANTASMA

Nelle valli boschive di Battledale si nasconde una serie di manieri abbandonati da tempo e costruiti perché fungessero da dimore di campagna dei signori dei mercanti Sembiani nei secoli passati. Queste rovine pericolanti sono note collettivamente come le Rocche Fantasma, anche se hanno ben poco in comune tra loro in termini di storia, e molte sono diventate dei covi per ogni sorta di mostri e di banditi. Le voci che parlano di tesori perduti spingono sempre nuovi avventurieri a esplorare le Rocche Fantasma, ma sono pochi quelli che ritornano illesi.



loro agio sia tra gli umani che gli elfi, tendono a frequentare i centri abitati più grandi, come Myth Drannor o Deepingdale, ma raramente vi si stabiliscono a lungo.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio gradisce la compagnia degli altri e vive più per il puro piacere dell'esplorazione che non per raggiungere un qualche obiettivo in particolare. C'è sempre una nuova terra che lo attende oltre l'orizzonte, e che promette nuova gente da conoscere e nuove esperienze da fare.

Veterano di molte battaglie: Le Valli sono state considerate per molti secoli un territorio di conquista, ma in ogni occasione, gli impavidi Valligiani hanno respinto gli invasori. Il personaggio è stato costretto a mettere da parte l'aratro e a impugnare la spada così tante volte che ha sviluppato una dote fuori dal comune e perfino un certo piacere per il combattimento.

Suggerimenti di interpretazione: Nessuno mette in discussione il coraggio del personaggio. Il veterano di molte battaglie cede facilmente alla collera e risponde alle minacce colpo su colpo. La frenesia del combattimento gli piace, e va spesso in cerca di situazioni dove la sua abilità e la sua stoffa vengono messe alla prova in difesa degli innocenti.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Le Valli hanno generato per molti secoli individui autosufficienti, molti dei quali sono diventati avventurieri e si sono spinti ben oltre la vallata del Fiume Ashaba.

Desiderio di viaggiare: La sete di viaggiare del personaggio e la sua affinità naturale a conoscere le altre culture lo ha condotto sulla via dell'avventuriero, quasi per caso più che per una scelta consapevole.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio va in cerca degli insediamenti più grandi, dove più razze convivono assieme e dove varie culture diverse si intrecciano tra loro.

È più propenso a tuffarsi negli intrighi e nelle battaglie contro i nemici nascosti che non a calarsi in un cunicolo buio alla ricerca di qualche gingillo. È affascinato dalla magia e cerca di svelarne i misteri.

Difensore di umili natali: Quando i grandi nobili decidono di scendere in guerra, sono i contadini e i paesani di questo mondo a soffrire. Il personaggio ha visto cosa accade quando le magie più letali e i mostri più sanguinari si scatenano contro la gente comune, e ha impugnato le armi in più di un'occasione contro i briganti e i razziatori delle terre dei fuorilegge. È ora che qualcuno si prenda le sue responsabilità per questi fatti.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio va in cerca di piccole comunità di frontiera che siano minacciate dai mostri, dai banditi, o che soffrano sotto il giogo di qualche tiranno arrogante. Non esita a sfoderare la spada o a scagliare un incantesimo, purché il suo intervento vada a beneficio degli oppressi e dei minacciati.

Vendetta: Anche se alcuni espatriati si sono stabiliti nelle altre Valli, il personaggio ha scelto la vita dell'avventuriero e del viaggiatore. Spera di trovare il modo di liberare la sua terra dal dominio dei Sembiani, o quanto meno di forgiare un destino diverso per coloro che amano la libertà.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio indaga sulle voci che parlano di arsenali perduti e magie potenti nella speranza di spezzare le catene della tirannia. Si sente molto vicino alle altre popolazioni oppresse ed è ben disposto a interpretare il ruolo del combattente per la libertà, se se ne presenta l'opportunità. Si ribella istintivamente contro l'autorità, anche quando sembra ben intenzionata, e preferisce agire attraverso il dialogo e il consenso della maggioranza.

La Città degli Splendori è un grande centro mercantile, dove i rappresentanti di ogni razza, credo e nazione si recano per commerciare, scambiarsi notizie e fare fortuna.

BENEFICIO REGIONALE DI WATERDEEP

Il personaggio conosce un linguaggio aggiuntivo a sua scelta, aggiunge Diplomazia alla lista delle sue abilità di classe e ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

CONOSCENZE COMUNI

Il Gioiello del Nord è un grande crocevia, una città dall'insaziabile fame di denaro e sempre tollerante nei confronti degli stranieri. Molto tempo fa, i Lord di Waterdeep accantonarono ogni proposito di espansione imperialistica e decisero di erigere una potenza commerciale che dominasse tutti i traffici d'affari nel Faerûn occidentale. La città è famosa anche per il leggendario dungeon noto come Sottomonte, che si snoda sotto le sue strade e contiene ogni genere di mostri e di tesori.

LUOGHI IMPORTANTI REGIONALI

La Città degli Splendori contiene numerosi distretti, isolati e monumenti degni di nota.

Città dei Morti: Il cimitero cittadino è situato lungo il confine orientale del Distretto Commerciale, a metà strada tra il Distretto Nord e il Distretto Sud. Questo luogo viene usato come parco pubblico durante il giorno, ma di notte i suoi cancelli vengono chiusi, nel caso che qualche morto non riuscisse a riposare nella propria tomba.

I cunicoli: Questo isolato sotterraneo è situato sotto la metà settentrionale del Distretto dei Moli e sotto buona parte del Distretto del Castello. È popolato per lo più da halfling e gnomi, a cui si aggiungono alcuni

nani. I Cunicoli sono un luogo di operosi artigiani e di piccole bande di borseggiatori di strada e ladri d'appartamento.

Distretto Commerciale: Questo frenetico fulcro mercantile, la sede di buona parte delle attività commerciali cittadine, è situato tra il Distretto del Castello e la Città dei Morti. Alcuni dei punti più famosi del distretto comprendono la Corte del Toro Bianco e la Piazza della Vergine, dove si offrono e si ottengono i servizi di avventurieri e mercenari di ogni genere.

Distretto dei Campi: Questo distretto affollato, di recente costruzione, è situato tra il Muro dei Troll Settentrionale e le mura cittadine esterne, delimitate dalla Porta Nord. Questa area rumorosa e vivace ospita gli stranieri poveri o della classe media, tra cui elfi, nani, meticci e vari discendenti dei profughi che cercarono riparo dalla Piaga Magica rifugiandosi a Waterdeep.

Distretto del Castello: Questo distretto è situato nel cuore della città e abbraccia le pendici orientali di Monte Waterdeep. Ospita gli edifici amministrativi della città, tra cui la Torre del Bastone Nero, il Castello Waterdeep e il Palazzo dei Lord.

Distretto Marittimo: Il distretto cittadino più benestante ospita le torri dei maghi più potenti, i templi più sfarzosi e le grandi tenute dei nobili più ricchi.

Distretto dei Morti: Questo distretto si snoda lungo le rive della Baia di Acquafonda, ai margini meridionali della città. È un distretto frenetico, leggendario per le sue risse, le sue taverne e le sue magie corrotte.

Distretto Nord: Questo distretto ricco e silenzioso è situato nell'angolo nord-est della città e si affaccia sulla Scogliera Panoramica.

Distretto Sud: La zona sud-occidentale di Waterdeep è povera e umile, ma le sue strade sono gremite di carovane e delle attività a esse correlate. I punti di ritrovo più importanti sono la Corte delle Carovane e il Crocevia, dove i mercanti radunano i loro carri e ingaggiano gli avventurieri disposti a viaggiare con loro come guardie a pagamento.

Fianco Montano: I mercanti più ricchi di Waterdeep (tra cui molti nani) hanno iniziato lentamente a costruire nuove strade e nuove dimore sul fianco settentrionale e sulle pendici nordorientali di Monte Waterdeep, creando l'isolato di Fianco Montano, situato appena al di sopra delle strade del Distretto del Castello.

Fognature: Waterdeep è dotata di un vasto sistema fognario che si snoda sotto l'intero altipiano. Viene tenuto in buone condizioni dalla Gilda degli Scavatori e degli Stagnini e costituisce un'ottimale rete clandestina per coloro che desiderano spostarsi da un punto all'altro della città in segreto. I livelli più bassi delle fogne e quelli più alti di Sottomonte sono diventati il più recente isolato di Waterdeep, la dimora di quegli avventurieri squatrinati che si guadagnano da vivere conducendo fulminee incursioni nella città soprastante o nel dungeon sottostante in cerca di ricchezze. I residenti di questa area, a volte chiamata Ombrabassa, agiscono spesso e volentieri al di fuori della legge.



La Riva Velata: Questo violento isolato, quasi privo di leggi, fa parte di quello che un tempo era il Porto Militare ed è diventato un cimitero di relitti e di navi abbandonate marcescenti.

Sottoscogliera: Questo vasto isolato, praticamente quasi privo di leggi, si affaccia dalla base delle scogliere orientali di Waterdeep e non è protetto dalla cerchia di mura cittadine. È qui che risiedono gli ultimi arrivati nella Città degli Splendori.

ABITANTI DI WATERDEEP

Gli abitanti di Waterdeep sono generalmente persone cosmopolite, tolleranti e dalla mentalità aperta. I Waterdhaviani provengono da ogni razza e cultura possibile e sono accomunati dalla speranza di migliorare le loro condizioni di vita. Adorano chiacchierare e scambiarsi pettegolezzi: le informazioni rivaleggiano con le monete quanto a valuta principale usata in città. I Waterdhaviani in genere diffidano sia degli Amniani che dei "barbari del nord" e temono soltanto le orde di orchi e di troll. I cittadini di Waterdeep comprano, vendono e fabbricano ogni genere di merci e servizi. Waterdeep è famosa per le sue gilde e per i suoi casati nobiliari, ma entrambe le categorie hanno attraversato un brutto periodo nei tempi più recenti.

AVVENTURIERI

La Città degli Splendori è una calamita: il canto della sirena di Sottomonte, noto tra i bardi come il Richiamo di Halaster, attira avventurieri da ogni angolo di Faerûn. Ma anche molti abitanti originari di Waterdeep scelgono la via dell'avventuriero, nella speranza di fare fortuna.

Immigrato rampante: Nell'ultimo secolo, Waterdeep ha accolto numerosi immigranti provenienti da ogni angolo di Faerûn. Questi nuovi arrivi o i loro diretti discendenti si sono adattati in fretta al cosmopolitismo della Città degli Splendori e ora cercano di farsi strada fino ai ranghi più alti della società, lavorando duramente e correndo qualche rischio calcolato.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio è socievole, amichevole e risoluto. Gli piace incontrare nuova gente ed esaminare nuove situazioni. È sicuro delle proprie capacità ed è convinto di poter migliorare di molto la sua vita lavorando duramente, impegnandosi e concedendosi un azzardo o due.

SOTTOMONTE

Il grande dungeon di Sottomonte, costruito da Halaster il Mago Folle, è sopravvissuto grazie alle antiche interdizioni che lo avvolgevano e alle magie persistenti del suo creatore. Nel secolo successivo alla morte di Halaster, Sottomonte è diventato ancora più incontrollabile e ha attirato al suo interno mostri e fuorilegge di ogni genere, specialmente quelli sfregiati dagli effetti permanenti della Piaga Magica. Si dice che le viscere di Sottomonte contengano una sacca attiva di Piaga Magica che continua a inviare nelle sale superiori un flusso costante di creature mai viste prima.

Nobile squattrinato: Molti dei casati nobiliari di Waterdeep sono caduti in declino nel corso dell'ultimo secolo. Le loro fila sono state mietute dalla Piaga Magica e molte delle loro proprietà più remote sono andate perdute. Diversi giovani nobili hanno rinunciato alla vita del signorotto squattrinato e hanno messo mano alla spada nella speranza di ricostruire la fortuna di famiglia.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio va giustamente orgoglioso della storia della sua famiglia; è determinato a risollevarne le sorti e a condurla fuori dall'attuale declino. Si muove con la stessa eleganza sia nelle sale dei potenti che tra le rovine diroccate, trasudando sicurezza e incutendo rispetto nonostante il suo borsello sia vuoto.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Gli abitanti di Waterdeep sono accomunati dal desiderio di migliorare continuamente le loro condizioni di vita. Per molti, la vita da avventuriero è un metodo rapido, anche se rischioso, di procurarsi denaro e prestigio in una città che premia i più fortunati, audaci e astuti.

Denaro e commercio: La venuta della Piaga Magica ha provocato la perdita di molte fortune, ma alcuni individui più scaltri hanno saputo approfittare del caos dilagante. Diversi mercanti facoltosi hanno fatto fortuna come avventurieri, usando i frutti dei loro saccheggi per mettere in piedi una potente attività commerciale. Altri sono partiti all'avventura nella speranza di trovare nuove opportunità di commercio e mercati che nessuno aveva ancora sfruttato. Questa tradizione permane, e molti giovani Waterdhaviani si dedicano alla carriera di avventuriero come trampolino di lancio per poi passare a una lucrosa attività commerciale.

Suggerimenti di interpretazione: Il personaggio va in cerca di rischi, calcola freddamente le sue probabilità di successo e spera di raccogliere una ricompensa commisurata al rischio corso. È sempre pronto a cogliere le nuove opportunità ed è disposto a parlare con chiunque incroci il suo cammino. Tuttavia, la sua sete di successo lo spinge a diffidare delle motivazioni altrui e lo rende lento nel farsi dei veri amici.

Il richiamo di Halaster: Un secolo fa, il Mago Folle di Sottomonte lanciò un richiamo che raggiunse i cuori di tutti gli aspiranti avventurieri di Faerûn. Molti di essi furono attirati a esplorare le profondità di Sottomonte. Anche se l'eco magica di questa evocazione si è ormai affievolita, il desiderio di esplorare il suo famigerato dungeon e altri scavi pericolosi è rimasto forte nella cultura di Waterdeep e continua ad attirare molte giovani lame.

Suggerimenti di interpretazione: Il miraggio di antiche rovine, di tesori sepolti e di mostri leggendari tormenta l'anima del personaggio e lo spinge a esplorare Sottomonte e le altre dimore sotterranee. Il personaggio è coraggioso fino al punto di apparire folle, gli piace la vita spericolata e non si cura troppo di quello che porterà il futuro.

TALENTI

UN PERSONAGGIO non è definito soltanto dalla sua razza, ma anche dai talenti con cui il giocatore decide di potenziare la sua razza e la sua classe. Questo capitolo presenta vari nuovi talenti basati sulle classi, le razze e le culture dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS. Questi talenti consentiranno a ogni personaggio di beneficiare di certe meccaniche di gioco esistenti soltanto in questa ambientazione. Certi talenti razziali, come ad esempio Manifestazione Extra, che consente a un genasi di sviluppare un'altra manifestazione elementale, offrono nuove opzioni alle razze introdotte nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS.

Questo capitolo contiene i seguenti tipi di talenti.

- ◆ **Talenti di classe del magospada:** I talenti specificamente ideati per la classe e i cammini leggendari del magospada.
- ◆ **Talenti di Incanalare Divinità:** Una serie di talenti destinati a quei personaggi che possiedono il privilegio di classe di Incanalare Divinità, associati a diciotto divinità del pantheon di FORGOTTEN REALMS. (I talenti di Incanalare Divinità relativi agli adoratori di Bahamut, Corellon e Moradin compaiono nel *Manuale del Giocatore*, quindi non vengono ripetuti in questa sezione.)
- ◆ **Talenti razziali:** Talent razziali dei drow e dei genasi, più quelli relativi alle razze dei personaggi descritte nel *Manuale del Giocatore* che rappresentano il ruolo e le tradizioni speciali di quelle razze nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS.
- ◆ **Talenti multiclasse:** Talent multiclasse per il magospada e per gli sfregiati.





DESCRIZIONE DEI TALENTI

I talenti di questo capitolo sono descritti nello stesso formato utilizzato nel *Manuale del Giocatore*.

Prerequisiti: Il personaggio deve soddisfare questi requisiti aggiuntivi per selezionare il talento. Se mai dovesse perdere uno dei prerequisiti previsti dal talento, quel talento non sarà più utilizzabile. Se questa voce è assente, l'unico requisito richiesto al personaggio è di essere di livello sufficientemente alto da acquisire il talento.

Beneficio: I vantaggi che il personaggio ottiene quando acquisisce il talento.

Speciale: Le eventuali regole o considerazioni speciali applicabili a questo talento (ad esempio, se è possibile scegliere questo talento più volte).

TALENTI DI RANGO EROICO

Ogni talento della sezione seguente è disponibile per un personaggio di qualsiasi livello che ne soddisfi i prerequisiti.

AGILITÀ DEGLI ELFI DEI BOSCHI [ELFO]

Prerequisito: Elfo

Beneficio: Quando il personaggio effettua una prova di Acrobazia o di Atletica, può considerare un tiro del d20 da 2 a 7 come se fosse un 8. Un 1 naturale è considerato comunque un 1.

Speciale: Un personaggio non può selezionare questo talento se possiede il talento Fortuna degli Elfi Selvaggi.

ASSALTO CRESCENTE [MAGOSPADA]

Prerequisito: Magospada con *aegis d'assalto*

Beneficio: Ogni volta che il personaggio effettua un attacco basilare in mischia concesso dalla sua *aegis d'assalto*, ottiene a un bonus cumulativo di +1 ai futuri tiri per colpire effettuati per gli attacchi basilari in mischia concessi da questo potere (fino a un bonus massimo di +3). Questo bonus torna a 0 alla fine dell'incontro o se il personaggio sviene.

ASSALTO ELEMENTALE [GENASI, MAGOSPADA]

Prerequisiti: Genasi, magospada con *aegis d'assalto*

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco basilare in mischia concesso dalla sua *aegis d'assalto*, ottiene un bonus di +3 ai danni di un tipo basato sulla sua attuale manifestazione elementale.

Anima di acqua: Acido

Anima di fuoco: Fuoco

Anima di tempesta: Tuono

Anima di terra: Forza

Anima di vento: Freddo

Se attualmente il personaggio manifesta più di un elemento, sceglie il tipo di danno che desidera infliggere quando effettua l'attacco.

AZZARDO DI GLITTERGOLD [DIVINITÀ]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Garl Glittergold

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *azzardo di Glittergold*.

Incanalare Divinità:

Potere di talento

Azzardo di Glittergold

In molte occasioni, Garl Glittergold ha trasformato la sorte avversa in un successo inaspettato. Ora aiuta un alleato del personaggio a fare altrettanto.

Incontro + Divino

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un alleato entro l'emanazione effettua un tiro per colpire o una prova di abilità

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ripete immediatamente il tiro per colpire o la prova di abilità appena effettuata, ma deve accettare il secondo risultato anche se è peggiore.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Azzardo di Glittergold per poter usare questo potere.

BENEDIZIONE DI CHAUNTEA [DIVINITÀ]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Chauntea

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *benedizione di Chauntea*.

Incanalare Divinità:

Potere di talento

Benedizione di Chauntea

Chauntea protegge coloro che combattono per difendere la sua causa. Una singola parola di incoraggiamento è sufficiente a rafforzare un alleato.

Incontro + Divino

Nessuna azione Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti fallisce un tiro salvezza

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio ripete il tiro salvezza fallito con un bonus di potere +4.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Benedizione di Chauntea per poter usare questo potere.

BENEDIZIONE DI SILVANUS [DIVINITÀ]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Silvanus

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *benedizione di Silvanus*.

Incanalare Divinità:

Potere di talento

Benedizione di Silvanus

L'intensa vitalità del Padre Quercia si riversa nel cuore di un alleato. Per breve tempo, le sue ferite si richiudono da sole.

Incontro + Divino, Guarigione

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti usa un impulso curativo

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio viene curato di un ammontare di danni pari al modificatore di caratteristica mentale più alto del personaggio (vedi "Poteri con modificatori di caratteristica selezionabili," pagina 22).

Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere per la prima volta, può scegliere tra Intelligenza, Saggezza, o Carisma per determinare l'ammontare di rigenerazione concesso da questo potere.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Benedizione di Silvanus per poter usare questo potere.

CACCIATORE SPIETATO [DROW]

Prerequisito: Drow

Beneficio: Quando il personaggio impugna una balestra a mano, i danni dell'arma diventano 1d8 e l'arma diventa un'arma ad alto critico.

CATENE INFRANTE [DRAGONIDE]**Prerequisito:** Dragonide**Beneficio:** Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla difesa di Volontà e un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme.**CELERITÀ DI MIELIKKI [DIVINITÀ]****Prerequisiti:** Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Mielikki**Beneficio:** Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *celerità di Mielikki*.**Incanalare Divinità:** Potere di talento
Celerità di Mielikki*Mielikki benedice il personaggio con la rapidità del cervo sacro della Grande Foresta.***Incontro + Divino****Azione minore** Personale**Effetto:** Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità e ignora il terreno difficile fino alla fine del suo turno successivo.**Speciale:** Il personaggio deve acquisire il talento Celerità di Mielikki per poter usare questo potere.**DONO DI SHEELA PERYROYL [DIVINITÀ]****Prerequisiti:** Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Sheela Peryroyl**Beneficio:** Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *dono di Sheela Peryroyl*.**Incanalare Divinità:** Potere di talento
Dono di Sheela Peryroyl*Il personaggio invoca la benedizione di Sheela Peryroyl per liberare se stesso o un alleato da qualche effetto dannoso.***Incontro + Divino****Azione minore** Emanazione ravvicinata 10**Bersaglio:** Il personaggio o un alleato entro l'emanazione**Effetto:** Il bersaglio effettua immediatamente un tiro salvezza.**Speciale:** Il personaggio deve acquisire il talento Dono di Sheela Peryroyl per poter usare questo potere.**FAVORE DI ANGHARRADH [DIVINITÀ]****Prerequisiti:** Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Angharradh**Beneficio:** Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *Favore di Angharradh*.**Incanalare Divinità:** Potere di talento
Favore di Angharradh*Angharradh benedice coloro che mostrano determinazione e risolutezza al momento di affrontare il male.***Incontro + Divino****Nessuna azione** Distanza 10**Attivazione:** Il personaggio o un alleato entro gittata superano un tiro salvezza**Bersaglio:** Un alleato**Effetto:** Il bersaglio ottiene un bonus di potere +4 ai tiri salvezza fino alla fine del suo turno successivo.**Speciale:** Il personaggio deve acquisire il talento Favore di Angharradh per utilizzare questo potere.**FORTUNA DEGLI ELFI SELVAGGI [ELFO]****Prerequisito:** Elfo**Beneficio:** Quando il personaggio usa il suo potere di *accuratezza elfica*, ottiene un bonus di +1d4 al tiro ripetuto.**Speciale:** Un personaggio non può selezionare questo talento se possiede il talento *Agilità degli Elfi dei Boschi*.**GIUDIZIO DI KELEMVOR [DIVINITÀ]****Prerequisiti:** Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Kelemvor**Beneficio:** Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *giudizio di Kelemvor*.**Incanalare Divinità:** Potere di talento
Giudizio di Kelemvor*L'esistenza dei non morti è un affronto al volere di Kelemvor. Il personaggio crea un'esplosione di luce brillante per ripulire con la morte la presenza di questi abomini.***Incontro + Divino, Radioso, Stumento****Azione standard** Propagazione ravvicinata 5
(8 all'11° livello, 10 al 21° livello)**Bersaglio:** Ogni creatura non morta entro la propagazione**Attacco:** La caratteristica mentale più alta contro Volontà (vedi "Poteri con modificatori di caratteristica selezionabili", pagina 22).**Colpito:** 1d12 + modificatore di Saggezza danni radiosi. I danni aumentano a 2d12 + modificatore di Saggezza al 5° livello, a 3d12 + modificatore di Saggezza all'11° livello, a 4d12 + modificatore di Saggezza al 15° livello, a 5d12 + modificatore di Saggezza al 21° livello, e a 6d12 + modificatore di Saggezza al 25° livello.**Mancato:** Danni dimezzati.**Speciale:** Il personaggio deve acquisire il talento Giudizio di Kelemvor per poter usare questo potere.**GIUSTA IRA DI TEMPUS [DIVINITÀ]****Prerequisiti:** Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Tempus**Beneficio:** Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *giusta ira di Tempus*.**Incanalare Divinità:** Potere di talento
Giusta Ira di Tempus*Tempus guida il braccio del personaggio e infonde potenza al suo colpo.***Incontro + Divino****Azione minore** Personale**Effetto:** Se l'attacco successivo che il personaggio sferra con un'arma prima del suo turno successivo colpisce il bersaglio, quel colpo diventa automaticamente un colpo critico.**Speciale:** Il personaggio deve acquisire il talento Giusta Ira di Tempus per poter usare questo potere.**GIUSTIZIA DI TORM [DIVINITÀ]****Prerequisiti:** Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Torm**Beneficio:** Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *giustizia di Torm*.

TALENTI DI RANGO EROICO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Agilità degli Elfi dei Boschi	Elfo	Nelle prove di Acrobazia o di Atletica, i risultati di 2-7 al d20 contano come 8
Assalto Crescente	Magospada con aegis d'assalto	+1 cumulativo agli attacchi con aegis d'assalto
Assalto Elementale	Genasi, magospada con aegis d'assalto	+3 ai danni basati sulle manifestazioni elementali
Azzardo di Glittergold	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Garl Glittergold	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare azzardo di Glittergold
Benedizione di Chauntea	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Chauntea	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare benedizione di Chauntea
Benedizione di Silvanus	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Silvanus	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare benedizione di Silvanus
Cacciatore Spietato	Drow	La balestra a mano del personaggio infligge 1d8 danni e acquisisce la proprietà di arma ad alto critico
Catene Infrante	Dragonide	+1 alla difesa di Volontà, +2 ai tiri salvezza contro charme
Celerità di Mielikki	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Mielikki	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare celerità di Mielikki
Dono di Sheela Peryroyl	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Sheela Peryroyl	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare dono di Sheela Peryroyl
Favore di Angharradh	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Angarradh	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare favore di Angharradh
Fortuna degli Elfi Selvaggi	Elfo	Bonus di +1d4 al tiro ripetuto quando il personaggio usa accuratezza elfica
Giudizio di Kelemvor	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Kelemvor	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare giudizio di Kelemvor
Giusta Ira di Tempus	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Tempus	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare giusta ira di Tempus
Giustizia di Torm	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Torm	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare giustizia di Torm
Grazia degli Elfi del Sole	Eladrin	Bonus di +1 alle difese se il personaggio usa passo fatato prima di diventare sanguinante
Grinfie di Oscurità	Drow	Nube di oscurità diventa emanazione 2, fuoco oscuro diventa distanza 15
Ingegno di Gond	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Gond	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare ingegno di Gond
Lingua Mielata di Waukeen	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Waukeen	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare lingua mielata di Waukeen
Maestro delle Lame Intelligente	Magospada	Il personaggio usa l'Intelligenza invece della Forza per i suoi attacchi basilari
Manifestare Resistenza	Genasi	Il personaggio aggiunge 5 alla sua resistenza di manifestazione elementale

Incanalare Divinità: Giustizia di Torm

Potere di talento

La sola vista del male suscita in Torm una collera gelida e lucida. Quando il personaggio invoca il suo nome, la giusta collera del dio diventa anche la sua.

Incontro + Divino

Azione minore Personale

Effetto: il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro i nemici sanguinanti fino alla fine del suo turno successivo.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Giustizia di Torm per poter usare questo potere.

GRAZIA DEGLI ELFI DEL SOLE [ELADRIN]

Prerequisito: Eladrin

Beneficio: Se il personaggio usa il suo potere di *passo fatato* prima di diventare sanguinante per la prima volta in un incontro, ottiene un bonus di +1 a

tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo. Una volta diventato sanguinante nel corso dell'incontro, non può utilizzare questo beneficio nemmeno se durante il resto dello scontro viene curato.

Speciale: Un personaggio non può selezionare questo talento se possiede il talento Vigore degli Elfi della Luna.

GRINFIE DI OSCURITÀ [DROW]

Prerequisito: Drow

Beneficio: La *nube di oscurità* del personaggio diventa emanazione 2 anziché emanazione 1. Il suo potere di *fuoco oscuro* diventa distanza 15 anziché distanza 10.

INGEGNO DI GOND [DIVINITÀ]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Gond

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *ingegno di Gond*.

TALENTI DI RANGO EROICO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Manifestazione Extra	Genasi	Il personaggio seleziona una nuova manifestazione elementale
Martirio di Ilmater	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Ilmater	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare martirio di Ilmater
Moneta di Tymora	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Tymora	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare moneta di Tymora
Nemico Giurato dei Draghi	Dragonide	Bonus di +1 ai tiri per colpire contro i draghi, +2 se il personaggio è sanguinante
Occhi di Selûne	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Selûne	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare occhi di Selûne
Orgoglio dei Nani Dorati	Nano	+1 alla CA e ai tiri per colpire se il personaggio riprende conoscenza
Potere di Amaunator	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Amaunator	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare potere di Amaunator
Proteggere i Caduti	Nano	Il personaggio concede +2 ai tiri salvezza degli alleati indifesi, sanguinanti, o svenuti
Rampollo degli Dèi	Tiefling	+1 alle difese di Tempra e Volontà
Resistenza Versatile	Genasi	Il personaggio ottiene resistenza 5 freddo, resistenza 5 fuoco, e resistenza 5 tuono
Retaggio degli Spiriti	Halfling	Il personaggio e un alleato usano il risultato migliore tra le loro prove di Percezione
Ricordo di Oghma	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Oghma	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare ricordo di Oghma
Scudo del Castigo	Magospada con aegis protettore	+2 ai tiri per colpire contro l'avversario che ha attivato aegis protettore
Scudo delle Ombre	Drow	+2 alla difesa di Riflessi finché il personaggio si trova nella sua nube di oscurità
Sopravvissuto Caparbio	Umano	+2 ai tiri salvezza quando il personaggio non ha più nessun punto azione rimasto
Studente della Magia della Spada	Magospada	Il personaggio ottiene un libro degli incantesimi dove custodire i suoi incantesimi da magospada
Tocco di Sune	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Sune	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare tocco di Sune
Unzione di Berronar	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare Berronar	Il personaggio usa Incanalare Divinità per invocare unzione di Berronar
Vigore degli Elfi della Luna	Eladrin	Il personaggio usa un impulso curativo come azione gratuita quando usa passo fatato in certe situazioni
Vincolo della Spada Migliorato	Magospada	Il personaggio richiama la sua arma vincolata con un'azione minore entro 20 quadretti

**Incanalare Divinità:
Ingegno di Gond**

Potere di talento

Gond infonde nel personaggio una comprensione approfondita del congegno o dell'arma che tiene in mano.

Incontro + Divino

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a un qualsiasi tiro per colpire effettuato dal potere di un oggetto magico, fino alla fine del suo turno successivo.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Ingegno di Gond per poter usare questo potere.

LINGUA MIELATA DI WAUKEEN [DIVINITÀ]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Waukeen

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *lingua mielata di Waukeen*.

**Incanalare Divinità:
Lingua Mielata di Waukeen**

Potere di talento

Il personaggio invoca silenziosamente il potere di Waukeen per infondere eloquenza e persuasione in un suo amico.

Incontro + Divino

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ripete una prova di Diplomazia, Intimidire, o Raggiungere appena effettuata con un bonus di potere +5. Deve usare il nuovo risultato, anche se inferiore a quello originale.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Lingua Mielata di Waukeen per poter usare questo potere.

**MAESTRO DELLE LAME
INTELLIGENTE [MAGOSPADA]**
Prerequisito: Magospada

Beneficio: Il personaggio può usare il proprio modificatore di Intelligenza quando effettua un attacco basilare con un'arma in mischia.

MANIFESTARE RESISTENZA [GENASI]

Prerequisito: Genasi

Beneficio: Il valore di resistenza fornito dalla manifestazione elementale del personaggio (se esistente) aumenta di 5. Ad esempio, quando il personaggio manifesta la sua anima di fuoco dal 1° livello al 10° livello, ottiene resistenza 10 fuoco (anziché resistenza 5 fuoco).

MANIFESTAZIONE EXTRA [GENASI]

Prerequisito: Genasi

Beneficio: Il personaggio sceglie una nuova manifestazione elementale dei genasi: anima di acqua, anima di fuoco, anima di tempesta, anima di terra, o anima di vento. Quando si sottopone a un riposo breve o esteso, può adottare questa nuova manifestazione elementale invece di quella che ha esibito fino ad allora.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte e scegliere una nuova manifestazione ogni volta. Quando si sottopone a un riposo breve o esteso, può decidere di passare a una qualsiasi manifestazione elementale tra quelle conosciute.

MARTIRIO DI ILMATER [DIVINITÀ]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Ilmater

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *martirio di Ilmater*.

Incanalare Divinità: **Martirio di Ilmater** Potere di talento

Il personaggio cede parte della propria forza affinché un alleato ferito riesca ancora a resistere.

Incontro + Divino, Guarigione

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un alleato entro l'emanazione è danneggiato da un colpo critico

Bersaglio: L'alleato entro l'emanazione danneggiato da un colpo critico

Effetto: Il bersaglio può ottenere e usare immediatamente un impulso curativo. Il personaggio perde un impulso curativo.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento *Martirio di Ilmater* per poter usare questo potere.

MONETA DI TYMORA [DIVINITÀ]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Tymora

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *moneta di Tymora*.

Incanalare Divinità: **Moneta di Tymora** Potere di talento

La fortuna genera fortuna. Ma anche la sfortuna genera fortuna. Questa è la benedizione di Tymora.

Incontro + Divino

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio ottiene un 1 naturale o un 20 naturale a un tiro per colpire o a un tiro salvezza

Effetto: Per una volta prima della fine del suo turno successivo, il personaggio può tirare il d20 due volte per un tiro per colpire o un tiro salvezza e usare il risultato del d20 che preferisce.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento *Moneta di Tymora* per poter usare questo potere.

NEMICO GIURATO DEI DRAGHI [DRAGONIDE]

Prerequisito: Dragonide

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i draghi. Quando è sanguinante, questo bonus aumenta a +2.

Inoltre, quando mette a segno un colpo critico su un drago con un attacco in mischia o ravvicinato, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al livello del drago.

OCCHI DI SELÛNE [DIVINITÀ]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Selûne

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *occhi di Selûne*.

Incanalare Divinità: **occhi di Selûne** Potere di talento

Selûne veglia sul personaggio. Quando i nemici lo sopraffanno, la dea concede al suo protetto un bagliore argentato di speranza.

Incontro + Divino

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio fallisce un tiro salvezza

Colpito: Il personaggio può ripetere immediatamente il tiro salvezza appena fallito.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento *occhi di Selûne* per poter usare questo potere.

ORGOGGIO DEI NANI DORATI [NANO]

Prerequisito: Nano

Beneficio: Se il personaggio scende a 0 punti ferita o meno e torna cosciente nello stesso incontro, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.

POTERE DI AMAUNATOR [DIVINITÀ]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Amaunator

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *potere di Amaunator*.

Incanalare Divinità: **Potere di Amaunator** Potere di talento

I poteri radiosi del personaggio ardono della furia del sole di mezzogiorno.

Incontro + Divino, Radioso

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un potere che contiene la parola chiave "radioso"

Effetto: Il potere del personaggio infligge 1d10 danni radiosi extra a tutti i bersagli colpiti dal potere utilizzato.

Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento *Potere di Amaunator* per poter usare questo potere.

PROTEGGERE I CADUTI [NANO]

Prerequisito: Nano

Beneficio: Quando il personaggio è adiacente a un alleato indifeso, sanguinante, o svenuto quell'alleato ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza e a tutte le difese. I benefici di questo talento non sono cumulativi se più di un alleato dotato di *Proteggere i Caduti* si trova in posizione adiacente allo stesso alleato.

RAMPOLLO DEGLI DÈI [TIEFLING]**Prerequisito:** Tiefling**Beneficio:** Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alle difese di Tempra e Volontà.**RESISTENZA VERSATILE [GENASI]****Prerequisito:** Genasi**Beneficio:** Il personaggio ottiene resistenza 5 freddo, resistenza 5 fuoco, e resistenza 5 tuono a prescindere dalla sua manifestazione elementale.**RETAGGIO DEGLI SPIRITI [HALFLING]****Prerequisito:** Halfling**Beneficio:** Dopo avere meditato per un minuto, il personaggio sceglie un alleato che è in grado di vedere. Ogni volta che quell'alleato si trova entro 10 quadretti dal personaggio e ogni volta che entrambi devono effettuare una prova di Percezione, ognuno dei due può applicare il risultato migliore tra i due tiri effettuati.

Con una nuova meditazione, il personaggio può cambiare l'alleato a cui si è legato.

RICORDO DI OGHMA [DIVINITÀ]**Prerequisiti:** Privilegio di classe di Incantare Divinità, il personaggio deve adorare Oghma**Beneficio:** Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *ricordo di Oghma*.**Incantare Divinità:**

Potere di talento

Ricordo di Oghma*Il personaggio si appella a Oghma per ottenere un lampo di ispirazione divina. Nulla può rimanergli nascosto a lungo.***Incontro + Divino****Azione minore personale****Effetto:** Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +10 a tutte le prove di conoscenze (relative alle abilità di conoscenze: Arcano, Dungeon, Natura, Religione, o Storia).**Speciale:** Il personaggio deve acquisire il talento Ricordo di Oghma per poter usare questo potere.**SCUDO DEL CASTIGO [MAGOSPADA]****Prerequisito:** Magospada con *aegis protettore***Beneficio:** Quando il personaggio usa il suo potere di *aegis protettore*, ottiene un bonus di +2 al successivo tiro per colpire sferrato contro l'avversario che ha attivato l'interruzione immediata di *aegis protettore*, purché lo effettui prima della fine del suo turno successivo.**SCUDO DELLE OMBRE [DROW]****Prerequisito:** Drow**Beneficio:** Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla difesa di Riflessi quando è sotto l'effetto del suo potere di *nube di oscurità*.**SOPRAVVISSUTO CAPARBIO [UMANO]****Prerequisito:** Umano**Beneficio:** Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza se non gli rimane più nessun punto azione.**STUDENTE DELLA MAGIA DELLA SPADA [MAGOSPADA]****Prerequisito:** Magospada**Beneficio:** Il personaggio possiede un libro degli incantesimi su cui annotare i suoi incantesimi da magospada.

Quando il personaggio sceglie questo talento, seleziona un secondo potere di attacco giornaliero da magospada per ogni livello in cui già possiede un potere di attacco giornaliero di magospada e aggiunge quei poteri al suo libro degli incantesimi. Dopo un riposo esteso, può preparare un numero di incantesimi giornalieri dipendente da quelli che può lanciare al giorno al suo livello. Non può preparare lo stesso incantesimo due volte.

Quando apprende un nuovo livello di poteri di attacco giornalieri da magospada, aggiunge due diversi incantesimi di attacco giornalieri da magospada di quel livello al suo libro degli incantesimi.

Se si riaddestra per cambiare un potere di attacco giornaliero da magospada, sostituisce soltanto uno dei due poteri scelti a quel livello. Se sostituisce il potere con un potere appartenente a una classe diversa (come multiclasse) o con un potere di attacco giornaliero da magospada di livello superiore, dovrà sostituire entrambi gli incantesimi scelti con il nuovo o i nuovi poteri.

TOCCO DI SUNE [DIVINITÀ]**Prerequisiti:** Privilegio di classe di Incantare Divinità, il personaggio deve adorare Sune**Beneficio:** Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *tocco di Sune*.**Incantare Divinità:**

Potere di talento

Tocco di Sune*Invocando il nome di Sune, il personaggio aiuta un alleato contro un nemico impegnativo.***Incontro + Divino****Azione minore Emanazione ravvicinata 1****Bersaglio:** Un alleato entro l'emanazione**Effetto:** Il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 al suo tiro per colpire o alla sua prova di abilità successiva effettuata prima della fine del suo turno successivo.**Speciale:** Il personaggio deve acquisire il talento Tocco di Sune per poter usare questo potere.**UNZIONE DI BERRONAR [DIVINITÀ]****Prerequisiti:** Privilegio di classe di Incantare Divinità, il personaggio deve adorare Berronar**Beneficio:** Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per poter usare *Unzione di Berronar*.**Incantare Divinità:**

Potere di talento

Unzione di Berronar*La luce misericordiosa di Berronar risplende su un compagno gravemente ferito, donandogli la forza di continuare ad agire.***Incontro + Divino, Guarigione****Reazione immediata Distanza 10****Attivazione:** Un alleato scende a 0 punti ferita o meno**Bersaglio:** L'alleato che attiva il potere**Effetto:** Il bersaglio può usare immediatamente un impulso curativo.**Speciale:** Il personaggio deve acquisire il talento Unzione di Berronar per poter usare questo potere.

VIGORE DEGLI ELFI DELLA LUNA [ELADRIN]

Prerequisito: Eladrin

Beneficio: Se il personaggio usa il suo potere di *passo fatato* quando è sanguinante e nessun alleato è presente entro 5 quadretti da lui, può utilizzare un impulso curativo come azione gratuita.

Speciale: Il personaggio non può selezionare questo talento se possiede il talento *Grazia degli Elfi del Sole*.

VINCOLO DELLA SPADA MIGLIORATO [MAGOSPADA]

Prerequisito: Magospada

Beneficio: Il personaggio può richiamare nella sua mano l'arma a lui vincolata entro una distanza di 20 quadretti con un'azione minore.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Un personaggio deve essere almeno di 11° livello per selezionare i talenti descritti nella sezione sottostante.

AEGIS DOPPIA [MAGOSPADA]

Prerequisito: Magospada

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *agis del protettore* o di *agis d'assalto*, può scegliere anche di marciare un secondo bersaglio entro l'emanazione.

Se entrambi i bersagli attaccano gli alleati del personaggio, quest'ultimo deve scegliere a quale dei bersagli reagire. (Ha comunque diritto a una sola azione immediata per round.)

ASSASSINO SPIETATO [DROW]

Prerequisito: Drow

Beneficio: Quando un nemico sanguinante concede vantaggio in combattimento al personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus di +5 al tiro dei danni.

AURA DELLA SPIRALE OSCURA MIGLIORATA [WARLOCK]

Prerequisiti: Warlock, patto oscuro

Beneficio: L'Aura della Spirale Oscura del personaggio infligge 1d8 danni per ogni suo punto (invece di 1d6).

All'11° livello i danni aumentano a 1d10 per ogni punto dell'Aura di Spirale Oscura e al 21° livello a 1d12 per ogni punto dell'Aura di Spirale Oscura.

CAVALCATEMPESTA [GENASI]

Prerequisito: Genasi

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla velocità quando manifesta la sua anima di acqua o la sua anima di vento. Quando vola, può fluttuare.

FIAMMA FOLGORANTE [GENASI]

Prerequisito: Genasi

Beneficio: Quando il personaggio manifesta la sua anima di fuoco o la sua anima di tempesta, i suoi attacchi in mischia infliggono rispettivamente 2 danni da fuoco extra o 2 danni da fulmine extra.

Al 21° livello, i danni extra aumentano a 4.

GIURAMENTO DEL BAGLIORE LUNARE

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni effettuati contro le creature ombra.

Quando il personaggio infligge danni a una tenebra con un attacco, la sua rigenerazione viene negata come se l'attacco le avesse inferto danni radiosi.

GUARDIA DI PIETRA [GENASI]

Prerequisito: Genasi

Beneficio: Quando il personaggio manifesta la sua anima di terra, ottiene un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi a distanza.

MAESTRO DI FUOCO E OSCURITÀ [DROW]

Prerequisito: Drow

Beneficio: Il tratto razziale di Stirpe di Lolth normalmente consente al personaggio di usare *fuoco oscuro* o *nube di oscurità* come potere a incontro. Ora *fuoco oscuro* e *nube di oscurità* diventano due poteri a incontro separati. Il personaggio può usare ciascun potere una volta per incontro.

RETAGGIO VELENOSO [DROW]

Prerequisito: Drow

Beneficio: Il personaggio ottiene resistenza 5 veleno e un bonus di talento +2 ai tiri salvezza contro gli effetti dei veleni.

SPIRALE DELLE RAGNATELE DEMONIACHE [WARLOCK]

Prerequisiti: Warlock, patto oscuro

Beneficio: Qualsiasi creatura danneggiata dall'Aura della Spirale Oscura del personaggio resta anche immobilizzata fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

STREGONERIA DA GUERRA

Beneficio: Gli incantesimi arcani del personaggio subiscono una penalità di -5 ai tiri per colpire contro gli alleati e infliggono su di essi soltanto la metà dei danni normali.

VINCOLO DELLA SPADA DISTANTE [MAGOSPADA]

Prerequisito: Magospada

Beneficio: Il personaggio può chiamare a sé la sua spada vincolata entro 1,5 km di distanza con un'azione minore.

TALENTI DI RANGO EPICO

I seguenti talenti sono disponibili soltanto per i personaggi di livello pari o superiore al 21°.

AEGIS TOTALE [MAGOSPADA]

Prerequisito: Magospada

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *agis protettore* o di *agis d'assalto*, può decidere di marciare un qualsiasi numero di bersagli presenti entro l'emanazione.

MANIFESTAZIONE DOPPIA [GENASI]

Prerequisiti: Genasi, Manifestazione Extra

Beneficio: Il personaggio può manifestare due elementi diversi simultaneamente (come ad esempio

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Aegis Doppia	Magospada	Il personaggio marcia due bersagli con <i>aegis d'assalto</i> o <i>aegis protettore</i>
Assassino Spietato	Drow	+5 ai danni se il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro un avversario sanguinante
Aura della Spirale Oscura Migliorata	Warlock, patto oscuro	Il dado dei danni dell'Aura della Spirale Oscura aumenta di una categoria
Cavalcatepesta	Genasi	+1 alla velocità quando il personaggio manifesta la sua anima di acqua o di vento
Fiamma Folgorante	Genasi	+2 ai danni quando il personaggio manifesta la sua anima di fuoco o la sua anima di tempesta
Giuramento del Bagliore Lunare	-	+1 ai tiri per colpire e ai danni contro le creature d'ombra
Guardia di Pietra	Genasi	+2 alla CA contro gli attacchi a distanza quando il personaggio manifesta la sua anima di terra
Maestro di Fuoco e Oscurità	Drow	Il personaggio può usare sia <i>fuoco oscuro</i> che <i>nube di oscurità</i> una volta per incontro
Retaggio Velenoso	Drow	Il personaggio ottiene resistenza +5 veleno e +2 ai tiri salvezza contro i veleni
Spirale delle Ragnatele Demoniache	Warlock, patto oscuro	I nemici danneggiati dall'Aura della Spirale Oscura del personaggio vengono immobilizzati
Stregoneria da Guerra	-	Gli incantesimi arcani del personaggio subiscono -5 ai tiri per colpire e infliggono metà danni contro gli alleati
Vincolo della Spada Distante	Magospada	Il personaggio può chiamare a sé la sua arma vincolata con un'azione minore entro 1,5 km di distanza

TALENTI DI RANGO EPICO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Aegis Totale	Magospada	Il personaggio marcia qualsiasi bersaglio entro l'emaneazione con la sua <i>aegis d'assalto</i> o <i>aegis protettore</i>
Manifestazione Doppia	Genasi, Manifestazione Extra	Il personaggio può usare due delle sue manifestazioni elementali simultaneamente

TALENTI MULTICLASSE

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Iniziato della Lama	Int 13	Magospada: abilità Arcano, interdizione del Magospada 1 volta al giorno
Studente della Piaga	Cicatrice magica	Sfregiato: può accedere ai talenti di scambio potere, acquisisce un tratto da sfregiato

anima di fuoco e anima di tempesta). Questo talento non concede al personaggio nessuna manifestazione elementale aggiuntiva, quindi il personaggio può manifestare soltanto quegli elementi a cui può già accedere.

TALENTI MULTICLASSE

Un personaggio non può selezionare un talento multiclasse relativo alla sua stessa classe. Se possiede già un talento multiclasse, può selezionare soltanto ulteriori talenti multiclasse relativi a quella classe.

INIZIATO DELLA LAMA
[MAGOSPADA MULTICLASSE]

Prerequisito: Int 13

Beneficio: Il personaggio ottiene addestramento nell'abilità Arcano. Una volta al giorno, quando impugna la lama, il personaggio può invocare il privilegio di classe Interdizione del Magospada. Fino alla fine dell'incontro, ottiene un bonus di +1 alla CA (o un bonus di +3 alla CA se ha una mano libera).

STUDENTE DELLA PIAGA
[SFREGIATO MULTICLASSE]

Prerequisito: Il personaggio deve avere una cicatrice magica.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità di concentrarsi per usare la sua cicatrice magica per utilizzarla in modo efficace. Può acquisire i talenti Potere da Novizio, Potere da Accolito, e Potere da Adepto (MdG 209) e considerare quella dello sfregiato la classe di cui è diventato un multiclasse. Sceglie inoltre un altro tratto dalla lista seguente. (Il DM potrebbe aggiungere alla lista altri tratti di sua creazione, o consentire al personaggio di inventarne di nuovi.)

- ◆ **Vista dell'inosservato:** Il personaggio è dotato di scurovisione che si estende di 1 quadretto in tutte le direzioni, e può attivarla o disattivarla a volontà. Quando la sua scurovisione è attiva, nei suoi occhi guizzano vivide fiamme azzurre.
- ◆ **Velocità della fiamma:** Una volta per incontro, come azione minore, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla velocità o un bonus di +2 alla velocità se carica o corre. Questo bonus permane fino alla fine del suo turno successivo. Una fila di fiammelle azzurre lambisce per pochi istanti il terreno nel punto in cui è stato toccato dai piedi del personaggio.
- ◆ **Braccio lungo:** Una volta al giorno, come azione gratuita, le mani del personaggio risplendono di un bagliore azzurro e la portata dei suoi attacchi aumenta di 1.

RITUALI

LE TERRE di Faerûn abbondano di segreti arcani, di cerimonie clandestine, di magie incontrollate, di terre piagate e creature sfregiate. Dal contadino umano che vuole un terreno migliore per i suoi raccolti all'eladrin ranger che cospira per attraversare i crocevia della Selva Fatata, gli abitanti di Faerûn usano i rituali per trasformare le responsabilità in realtà.

Non è necessario essere un praticante di incantesimi o di stregoneria per celebrare rituali. Tutti i rituali, che siano di aspetto arcano, divino, curativo o naturale, sono accessibili a qualsiasi individuo che disponga della volontà di imparare, della costanza per fare pratica e delle risorse per celebrarli.

I rituali di questo capitolo sono elencati nella tabella sottostante. Alcuni sviluppano le abilità chiave collegate a certe categorie di rituali descritte nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*.

RITUALI ORDINATI PER LIVELLO

Liv	Rituale	Abilità chiave
1	Amanuensis	Arcano
1	Conversione della Simbul	Arcano
1	Sigillo Arcano	Arcano
2	Cercare Notizia	Arcano
4	Atto di Forza	Natura
4	Luce Oscura	Arcano
6	Duplicato	Arcano
6	Minuscole Lanterne	Arcano
6	Sgombrare il Sentiero	Natura
6	Sudario Mortale	Arcano o Religione
8	Analizzare Portale	Arcano
8	Condividere Guscio	Natura
8	Ponte d'Ombra	Arcano
8	Status	Arcano
10	Pista Giusta	Natura
14	Natura Acquatica	Arcano o Natura
14	Percorrere Crocevia	Natura
14	Usura del Tempo	Arcano
18	Purificare Sfregiati	Guarire
20	Guardia dell'Anima	Guarire
22	Vista Divina	Religione
24	Epurare Piaga Magica	Arcano
26	Spostare Frammento	Arcano
30	Sollevere Terra	Arcano



I rituali sono cerimonie elaborate che generano effetti magici. Il Faerûn è ricco di rituali, molti dei quali antichi e potenti e parte di conoscenze segrete note soltanto a pochi, mentre altri rituali sono estremamente diffusi e utilizzabili da chiunque desideri impararli.

Nelle seguenti descrizioni dei rituali, le parole "personaggio" e "creatura" sono intercambiabili.

AMANUENSIS

L'incantatore tocca la scritta, tracciando ogni carattere o geroglifico con un cristallo che risplende di un alone di luce. Quando lo fa, le parole risplendono e si materializzano su una pergamena trattata appositamente allo scopo, per poi fissarsi in una copia quasi perfetta.

Livello: 1 **Costo delle componenti:** 10 mo
Categoria: Creazione **Prezzo di mercato:** 20 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Permanente (nessuna prova)

L'incantatore cattura le scritte contenute in una fonte (un libro, una pergamena o una tavoletta) e le fa comparire su un foglio di carta, una pergamena, un libro o un oggetto speciale similmente preparato. Questo rituale copia fino a 250 parole di testo, sufficienti a riempire una pagina. Un'illustrazione copiata equivale a un numero di parole proporzionali alla parte della pagina che l'illustrazione occupa.

Questo rituale può essere usato per copiare una pergamena di un rituale, anche se l'incantatore non ha padroneggiato il rituale della pergamena originale. Creare una pergamena di un rituale in questo modo richiede il doppio del tempo richiesto per creare un libro del rituale, ma ha lo stesso costo (oltre al costo delle componenti di questo rituale).

ANALIZZARE PORTALE

Una girandole di scintille colorate risplende all'interno del portale; dai loro disegni e dai loro movimenti, l'incantatore riesce a leggere i suoi segreti.

Livello: 8 **Costo delle componenti:** 250 mo
Categoria: Divinazione **Prezzo di mercato:** 800 mo
Tempo: 1 ora **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Istantanea

Quando l'incantatore esegue questo rituale, sceglie uno specifico portale attivo e permanente che è in grado di vedere chiaramente. Analizzare Portale genera all'interno del portale delle deboli luci che ruotano e lampeggiano, rivelando molti indizi sulla sua funzione e destinazione. Il suo effetto basilare è quello di rivelare la destinazione del portale. Sebbene un portale solitamente mostri già da sé quella che sembra la sua destinazione, questo rituale rivela il nome e l'ubicazione generale nel mondo o sul piano a cui esso conduce.

Quando l'incantatore apprende l'origine e il tipo dell'ultima creatura che usa il portale, apprende anche le parole chiave associate a quella creatura.

Analizzare Portale può anche rivelare l'identità della creatura che ha creato il portale. Se nessuna creatura lo ha creato, l'incantatore apprende l'evento che ha portato alla creazione del portale.

Risultato della prova di Arcano	Informazione appresa
29 o meno	Il nome della destinazione del portale
30 o più	L'origine e il tipo della creatura che l'ha usato per ultimo
30 + metà del livello	L'identità della creatura che l'ha creato del creatore

ATTO DI FORZA

Il soggetto del rituale si sottopone a una profonda trasformazione, il suo corpo si ingrossa e sviluppa un folto strato di muscoli d'acciaio.

Livello: 4 **Costo delle componenti:** 30 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 75 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Natura
Durata: 1 minuto

Risultato della prova di Natura	Bonus alla prova
19 o meno	+1
20-29	+2
30-39	+5
40 o più	+10

Il rituale di Atto di Forza infonde in un singolo soggetto consenziente un immane potenziamento muscolare, che consente al bersaglio di effettuare una singola prova di Forza con un bonus determinato dal risultato della prova di Natura dell'incantatore. L'incremento alla Forza non influenza nessun altro aspetto del personaggio al di là delle prove di Forza da effettuare.

In genere questo rituale viene utilizzato per potenziare la prova di Forza che un alleato deve effettuare per sfondare una porta, piegare delle sbarre di metallo, sollevare una grata o spaccare un forziere.

CERCARE NOTIZIA

Tutti i rumori si attutiscono e vengono sostituiti dai sussurri nei vicoli e dal clamore delle taverne. In mezzo a questa marea di parole, l'incantatore sente alcune frasi specifiche che lo interessano, e si sente stratonato nella loro direzione.

Livello: 2 **Costo delle componenti:** 20 mo
Categoria: Divinazione **Prezzo di mercato:** 50 mo
Tempo: 30 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Istantanea

L'incantatore si siede a meditare e lascia che le chiacchiere prodotte dalla collettività invadano la sua mente. La sua prova di Arcano per questo rituale conta come una prova di Bassifondi per raccogliere informazioni. La CD della prova di Bassifondi è considerata superiore di 5. L'incantatore può apprendere in questo modo soltanto le informazioni che potrebbe ottenere attraverso il normale uso di un'abilità di Bassifondi.

CONDIVIDERE GUSCIO

Il mondo attorno all'incantatore si offusca finché l'oscurità non diventa totale e impenetrabile. Un istante dopo la luce ritorna, ma il punto di vista dell'incantatore è stranamente dislocato, come se osservasse la scena con gli occhi dell'animale ospite.

Livello: 8 **Costo delle componenti:** 150 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 400 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Natura
Durata: Speciale

Risultato della prova di Natura	Durata
19 o meno	3 ore
20-29	6 ore
30-39	12 ore
40 o più	1 giorno

Lo spirito dell'incantatore abbandona il corpo e si impossessa di quello di un animale. L'incantatore può usare questo rituale soltanto sulle bestie naturali non ostili di livello pari o inferiore al proprio. Il bersaglio del rituale deve essere presente per l'intera durata della celebrazione del rituale.

Quando il rituale è completo, l'incantatore percepisce nitidamente ogni cosa dal punto di vista dell'animale ospite. L'incantatore usa i sensi del soggetto e il suo modificatore di Percezione alla prova. Finché si trova nel corpo della bestia, può influenzarla con dei comandi semplici come "Vai laggiù," "Aspetta," "Fuggi," e così via. Se l'animale ospite viene attaccato, il rituale ha termine immediatamente in quanto l'istinto dell'animale prende il sopravvento.

Finché l'incantatore è sotto l'effetto di questo rituale, il suo corpo rimane indifeso, come se stesse dormendo profondamente. Il corpo dell'incantatore non risponde a nessuno stimolo che non gli infligga danni. Se il corpo subisce dei danni, lo spirito dell'incantatore torna immediatamente all'interno del corpo.

CONVERSIONE DELLA SIMBUL

L'incantatore si concede un momento per respirare a fondo e concentrarsi intensamente sui suoi poteri, poi converte l'energia arcana in energia curativa.

Livello: 1 **Costo delle componenti:** 25 mo
Categoria: Ripristino **Prezzo di mercato:** 125 mo
Tempo: 1 minuto **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Istantanea (nessuna prova)

Conversione della Simbul, uno dei rituali preferiti dagli incantatori abituati alle lunghe battaglie e ai periodi di guerra prolungati, consente a un individuo di convertire gli incantesimi più potenti in riserve di energia curativa. La Simbul insegnò questo rituale a molti dei suoi apprendisti, e da allora è stato utilizzato in lungo e in largo come risorsa di emergenza.

Dopo avere celebrato questo rituale, l'incantatore sacrifica un qualsiasi numero di poteri arcani giornalieri inutilizzati e recupera un pari numero di impulsi curativi. L'incantatore non può comunque superare il suo normale numero massimo di impulsi curativi al giorno.

DUPLICATO

Dove prima ce n'era uno, ora ce ne sono due.

Livello: 6 **Costo delle componenti:** 70 mo
Categoria: Creazione **Prezzo di mercato:** 150 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Speciale

Prima di celebrare questo rituale, l'incantatore fabbrica una rozza riproduzione in argilla di un piccolo oggetto inorganico da lui posseduto e che non pesi più di 1 kg, come ad esempio una chiave. Quando l'incantatore completa questo rituale, la rozza replica si trasforma in una copia esatta dell'originale. Funziona esattamente come l'originale sotto ogni aspetto comune e non è riconoscibile come un falso, nemmeno da qualcuno che usi l'abilità Arcano. La copia di un oggetto magico non è magica.

Quando la durata si esaurisce, l'oggetto torna alla sua rozza forma di argilla originaria.

Risultato della prova di Arcano	Durata
20 o meno	10 minuti
21-30	1 ora
31-40	1 giorno
41 o più	1 settimana

EPURARE PIAGA MAGICA

L'incantatore proietta l'energia del suo corpo e la sua magia verso la terra e le creature viventi attorno a sé, purificandole dalla magia contaminata della Piaga Magica.

Livello: 24 **Costo delle componenti:** 25.000 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 150.000 mo
Tempo: 30 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Istantanea

L'incantatore rimuove gli effetti della Piaga Magica dalla terra attorno a sé. Il risultato della sua prova di Arcano determina il raggio dell'area influenzata. Quella regione ora è purificata dalla Piaga Magica, anche se non esiste alcuna garanzia che rimanga in tale stato anche in futuro.

Risultato della prova di Arcano	Raggio
24 o meno	15 metri
25-29	150 metri
30-34	1,5 km
35-39	7,5 km
40 o più	15 km

GUARDIA DELL'ANIMA

L'incantatore crea un nucleo di energia interna e la nasconde, mettendola al sicuro se mai dovesse accadere il peggio.

Livello: 20 **Costo delle componenti:** 5.000 mo
Categoria: Ripristino **Prezzo di mercato:** 20.000 mo
Tempo: 1 ora **Abilità chiave:** Guarire
Durata: 1 giorno (nessuna prova)

L'incantatore sequestra parte dell'energia vitale di una creatura e la mette da parte in caso di emergenza. Il destinatario di questo rituale (che può essere l'incantatore stesso), usa un impulso curativo. La volta successiva in cui il destinatario scende a un numero negativo di punti ferita pari al suo valore di sanguinante e dovrebbe morire, recupererà invece un numero di punti ferita pari al suo valore di impulso curativo.

LUCE OSCURA

Una sfera opaca di oscurità si forma tra le mani dell'incantatore e una luce violacea si propaga da essa, mettendo in rilievo tutti gli oggetti e le angolazioni circostanti.

Livello: 4 **Costo delle componenti:** 30 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 150 mo
Tempo: 1 minuto **Abilità chiave:** Arcano
Durata: 1 giorno (nessuna prova)

Il personaggio crea una fonte di luce fioca che consente sia a lui che alle altre creature nelle vicinanze di vedere senza essere visti.

Il rituale di Luce Oscura crea una sfera d'ombra che fluttua accanto all'incantatore anche mentre egli cammina. Proietta luce fioca entro 6 quadretti attorno a sé.

Alla sua luce, il personaggio riesce a vedere ogni cosa chiaramente. Soltanto le creature entro il raggio della luce sono in grado di vedere la sfera della Luce Oscura o la luce fioca che essa irradia. La visione all'interno dell'effetto di Luce Oscura è in bianco e nero; le variazioni di colore sono visibili soltanto in tonalità di grigio.

MINUSCOLE LANTERNE

La punta del dito dell'incantatore risplende di luce violacea. Quando l'incantatore ritrae la mano, la luce resta dove si trova e fluttua nell'aria.

Livello: 6 **Costo delle componenti:** 60 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 100 mo
Tempo: 1 minuto **Abilità chiave:** Arcano
Durata: 1 ora

Risultato della prova di Arcano	Lanterne create
20 o meno	1
21-25	2
26-30	3
31 o più	4



L'incantatore crea una o più scintille di luce splendente, ognuna grande quanto la punta del suo dito. Le luci rimangono sospese e stazionarie in aria, nei quadretti dai lui scelti entro 5 quadretti di distanza da sé. L'incantatore può anche legare una lanterna a una creatura (compreso se stesso). In quel caso, la lanterna fluttua sopra la testa della creatura, ovunque essa si rechi. Ogni lanterna proietta luce fioca nel raggio di 2 quadretti da essa (un effetto simile a quello di una candela).

NATURA ACQUATICA

L'incantatore rabbrivisce quando è toccato dalla sensazione di un liquido fresco che scorre sul suo corpo. La sua pelle sviluppa un tono bluastro e l'acqua scorre liberamente nei suoi polmoni come se fosse un'energica boccata d'aria.

Livello: 14 **Costo delle componenti:** 850 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 2.000 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Arcano o Natura
Durata: Speciale

I bersagli del rituale di Natura Acquatica possono esplorare le profondità oceaniche in lungo e in largo a loro piacimento. Fino a un massimo di otto creature (compreso l'incantatore, se lo desidera) acquisiscono la capacità di respirare sott'acqua. In aggiunta a questa capacità, i bersagli possono parlare

normalmente e ottenere una velocità di nuoto pari alla loro velocità sul terreno. I soggetti non sono influenzati dal freddo e dalla pressione delle profondità oceaniche.

Questo rituale non nega la capacità di respirare l'aria o di muoversi sulla terra. L'equipaggiamento e le proprietà di una creatura influenzata dal rituale, come ad esempio i libri e le pergamene, non vengono danneggiati dall'acqua.

Risultato della prova	Durata
19 o meno	4 ore
20-29	8 ore
30-39	16 ore
40 o più	2 giorni

PERCORRERE CROCEVIA

L'incantatore alza una mano avvolta in foglie di vischio e agrifoglio. Intonando un canto con cui spera di compiacere il guardiano, nota uno strano buco oscuro sul fianco di una collina nelle vicinanze. Giurerebbe che fino a un istante fa quel buco non c'era.

Livello: 14 **Costo delle componenti:** 850 mo
Categoria: Viaggio **Prezzo di mercato:** 4.250 mo
Tempo: 30 minuti **Abilità chiave:** Natura
Durata: Istantanea

L'intero Toril è disseminato di innumerevoli portali chiamati crocevia fatati. Ognuno di questi portali costituisce un punto in cui la barriera che separa il mondo dalla Selva Fatata si fa particolarmente sottile.

Questo rituale consente all'incantatore e ai suoi alleati di accedere a un crocevia di sua scelta, cosa che gli permette di usare la Selva Fatata come condotto tra due punti diversi del mondo. Una volta completato il rituale, l'incantatore e i suoi alleati saranno in grado di percorrere rapidamente una certa distanza tra due punti nel mondo. Tuttavia, questi crocevia sono varchi poco affidabili, e chi li percorre non finisce mai esattamente dove intende andare. L'incantatore e i suoi amici escono dal crocevia a una certa distanza dalla destinazione desiderata, e a volte il crocevia li deposita in luoghi pericolosi o interessanti.

Il risultato della prova di Natura dell'incantatore determina la distanza massima che può percorrere. L'incantatore può sempre decidere che la distanza massima percorsa corrisponda a un risultato inferiore, se lo desidera; in tal caso, ridurrà la distanza che lo separa dalla destinazione che aveva specificato. Ad esempio, se desidera viaggiare soltanto per 15 chilometri ma il suo risultato è 40, può applicare alla prova un risultato di 21-30. Di conseguenza, giungerà a 1d4 x 1,5 km dalla destinazione specificata invece di 1d10 x 1,5 km.

Risultato della prova	Distanza massima percorsa (distanza dal bersaglio)
20 o meno	1,5 km (1d10 x 30 metri)
21-30	15 km (1d4 x 1,5 km)
31-40	75 km (1d0 x 1,5 km)
41 o più	225 km (3d10 x 1,5 km)

PISTA GIUSTA

A un gesto dell'incantatore, piante, alberi e detriti si fanno da parte delicatamente e formano una strada dritta che si allontana da lui.

Livello: 10 **Costo delle componenti:** 200 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 500 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Natura
Durata: 8 ore (nessuna prova)

Il sottobosco naturale si fa da parte per consentire all'incantatore di passare, creando un sentiero sgombro largo 4 quadretti che si allunga per 10 quadretti a partire da lui. Quando l'incantatore si mette in cammino, ignora gli ostacoli naturali che rallenterebbero la sua velocità base sul terreno. Il terreno naturale torna alla normalità una volta che l'incantatore è passato, e la CD delle prove di Percezione per seguire le tracce del suo gruppo aumenta di 5, come se l'incantatore avesse celato le sue tracce.

PONTE D'OMBRA

L'incantatore solleva le mani verso l'alto, come se incitasse l'oscurità ad alzarsi e ad avvolgerlo. Lentamente, le ombre si radunano attorno a lui e formano un ponte solido e compatto.

Livello: 8 **Costo delle componenti:** 135 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 600 mo
Tempo: 5 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: 10 minuti

L'incantatore evoca un ponte fatto di ombra solida. Entrambe le estremità del ponte devono essere collegate a una superficie solida. Il risultato della prova di Arcano determina la lunghezza e la larghezza massima del ponte.

Risultato della prova di Arcano	Lunghezza x larghezza massima
19 o meno	1 x 10 quadretti
20-29	2 x 20 quadretti
30-39	3 x 30 quadretti
40 o più	4 x 40 quadretti

PURIFICARE SFREGIATI

Il tocco guaritore dell'incantatore espelle la corruzione della Piaga Magica da una creatura vivente.

Livello: 18 **Costo delle componenti:** 7.000 mo
Categoria: Ripristino **Prezzo di mercato:** 20.000 mo
Tempo: 30 minuti **Abilità chiave:** Guarire
Durata: Istantanea (nessuna prova)

L'incantatore rimuove tutte le tracce della Piaga Magica da una creatura sfregiata consenziente. La creatura sfregiata riacquista il suo aspetto normale e perde la sua cicatrice magica, nonché tutti gli effetti benefici o dannosi che la cicatrice forniva. Se un personaggio ha acquisito il talento Studente della Piaga Magica, o altri talenti che richiedono che la creatura sia sfregiata, perde quei talenti e può sceglierne altri per sostituirli.

SGOMBRARE IL SENTIERO

L'incantatore scuote e anima le rocce e i detriti, sparpagliandole e disperdendole dal sentiero davanti a lui.

Livello: 6 **Costo delle componenti:** 70 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 150 mo
Tempo: 30 minuti **Abilità chiave:** Natura
Durata: Permanente (nessuna prova)

L'incantatore sceglie come bersaglio un'emanazione ad area 3 entro 10 quadretti. I detriti, il terriccio e le altre ostruzioni si appiattiscono al suolo, si scansano dal sentiero o cessano in altri modi di essere un ostacolo. Questo rituale non influenza la terra o la roccia solida; può quindi essere usato per sgombrare le macerie da un tunnel crollato, ma non per creare un passaggio simile in un punto dove già non esisteva. Viene usato molto spesso per appiattire o spianare un sentiero, o per eliminare il terreno difficile. Non ha effetto sulle pareti, i pavimenti, i soffitti e le trappole fabbricati artificialmente, o sulle trappole e barriere magiche.

SIGILLO ARCANO

L'incantatore incide una runa scintillante sulla superficie dell'oggetto, che risplende per un istante prima di svanire marchiando l'oggetto come una sua proprietà.

Livello: 1 **Costo delle componenti:** 10 mo
Categoria: Creazione **Prezzo di mercato:** 20 mo
Tempo: 5 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Permanente (nessuna prova)

L'incantatore pone il suo sigillo arcano personale su un oggetto. Il sigillo si manifesta come un marchio unico di sua invenzione. Dopo il primo istante, diventa invisibile e può essere visto soltanto da una creatura che utilizzi Arcano per individuare la magia. Gli incantatori rituali usano i sigilli arcani per contrassegnare gli oggetti di loro proprietà e a volte per indicare un luogo di grande importanza.

SOLLEVARE TERRA

Con un inquietante scossone, la terra sotto i piedi dell'incantatore inizia a muoversi, scrollandosi di dosso terriccio, sassi e detriti che cadono sul terreno sottostante, e si innalza nel cielo.

Livello: 30 **Costo delle componenti:** 125.000 mo
Categoria: Creazione **Prezzo di mercato:** 600.000 mo
Tempo: 1 ora **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Permanente

Quando l'incantatore riesce a celebrare il rituale di Sollevare Terra, innalza una specifica quantità di terreno in aria. La profondità del pezzo di terreno sollevato equivale a metà del raggio dell'area, quindi una sezione di terra del raggio di 6 metri è spessa 3 metri. La terra sollevata sale a una velocità di 3 metri per round finché non arriva a un'altezza pari al suo raggio (o meno, se l'incantatore lo desidera). Se il rituale viene effettuato in un ambiente coperto, la terra smette di salire non appena urta una barriera.

Risultato della prova di Arcano	Raggio
24 o meno	20 quadretti
25-30	200 quadretti (300 metri)
31-40	1,5 km
41 o più	15 km

SPOSTARE FRAMMENTO

L'incantatore attinge alle correnti arcane nascoste del mondo e inizia a spostare un'enorme isola sospesa.

Livello: 26 **Costo delle componenti:** 50.000 mo
Categoria: Esplorazione e cinque impulsi curativi
Tempo: 1 ora **Prezzo di mercato:** 300.000 mo
Durata: 1 giorno **Abilità chiave:** Arcano
(nessuna prova)

L'incantatore assume il controllo di una terra sospesa e ne influenza i movimenti. Il frammento scatta in avanti con uno scossone e inizia a muoversi lentamente in cielo, spostandosi di 1,5 km all'ora in una direzione scelta dall'incantatore. L'incantatore deve trovarsi sulla terra sospesa per celebrare il rituale e per dirigerla. Se l'incantatore abbandona la terra sospesa mentre il rituale è ancora attivo, il frammento rallenta fino a fermarsi nel giro di un'ora, spostandosi di 750 metri in quel periodo.

L'incantatore può anche decidere di cambiare l'altitudine di un frammento e di spostarla fino a 1,5 km nell'arco della durata.

Coloro che conoscono questo rituale lo custodiscono gelosamente, in quanto ha un potenziale distruttivo devastante.

STATUS

L'incantatore e almeno un altro individuo bevono questa fetida mistura fino all'ultima goccia. Alla fine del rituale si sentono più vicini l'uno all'altro, come se tra loro si fosse instaurato un legame di qualche tipo.

Livello: 8 **Costo delle componenti:** 135 mo
Categoria: Divinazione **Prezzo di mercato:** 250 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Arcano
Durata: 24 ore (nessuna prova)

L'incantatore e un massimo di otto partecipanti al rituale sviluppano un potente legame tra loro. Per la durata del rituale, ognuno conosce il totale attuale dei punti ferita, il numero di impulsi curativi rimasti e la natura di eventuali condizioni persistenti di ogni altro partecipante al rituale. Il legame persiste a qualsiasi distanza, ma non arriva sugli altri piani.

SUDARIO MORTALE

Il gelo della morte avvolge il corpo dell'incantatore, e la sua pelle si tinge del pallore dei defunti.

Livello: 6	Costo delle componenti: 140 mo
Categoria: Inganno	Prezzo di mercato: 600 mo
Tempo: 10 minuti	Abilità chiave: Arcano o Religione
Durata: Speciale	

Quando il personaggio completa questo rituale, tutte le creature tranne i non morti intelligenti percepiscono l'incantatore come un non morto. L'incantatore viene visto come una creatura appartenente al tipo non morto e dotata di Intelligenza pari o inferiore a 9. I poteri e le interdizioni che influenzano il tipo non morto influenzano anche l'incantatore.

Risultato della prova	Durata
14 o meno	1 ora
15-19	2 ore
20-24	4 ore
25-29	8 ore
30 o più	24 ore

USURA DEL TEMPO

Le polverina che l'incantatore spruzza sull'oggetto si fonde nel materiale, aprendo sulla sua superficie dei fori fumanti che si allargano finché l'oggetto non si sbriciola del tutto.

Livello: 14	Costo delle componenti: 1.800 mo
Categoria: Creazione	Prezzo di mercato: 3.200 mo
Tempo: 30 minuti	Abilità chiave: Arcano
Durata: Permanente	

Usura del Tempo accelera magicamente gli effetti del tempo su un oggetto, indebolendolo, corrompendolo e sbriciolandolo in polvere. Questo rituale ha effetto soltanto sugli oggetti non magici inanimati, come ad esempio l'equipaggiamento d'avventura, le armature, le armi, il cibo e i cadaveri. Una singola applicazione distrugge un cubo di materiale con spigolo di 1,5 metri di un tipo basato sul risultato della prova di Arcano.

Materiali organici non preservati: Questa categoria comprende i vari tipi di cibo, i liquidi, il cuoio non trattato, i materiali vegetali, le carcasse e così via. Un rituale celebrato con successo riesce a trasformare questa sostanza in fanghiglia dal pessimo odore.

Materiali organici preservati: Questi oggetti comprendono il cuoio trattato, il cibo a lunga conservazione, gli oggetti di legno e le sostanze animali o vegetali sottoposte a trattamenti speciali. Gli oggetti di questo tipo influenzati dal rituale si fondono fino a diventare una sostanza pastosa disgustosa.

Metalli: Questa categoria comprende le porte e le sbarre di ferro, le armi, i gioielli di metallo, i coltelli e i manufatti di metallo più elaborati. Tali oggetti arrugginiscono o si corrodono, sbriciolandosi fino a diventare polvere.

Minerali: I minerali comprendono le gemme come i rubini, i diamanti e le altre pietre preziose, nonché i giacimenti metallici allo stato grezzo. Usura del Tempo riduce questi oggetti in polvere.

Risultato della prova di Arcano	Tipo
19 o meno	Materiali organici non preservati
20-29	Come 19 o meno, più i materiali organici preservati
30-39	Come 20-29, più i metalli
40 o più	Come 30-39, più i minerali

VISTA DIVINA

Un'ora di meditazione e di devote preghiere conferiscono all'incantatore una visione divina del mondo.

Livello: 22	Costo delle componenti: 13.000 mo
Categoria: Divinazione	Prezzo di mercato: 65.000 mo
Tempo: 1 ora	Abilità chiave: Religione
Durata: Speciale	

L'incantatore acquisisce la capacità di riconoscere le divinità e i servitori delle divinità (come ad esempio gli esarchi e gli angeli) che camminano tra i mortali, evidenziando coloro che vede in un bagliore sacro visibile soltanto a lui. Quando l'incantatore vede una creatura del genere, scopre anche quale divinità una creatura del genere serve. Gli oggetti, i luoghi e le creature preferite o maledette dagli dèi vengono evidenziate allo stesso modo e questo rituale consente all'incantatore di intuire la relativa importanza dell'oggetto, del luogo o della creatura agli occhi di quella divinità.

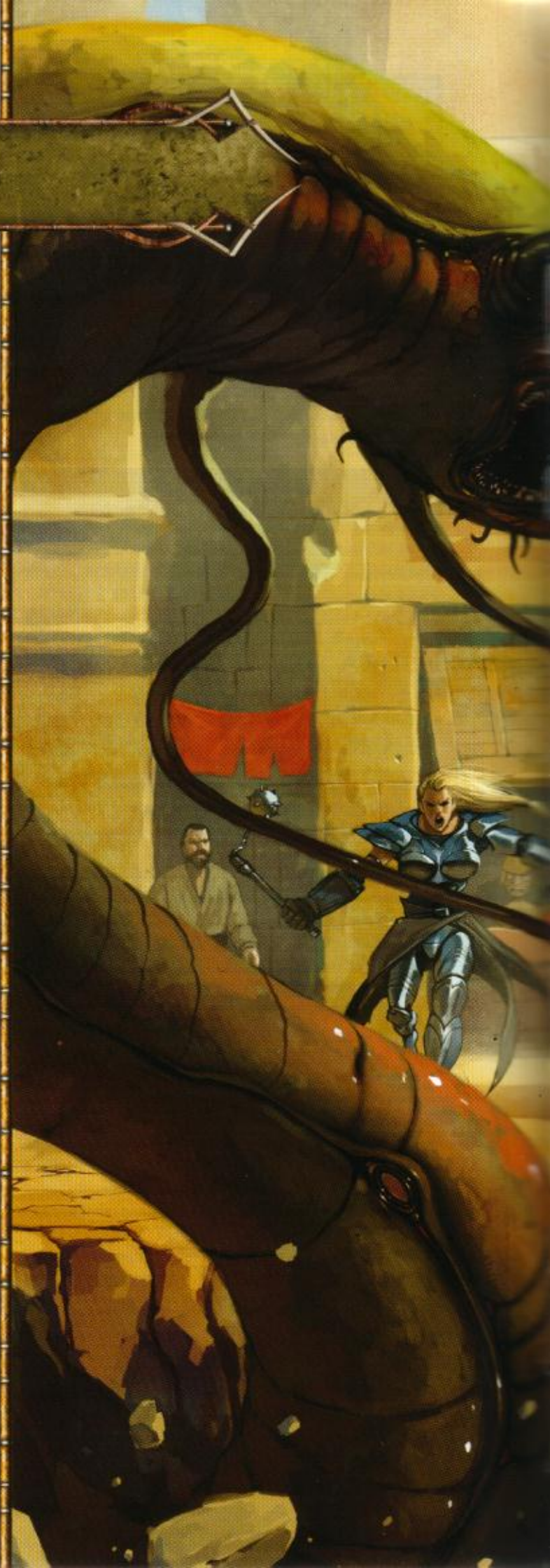
Risultato della prova di Religione	Durata
19 o meno	1 ora
20-29	3 ore
30-39	8 ore
40 o più	1 giorno

ALMANACCO

L'AMBIENTAZIONE di FORGOTTEN REALMS è un mondo vivo, energetico, popolato da innumerevoli culture e razze senzienti. Regni, città-stato e imperi di ogni genere dominano le sue terre, separati gli uni dagli altri da vasti tratti di terre selvagge. La magia domina incontrastata, influenza il clima, la geografia, i viaggi, le comunicazioni e la produzione. Gli effetti devastanti della Piaga Magica di un secolo fa hanno trasformato i territori, introdotto nuove regioni sconosciute, eliminato vecchie aree e disseminato sacche di magia incontrollata in tutto il mondo.

Questo capitolo è un riassunto dei fatti basilari che riguardano il continente di Faerûn e l'ambientazione in generale, il genere di informazioni nota alla maggior parte dei residenti (compresi i personaggi giocanti).

- ◆ **Divinità di Toril:** La descrizione di numerose entità divine di questa ambientazione e i precetti delle loro fedi.
- ◆ **Conoscenze delle terre:** Cosa hanno in comune Toril e Abeir e in cosa differiscono l'uno dall'altro.
- ◆ **Il Calendario di Harptos:** I mesi, le stagioni e le festività.
- ◆ **Il Corso degli Anni:** Un antico profeta impartì un nome a ogni anno di Faerûn. Ecco una breve lista che abbina ai numeri degli anni più recenti o imminenti i relativi nomi.
- ◆ **Linguaggi:** La maggior parte della gente parla il Comune e uno o più degli altri linguaggi esistenti.
- ◆ **Monete e commercio:** Quali sono le valute accettate e come funziona il mercato e il sistema degli scambi.
- ◆ **Classi sociali e prestigio:** Informazioni sulle classi economiche e sul prestigio sociale.
- ◆ **Famiglie:** Le usanze più diffuse riguardo alla famiglia e agli altri rapporti personali.
- ◆ **Istruzione:** Molti individui non ricevono un'istruzione di tipo formale, ma sanno comunque leggere e scrivere.
- ◆ **Avventurieri:** Come sono visti gli avventurieri dal resto del mondo.
- ◆ **La Piaga Magica:** Cosa sa la gente comune riguardo alla Piaga Magica.
- ◆ **Cosmologia:** I piani di esistenza.





Gli abitanti di Faerûn adorano un grande pantheon di divinità, ma anche i visitatori provenienti da altri piani non sono rari.

DÈI MAGGIORI

Gli dèi maggiori occupano i posti più alti della gerarchia divina; molti di essi regnano su piccoli gruppi di altri esseri divini, tra cui gli dèi minori, gli esarchi e i primordiali. Di seguito vengono descritti gli dèi maggiori di Toril.

AMAUNATOR Custode del Sole Giallo Dio maggiore legale buono

Amaunator è il dio del sole e del tempo. Stando agli insegnamenti della sua chiesa, è morto e rinato più volte, ripetendo lo stesso ciclo come le lancette di un grande orologio. È adorato dai contadini, dai mercanti e dai nomadi che vivono in base ai ritmi delle stagioni e al tempo scandito dall'orologio celestiale, nonché da quei paladini che combattono contro i non morti. I suoi rigidi precetti prevedono:

- ◆ Obbedisci alla legge e rispetta le tradizioni.
- ◆ Mantieni sempre gli impegni presi e non essere mai in ritardo.
- ◆ Sii organizzato in tutte le tue attività.



ASMODEUS Signore Supremo dei Nove Inferi

Dio maggiore malvagio
Asmodeus è il signore dei Nove Inferi e delle loro legioni di diavoli. I suoi servitori sono coloro che hanno ceduto all'avidità e all'impazienza. Sa essere un dio carismatico e generoso, ma coloro che vendono l'anima a Asmodeus saranno dannati per tutta l'eternità. Il patto stretto da ogni adoratore con il Signore dei Nove Inferi recita:

- ◆ Asmodeus è il tuo unico vero padrone. Obbedisci ai suoi ordini senza discutere.
- ◆ Puoi ottenere dei favori speciali se tenterai altri adoratori e li convincerai a servire Asmodeus.
- ◆ Concediti i piaceri della vita, ma non distrarti dal perseguire gli obiettivi che ti sei posto.



BANE Il Signore Nero

Dio maggiore malvagio
Bane è il dio della tirannia, bramoso di dominare su tutto e su tutti con pugno di ferro. Conta al suo servizio i tiranni e tutte le organizzazioni che impongono la loro volontà sugli altri. Il Signore Nero non si accontenta di soggiogare il mondo: cerca di dominare anche tutti gli altri dèi. Bane esige quanto segue dai suoi veneratori:



- ◆ Lotta senza sosta per dominare l'ambiente intorno a te.
- ◆ Sii spietato nell'eseguire i tuoi doveri e non mostrare alcuna pietà ai deboli.
- ◆ Rispetta la tradizione e l'autorità.

CHAUNTEA La Grande Madre Dea maggiore legale buona

Chauntea è la madre di Toril e veglia sulle interazioni dei mortali senzienti con il mondo della natura. Raduna attorno a sé tutti quei seguaci che vivono dei frutti della terra, come i contadini e gli abitanti dei villaggi (che vivono a stretto contatto con la terra) e i druidi (che si prendono cura delle terre selvagge). Chauntea è una dea gentile, che si prende cura del mondo e lo nutre amorevolmente. Chiede ai suoi adoratori di fare quanto segue:



- ◆ Preserva il ciclo della crescita e del raccolto.
- ◆ Vivi assieme alla terra e di ciò che essa ha da offrire.
- ◆ Sii generoso nel condividere i frutti della terra.

CORELLON

Primo dei Seldarine

Dio maggiore buono

Corellon è un abile combattente e il padre degli eladrin, nati dal sangue che egli versò nel corso delle sue epiche battaglie con Gruumsh. Corellon è adorato dagli eladrin, dagli elfi e dai mezzelfi, nonché dalle creature più longeve e da coloro che usano la magia. È un benevolo protettore dei suoi seguaci e si concentra sugli obiettivi a lungo termine. Ai suoi adoratori chiede quanto segue:

- ◆ Proteggi le tradizioni e le opere della tua razza.
- ◆ Crea grandi esempi di magia e di bellezza.
- ◆ Sii sempre vigile contro le orde del male.



CYRIC

Principe delle Menzogne

Dio maggiore caotico malvagio

Cyric è il folle dio dei disordini e delle menzogne. Conta al suo servizio i mentitori, i folli e coloro che godono della distruzione insensata. Il Principe delle Menzogne cede spesso a impeti collerici o attacchi di paranoia ed è il primo a credere all'assoluta verità delle sue menzogne. Cyric impartisce comandi diversi a ogni seguace, ma tutti i suoi dettami condividono questi temi comuni:

- ◆ Diffondi il caos, la distruzione e la follia in tutto il mondo.
- ◆ Il mondo è folle, e tutti i suoi abitanti cospirano contro di te.
- ◆ Massacra chiunque si metta sulla tua strada.



GHAUNADAUR

Colui che Rimane Celato

Dio maggiore caotico malvagio

Ghaunadaur si nasconde nelle profondità e regna sulle forme di vita senzienti più sordide. Anche se il suo culto un tempo includeva i drow e le altre creature del Sottosuolo, ora è servito soltanto dalle melme, dalle fanghiglie e dagli abomini, compresi i sudditi della Sovranità Aboleth. Ghaunadaur è un dio antico e codardo, contaminato dalla follia, che desidera soltanto divorare il mondo. Non si cura di leggi o di tradizioni e chiede soltanto quanto segue ai suoi adoratori:



- ◆ Distruggi ogni cosa in nome di Colui che Rimane Celato.
- ◆ Divora tutto ciò che riesci a distruggere.
- ◆ Stempera la tua fame con la pazienza, perché il tempo non ha alcun significato.

GRUUMSH

Il Dio Con Un Occhio

Dio maggiore caotico malvagio

Gruumsh è l'incrollabile dio della distruzione, colui che scatena le sue orde selvagge contro gli avamposti della civiltà. È adorato dagli orchi e dai mezzorchi ed è riuscito a ottenere il dominio anche di molti altri umanoidi feroci. Gruumsh è un dio brutale che disprezza Corellon Larethian, ma nega di avere perso un occhio per mano del primo dei Seldarine. Gruumsh ordina ai suoi seguaci di fare quanto segue:

- ◆ Radunatevi e riproducetevi, e i vostri numeri aumenteranno.
- ◆ Fatevi strada all'interno dell'orda e reclamate ciò che vi spetta di diritto.
- ◆ Razziate. Uccidete. Conquistate.



KELEMVOR

Signore dei Morti

Dio maggiore senza allineamento

Kelemvor veglia sul passaggio dalla vita alla morte, giudica i falsi e i senza fede e indirizza le anime verso il legittimo destino che le attende nell'aldilà. Cerca i suoi seguaci tra coloro che trovano consolazione nella transizione naturale dalla vita alla morte, nonché tra coloro che combattono i non morti e i praticanti della necromanzia, ovunque essi si trovino. La giustizia assolutamente imparziale, la mano ferma e la grazia costante di Kelemvor offrono conforto a chiunque abbia perso una persona cara. I dettami del Signore dei Morti ai suoi seguaci sono molto semplici:

- ◆ Non temere la morte, poiché la morte è la fase naturale successiva alla vita.
- ◆ Offri conforto a chi ha subito un lutto.
- ◆ Distruggi i non morti e opponiti all'uso della necromanzia.



LOLTH

Regina delle Fosse delle Ragnatele Demoniache

Dea maggiore caotica malvagia

Lolth è una dea capricciosa che trae piacere dal tradimento e dallo spargimento di sangue. La Regina Ragno esige obbedienza assoluta dai drow, osserva i loro infiniti complotti e tradimenti e regna su tutte le creature aracnidi. Il favore di Lolth è volatile e incita continuamente i suoi adoratori a combattersi l'uno con l'altro, ma i seguenti dettami restano validi per tutti i suoi fedeli.

- ◆ Mostra fedeltà assoluta alla Regina Ragno e a nessun altro.
- ◆ Onora Lolth tramite sacrifici di sangue e offrendole ciò che hai di più caro.
- ◆ Non uccidere alcun ragno, poiché farlo equivale ad attaccare Lolth in persona.



MORADIN

Il Forgiatore delle Anime

Dio maggiore legale buono

Il Padre di Tutti forgiò la razza dei nani dalle gemme e dai metalli preziosi e infuse nei loro corpi le anime attraverso i colpi del suo potente martello. Moradin è adorato dai nani, dai fabbri e da coloro che lavorano con le gemme e con i metalli. Il Forgiatore delle Anime è un dio severo, testardo e poco propenso ai compromessi, ma infaticabile e coraggioso quando si tratta di difendere le sue creazioni. Esige quanto segue dai suoi adoratori:

- ◆ Rispetta e onora le tue tradizioni.
- ◆ Non esitare dinanzi al pericolo.
- ◆ Cerca le ricchezze seppellite nelle viscere della terra e fanne delle grandi opere d'arte.



OGHMA

Custode del Sapere

Dio maggiore senza allineamento

Oghma è il signore della conoscenza e del pensiero, sia scritto che parlato. Il Custode annovera al suo servizio tutti coloro che vanno in cerca di conoscenze, compresi i bardi, i maestri del sapere, i sapienti, gli scriba e i maghi. Oghma esulta sempre dinanzi a una nuova idea, a prescindere dalle conseguenze, e favorisce la comunicazione della cono-



scenza in tutte le sue forme. Gli obblighi di Oghma sono i seguenti:

- ◆ Incoraggia l'innovazione e il pensiero innovativo, ovunque esso possa condurre.
- ◆ Raccogli e preserva la conoscenza prima che vada perduta.
- ◆ Diffondi la conoscenza ovunque ti sia possibile, affinché tutti possano beneficiare del sapere.

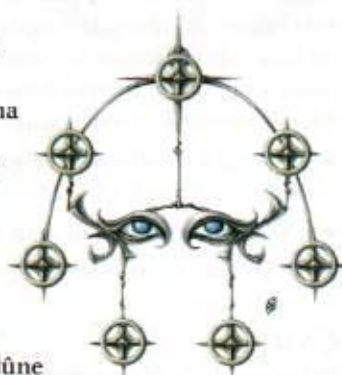
SELÛNE

La Vergine della Luna

Dea maggiore buona

La dea della luna governa il flusso delle maree e conforta il mondo con il suo bagliore argentato nel buio della notte. Combatte costantemente contro l'oscurità di sua sorella Shar. I ranghi dei fedeli di Selûne comprendono i marinai, i viaggiatori e coloro che cercano conforto nella notte. Selûne è gentile, amorevole e senza età. Il suo potere è destinato a calare e crescere in eterno. Incoraggia i suoi fedeli a fare quanto segue:

- ◆ Non perdere mai la fede o la speranza, perché tutte le forze di questo mondo calano e crescono.
- ◆ Porta la luce nell'oscurità e respingi l'avanzata del male.
- ◆ Cerca le creature segnate dalla maledizione della licanthropia, cura coloro che sperano di porre fine alla loro afflizione e distruggi coloro che hanno ceduto alla belva interiore.



SHAR

Signora della Notte

Dea maggiore malvagia

Shar è la dea della notte e la sorella di Selûne. È venerata dalle anime consumate dall'amarrezza e dalla perdita, che desiderano trasformare il dolore in vendetta e impartire sofferenze pari a quelle subite. Shar si nasconde nelle ombre, alimenta gli odi segreti, i desideri innaturali e la sete di vendetta. Impartisce ai suoi fedeli i seguenti comandi:

- ◆ Riponi la tua fiducia nella Signora della Notte, e lei ti guiderà attraverso le tenebre.
- ◆ Non dimenticare mai un torto o una perdita, perché coloro che ti hanno ferito devono soffrire come meritano.
- ◆ Non dimenticare mai che l'oscurità è tua amica, nasconde i tuoi segreti e ti protegge dalle sofferenze e dal dolore del mondo.



SILVANUS

Il Padre delle Foreste
Dio maggiore senza
allineamento

Il Padre delle Foreste (o Padre degli Alberi) è il signore della natura in tutto il suo selvaggio splendore. È adorato dai druidi, dai ranger, dagli eremiti e da coloro che vivono nelle terre selvagge. Silvanus è selvaggio e imprevedibile, può compiere atti di amorevole pietà e cedere a collerici impulsi di ferocia con la stessa facilità. Le sue istruzioni ai suoi fedeli sono le seguenti:



- ◆ Preserva l'equilibrio della vita e della morte, della nascita e del disfacimento.
- ◆ Rispetta la natura in tutta la sua furia selvaggia e adora tutte le bellezze naturali del mondo.
- ◆ Proteggi i luoghi selvaggi dall'ulteriore avanzata della civiltà.

SUNE

La Signora dell'Amore
Dea maggiore buona

Sune è la signora della bellezza e delle emozioni più tenere. È adorata dagli artisti, dagli innamorati e dai corteggiatori, specialmente se appartenenti alle razze degli umani, degli eladrin e dei mezzelfi. Nonostante la sua natura amorevole e scherzosa, la Signora dell'Amore rimane distante e concede il suo cuore soltanto ai suoi fedeli. Insegna ai suoi adoratori quanto segue:



- ◆ Cerca la bellezza e l'amore in tutte le loro forme.
- ◆ Segui il tuo istinto in amore, nell'arte e ovunque il tuo cuore ti conduca.
- ◆ Celebra la creazione della bellezza, e condividila affinché tutti possano godere della gioia di vivere.

TEMPUS

Il Martello dei Nemici
Dio maggiore senza
allineamento

Tempus è il dio della battaglia e il patrono della forza delle armi. È adorato da tutti i combattenti, dal semplice soldato di fanteria al più potente condottiero. Il temerario Signore della Battaglia considera la guerra una forza della natura, in grado di plasmare e riplasmare intere civiltà. I suoi ordini a tutti i combattenti sono semplici e diretti:



- ◆ Non avere paura.
- ◆ Non ritirarti mai da un combattimento.
- ◆ Obbedisci alle regole della guerra.

TORM

La Furia Leale

Dio maggiore legale buono

La Furia Leale è il dio della legge, colui che sostiene diligentemente i pilastri su cui poggia la civiltà. Torm è servito dai paladini e da molti altri campioni sacri. È sempre vigile e retto, e totalmente votato al suo dovere. Torm richiede quanto segue:



- ◆ Rispetta e fa' rispettare la legge, e onora le tue tradizioni.
- ◆ Mostra sempre sincerità, fedeltà e dedizione incrollabile a una giusta causa.
- ◆ Non esitare nel compiere il tuo dovere, quali che siano le conseguenze.

DÈI MINORI

Nell'ordine di importanza delle divinità, gli dèi minori (a volte chiamati semplicemente dèi) vengono subito dopo gli dèi maggiori. Ognuna di queste entità serve un dio maggiore e risiede assieme a lui su un particolare piano di esistenza (vedi "Cosmologia," pagina 159).

Delle diciannove entità generalmente riconosciute come divinità (minori), dieci sono legali buone, buone o senza allineamento, e quindi sono potenziali oggetti di culto per gli avventurieri e per le altre creature che non seguono nessuna inclinazione malvagia.

Angharradh: Questa dea di allineamento buono è associata a Corellon, quindi molti dei suoi adoratori sono elfi.

Bahamut: Il grande e buono Drago di Platino, adorato da molti draghi, risiede nel dominio retto da Torm.

Berronar Truesilver: La moglie di Moradin, legale buona come il suo sposo, è una scelta di culto molto popolare presso le nane.

Garl Glittergold: Garl, il più importante tra gli dèi degli gnomi, risiede nel dominio di Corellon. È di allineamento buono.

Gond: Questo dio senza allineamento, il prediletto dai fabbri, dagli artigiani e da tutti coloro che creano oggetti e congegni, ha un posto all'interno del dominio di Oghma.

Ilmater: Questo dio di allineamento buono è l'incarnazione della compassione e il nemico giurato della sofferenza. Risiede nel dominio di Torm.

Mielikki: Una dea di allineamento buono che si prende cura e protegge i reami boschivi; risiede nel dominio di Silvanus.

Sheela Peryroyl: Questa divinità di allineamento buono è la più importante delle divinità degli halfling ed è famosa per la sua bellezza. Risiede nel dominio di Chauntea.

Tymora: Coloro che vanno in cerca di buona fortuna o vogliono rendere grazie per averne beneficiato rendono omaggio a questa dea di allineamento buono. Risiede nel dominio occupato anche da Selûne e Sune.

Waukeen: Una dea senza allineamento associata al commercio e alla ricchezza che occupa parte del dominio di Amaunator.

ESARCHI E PRIMORDIALI

Esistono molti altri individui di aspetto divino che occupano un posto nel pantheon del mondo. Molti di questi esseri sono esarchi (servitori mortali delle divinità maggiori che sono stati elevati al rango divino) o primordiali (creature di origine elementale, ritenute mortali ma adorate comunque come divinità). Questo gruppo di entità divine di basso rango comprende anche gli otto arcidiavoli dei Nove Inferi, che rendono omaggio ad Asmodeus anche se a volte complottano per spodestarlo.

Il centro dell'universo è occupato dai mondi gemelli di Abeir e di Toril, leggermente sfasati l'uno rispetto all'altro. Entrambi ruotano attorno allo stesso sole ed entrambi hanno un grosso satellite lunare, Selûne, seguito da una scia di frammenti lunari noti come le Lacrime di Selûne.

Toril è il corpo celeste che la gente indica come "il mondo." In seguito alla Piaga Magica, Toril ha acquisito anche alcune aree di Abeir Ritornato che hanno preso il posto di certe zone di Toril. Il continente principale e "centrale" del pianeta è il Faerûn. A nord il Faerûn è una terra polare, sormontata da una calotta artica. A ovest di Faerûn si estende il Mare Senza Tracce, e oltre quell'orizzonte si staglia l'Abeir Ritornato, che ha sostituito nella sua interezza una terra nota come Maztica. A sud di Faerûn si stende il Grande Mare. A est, Faerûn confina con le Terre dell'Orda. Esistono anche altri continenti, ma la gente di Faerûn e di Abeir Ritornato sa ben poco di quelle terre remote.

CLIMA E GEOGRAFIA

Le regioni geografiche di Faerûn vanno dai geli dell'artico alle giungle tropicali e comprendono tutti i tipi di territori e climi compresi tra questi due estremi. I viaggiatori possono attraversare imponenti catene montuose, vasti baratri, grandi laghi e un ampio mare interno. Alcuni climi e tratti geografici possono essere spiegati dalle semplici forze naturali, mentre altri sono il risultato (o sono quanto meno influenzati) dalla magia.

Il clima in genere è determinato da una combinazione di latitudine, altitudine e di precipitazioni, a cui si aggiungono numerose variabili regionali dovuti ai cambiamenti di altitudine, alla vicinanza alle masse d'acqua e alla magia. A grosse linee, Faerûn può essere ripartito in cinque zone climatiche.

- ◆ Il nordovest è soggetto a molte precipitazioni e varia da terre desolate e gelide alle vallate alpine che beneficiano di brevi e roventi estati, alle regioni verdeggianti e temperate in grado di sostenere la vita delle grandi città.
- ◆ Il sudovest è generalmente soggetto a precipitazioni in abbondanza e va dal caldo umido al deserto.
- ◆ La costa sudorientale è una terra calda, dalle lunghe estati umide e dagli inverni brevi e tempestosi.
- ◆ L'entroterra sudorientale è arido, le sue estati sono calde e secche e gli inverni sono tremendamente freddi.
- ◆ Il nordest è arido e freddo, poche foreste crescono in questa zona.

Il Mare delle Stelle Cadute rende l'entroterra umido e temperato, facendone delle zone generalmente gradevoli in cui vivere.

La maggior parte di Faerûn segue il Calendario di Harptos, che trae il nome dal mago dei tempi antichi che lo inventò. L'anno Faerûniano è lungo 365 giorni ed è scandito dalla rotazione di Toril attorno al sole. L'anno è diviso in dodici mesi di trenta giorni ciascuno, che coincidono approssimativamente con le fasi lunari di Selûne, più cinque festività annuali. Al posto delle settimane, ogni mese è ripartito in tre decadi, note anche come "cavalcate". Una volta ogni quattro anni si celebra il giorno di Scudiuniti, che si aggiunge al Calendario di Harptos come "giorno quadriennale" subito dopo la notte di Mezzestate.

I singoli giorni delle cavalcate non hanno un nome specifico. Vengono invece indicati contandoli a partire dall'inizio della decade. Ad esempio, "un-giorno, due-giorni, tre-giorni," e così via. I giorni del mese sono indicati come numeri seguiti dal nome del mese. Ad esempio, i sapienti indicano una data con la dicitura "1 Mirtul" o "27 Uktar" o "Mezzestate."

IL CALENDARIO DI HARPTOS

Mese	Nome	Nome comune
1	Hammer	Profondinverno (Festività annuale: Mezzinverno)
2	Alturiak	L'Artiglio d'Inverno
3	Ches	L'Artiglio dei Tramonti
4	Tarsakh	L'Artiglio delle Tempeste (Festività annuale: Pratoverde)
5	Mirtul	Lo Scioglimento
6	Kythorn	Il Tempo dei Fiori
7	Flamerule	Marea d'Estate (Festività annuale: Mezzestate) (Festività quadriennale: Scudiuniti)
8	Eleasias	Solealto
9	Eleint	La Dissolvenza (Festività annuale: Granraccolto)
10	Marpenoth	Foglie Cadute
11	Uktar	La Decomposizione (Festività annuale: La Festa della Luna)
12	Nightal	L'Abbassamento

FESTIVITÀ STAGIONALI

Ogni cultura di Faerûn segue le sue festività speciali e varie ricorrenze la cui celebrazione è legata al passaggio del sole o della luna o a un altro evento. Nelle terre civilizzate si osservano cinque festività annuali e una festa quadriennale:

Mezzinverno: Anche se questa festività è generalmente nota come Mezzinverno, spesso viene celebrata sotto nomi diversi. Ad esempio, la Grande Festa dell'Inverno è un giorno di festa in cui i nobili e i monarchi stringono o rinnovano le loro alleanze. Per i popolani delle terre nordiche, il Giorno dell'Inverno Morto è un giorno cupo che segna la metà dell'inverno e preannuncia ancora molti giorni bui a venire.

Pratoverde: L'inizio della primavera è generalmente un giorno di pace e di celebrazione festeggiato con decorazioni floreali (anche se dovesse essere necessario crescerli in una serra nei mesi invernali) da indossare o da offrire in sacrificio agli dèi che hanno riportato la vita nel mondo.

Mezzestate: Il giorno centrale della stagione estiva è un giorno di festeggiamenti e di amore, solitamente segnato da promesse d'amore, annunci di matrimonio (tradizionalmente) dal bel tempo. Un giorno di Mezzestate piovoso è considerato un cattivo presagio.

Scudiuniti: Questa festività quadriennale segue la notte di Mezzestate. Tradizionalmente è un giorno di comunanza tra i sovrani e il popolo, in cui i patti vengono rinnovati. Oltre agli intrattenimenti più teatrali si indicano molti tornei nel giorno di Scudiuniti, consentendo ai più coraggiosi e ai più avventati di dimostrare il loro valore.

Granraccolto: Il raccolto d'autunno è celebrato con banchetti e ringraziamenti. Molta gente si mette in viaggio subito dopo questa festività, prima che le peggiori giornate invernali rendano le strade e i corsi d'acqua impraticabili.

La Festa della Luna: In questa festività si celebrano gli antenati e si onorano i morti. Nel corso della giornata si raccontano le storie dei tempi antichi e si insegnano alle nuove generazioni le storie e i miti più importanti della cultura.

IL CORSO DEGLI ANNI

Sono molti i regni, le regioni e le città di tutto il Faerun che seguono un metodo personale di calcolare gli anni. Uno dei più diffusi e riconosciuti (nonché quello usato in questo volume) è il Calendario delle Valli (CV). Questo calendario conta gli anni a partire da quasi 1.500 anni fa, quando gli umani ottennero per la prima volta dagli elfi il permesso di colonizzare le regioni boschive più rade del Cormanthor, un evento che condusse alla formazione delle Valli.

Nonostante le varie forme di calcolo degli anni usate in tutto il continente, la maggior parte della gente indica le date delle nascite, delle morti, dei matrimoni e degli altri eventi con il nome dell'anno. Ad esempio, il 1479 CV è l'Anno del Senza Età. I bambini imparano l'ordine degli anni dai bardi, dalle raffigurazioni artistiche nei templi o dagli anziani. Anche se il significato dei nomi degli anni è spesso difficile da spiegare, nella maggior parte dei casi (finché l'anno in questione non giunge), si crede che nei nomi siano racchiusi misteriosi presagi dei tempi a venire.

Il Corso degli Anni noto alla maggior parte della gente fu stilato da Auguthra la Folle e ampliato dal grande sapiente Alaundo nella biblioteca di Candlekeep. Si crede che esista anche un secondo Corso degli Anni, la cosiddetta Cronologia Nera, vergato di nascosto da Auguthra e custodito gelosamente dalla Chiesa di Shar.

Di seguito viene fornito un breve elenco del Corso degli Anni più recenti, che la maggior parte degli avventurieri dovrebbe conoscere.

NOMI DEGLI ANNI RECENTI E FUTURI

Numero dell'anno	Nome dell'anno
1477 CV	Anno della Statua Sottratta
1478 CV	Anno del Circolo Oscuro
1479 CV	Anno del Senza Età (anno attuale)
1480 CV	Anno della Deriva delle Acque Profonde
1481 CV	Anno del Corteggiatore Avventato
1482 CV	Anno dei Delitti di Narthex

LINGUAGGI

Il continente di Faerûn è popolato da numerose culture e nazioni e i suoi abitanti parlano una miriade di linguaggi e dialetti diversi. Molte razze parlano il loro linguaggio, con possibili differenze dialettali, sebbene alcune (come ad esempio gli hobgoblin e i goblin) condividano lo stesso linguaggio, cosa che suggerisce delle origini comuni, una storia unificata o uno stretto rapporto di qualche altro tipo.

Gli studenti odierni riconoscono tre gruppi primari di linguaggi umani attivi nel Faerûn. Il primo, il Chondathan, è parlato da molti abitanti delle regioni occidentali. Il secondo, il Damaran, è parlato soprattutto dagli umani dell'est. Il terzo linguaggio, l'Untheric, è meno diffuso degli altri due. Esistono molti altri linguaggi attivi sul continente, ma la loro diffusione geografica è assai più limitata, a volte a una singola nazione (come il linguaggio Thayan).

IL LINGUAGGIO COMUNE

Il Comune è parlato in tutto il Faerûn, anche se a volte con padronanza limitata. È un linguaggio diretto, adatto soprattutto al commercio e ai negoziati. Il linguaggio comune di Faerûn è strettamente correlato al linguaggio umano Chondathan.

ALFABETI

Nonostante la moltitudine di linguaggi e di dialetti, soltanto sei serie di simboli si sono diffuse come alfabeti in tutto il Faerûn.

- ◆ Il Thorass è l'alfabeto del Comune, del Chondathan e dell'Untheric, ed è stato adottato anche da altri linguaggi.
- ◆ L'Espruar è un alfabeto degli eladrin elfi della luna, adottato dagli elfi dorati, dai drow e da altri elfi ed eladrin migliaia di anni fa. I suoi caratteri ondulati ed eleganti decorano gioielli, monumenti e oggetti magici. È anche l'alfabeto usato per scrivere il Gergo delle Profondità.
- ◆ Il Dethek è l'alfabeto runico nanico, solitamente inciso su lastre di metallo o sulla pietra. È noto per le sue linee dritte e per la relativa mancanza di punteggiatura (oltre che per la mancanza di spazi tra le parole e di sbarre tra le frasi). L'enfasi alle parole viene data da una tonalità rossastra. Il Dethek è l'alfabeto scritto usato dai linguaggi dei giganti, degli orchi e degli ogre.
- ◆ Il Barazhad è l'alfabeto degli elementali, degli efreeti, degli arconti, dei demoni, degli gnoll e dei sahuagin.

- ◆ Lo lokharic (noto anche come Draconico, per il linguaggio più famoso che ne fa uso), è l'alfabeto dei draghi, dei dragonidi, dei coboldi e di molte creature draconiche o serpentoidi.
- ◆ Il Supernal è il linguaggio degli angeli, dei diavoli e delle divinità. A volte è scritto come dialetto (come nel caso del Celestiale e dell'Infernale), quando è usato rispettivamente dagli angeli e dai diavoli.

LINGUAGGI DI FAERUN

Linguaggio	Regione o razza	Alfabeto
Abissale	Demoni, gnoll, sahuagin	Barazhad
Chondathan	Aglarond, Amn, Baldur's Gate, Cormyr, Costa del Drago, Elturgard, Erkkazar, Isole Moonshae, Isole Nelanther, Luruar, Mare delle Stelle Cadute (superficie), Sembia, Terre Selvagge di Vilhon, Tethyr, Valli, Velen, Waterdeep	Thorass
Comune	Ovunque sulla superficie di Faerûn (linguaggio commerciale)	Thorass
Damaran	Damara, Dambraith, Grande Valle, Impiltur, Narfell, Rashemen, Terre del Mare della Luna, Thesk, Vaasa, Vesperin	Dethek
Draconico	Abeir Ritornato, Murghôm, Najara, Okoth, Tymanother	lokharic
Elfico	Evereska, Evermeet, Mare delle Stelle Cadute (sommerso), Menzoberranzan, Myth Drannor, Raurin, Terre Elfiche Spettrali	Espruar
Gergo delle Profondità	Alto Imaskar, Sottosuolo	Espruar
Gigante	Regno di Molte-Frecce	Dethek
Goblin	Goblin, hobgoblin, bugbear	Thorass
Nanico	Crepa Orientale	Dethek
Netherese	Halruaa, Netheril	lokharic
Primordiale	Akanûl, Calimshan, Lago dei Vapori	Barazhad
Shou	Nathlan	lokharic
Supernal	Angeli, diavoli, divinità	Supernal
Thayan	Thay	Thorass
Tuigan	Terre dell'Orda	Thorass
Untheric	Chessenta, Chult, Durpar, Estagund, lo Shaar, Terre Bestiali, Turmish	Thorass

MONETA E COMMERCIO

Le varie terre di Faerûn sono abbracciate da una comune rete di scambi e commerci, per buona parte gestiti dagli onnipresenti mercanti umani. Il duro lavoro è uno stile di vita tipico delle Terre Centrali. Una giornata di lavoro può procurare anche una sola moneta d'argento. I giorni di ferie sono pochi e rari; in genere, la maggior parte dei lavoratori riposa soltanto durante le festività. Alcuni individui hanno preso l'abitudine di lavorare solo nove giorni su dieci, ma per un tipico contadino la vita è breve e dura. La schiavitù esiste ancora nel Faerûn, anche se è tradizionalmente associata alle terre meridionali e orientali (specialmente il Calimshan e il Thay) e alle città del Mare della Luna governate dai tiranni. Anche la servitù a vita e le corvée sono diffuse, e spesso queste pratiche sono brutali e disperate quanto la schiavitù vera e propria.

Le macchine più complesse di un mulino ad acqua sono pressoché ignote in buona parte di Faerûn e il progresso tecnologico ha subito un brusco regresso sulla scia della Piaga Magica. Coltivare i campi è un'attività assai diffusa nelle Terre Centrali. L'allevamento degli animali è invece più diffuso in quelle regioni troppo scoscese, aride o pericolose per l'agricoltura. L'estrazione e la lavorazione dei metalli sono assai comuni e tradizionalmente sono il dominio dei clan nani. La creazione di documenti e volumi è un lavoro tedioso sbrigato dagli scriba, che copiano ogni singolo volume a mano.

Molti abitanti di Faerûn non viaggiano affatto o si allontanano di poco da casa, ma i mercanti, i venditori ambulanti, i mercenari, i mandriani e gli avventurieri viaggiano in lungo e in largo, spostando merci e servizi da un luogo all'altro lungo le vie commerciali di Faerûn. I mezzi di trasporto più comuni comprendono le chiatte fluviali che percorrono i corsi d'acqua interni, cavalcature e congegni che possono trasportare i viaggiatori in volo, navi che attraversano i mari e i laghi più grandi, cavalli e, naturalmente, i propri piedi.

Molte strade di Faerûn sono polverose e collegano tra loro le città e gli altri insediamenti, abbastanza larghe da consentire a un carro e a un cavallo di sorpassarsi. Le vie carovaniere principali possono ospitare anche tre o quattro carri l'uno a fianco dell'altro. Le strade lastricate sono pressoché ignote. Le città mercantili più ricche tendono a far lastricare le loro vie cittadine. La maggior parte delle vie carovaniere dispone di aree per l'accampamento, locande o piccoli villaggi situati a un giorno di distanza circa lungo il percorso.

Il commercio nel Faerûn è dominato dalle grandi compagnie mercantili e dai piccoli convogli commerciali. Le prime controllano le vie carovaniere e i mercati, acquistano la merce in un luogo e la trasportano in un altro per rivenderla. Le compagnie mercantili non sono limitate da quasi nessuna legge commerciale

e possono diventare delle potenze vere e proprie. I convogli sono alleanze di piccoli commercianti indipendenti che si aggregano per formare una carovana comune quando viaggiano. Spesso ingaggiano degli avventurieri diretti alla loro stessa destinazione per compensare la carenza di guardie. Gli avventurieri possono guadagnare da 1 a 20 mo al giorno svolgendo questo incarico, in base alla loro esperienza e alla loro capacità di negoziare.

L'economia di base di Faerûn fa uso delle monete e dei prezzi descritti nel *Manuale del Giocatore*. Le monete d'oro e d'argento sono le più comuni, sebbene esistano anche monete di rame e di platino. Le banconote sono pressoché inesistenti. Le monete possono essere delle forme, delle dimensioni e dei materiali più disparati, ma quasi tutte vengono coniate osservando lo stesso peso per lo stesso metallo specifico. I mercanti fanno uso anche di lingotti commerciali per sostituire le grosse somme di monete, ma esistono molte altre forme di conio più inconsuete.

CLASSI SOCIALI E PRESTIGIO

Le varie classi sociali ed economiche e il prestigio a esse associato dipende dalla specifica cultura e razza di appartenenza. Tuttavia, esistono almeno alcune categorie generiche diffuse nella maggior parte delle nazioni di Faerûn. Il ceto popolare è composto dai contadini e dai manovali più umili, che costituiscono il grosso della popolazione. I negozianti e i mercanti occupano il gradino superiore al ceto popolare e sono quelli che producono ricchezza e prosperità per i loro insediamenti. Si proteggono associandosi a potenti gilde o a compagnie di artigiani. Il gradino successivo è occupato dai nobili minori e dal clero. I primi in genere discendono da quei guerrieri che si sono guadagnati il diritto a governare tramite l'uso delle armi. I secondi hanno ottenuto la loro posizione grazie alle ricchezze di famiglia e all'influenza delle chiese più potenti di Faerûn. I nobili maggiori sono imparentati per discendenza o per matrimonio alla famiglia regnante ed esigono fedeltà dai nobili minori. In genere sono proprietari terrieri e hanno il comando di grossi feudi che potrebbero essere considerati quasi dei regni a sé stanti.

FAMIGLIE

Anche se sono pochi gli avventurieri che formano una famiglia prima di ritirarsi dalle attività, la gente comune di Faerûn dà grande valore alla forza della famiglia e dei legami familiari. Il matrimonio è diffuso nella maggior parte delle società di Faerûn, sebbene le usanze possano essere molto diverse in base alle varie tradizioni. I matrimoni combinati sono rari al di fuori delle classi nobiliari. Il divorzio è molto raro. Anche la poligamia è poco diffusa, e in genere è praticata dai più ricchi. I figli sono considerati una benedizione, e le grandi famiglie sono comuni nelle regioni relativamente prosperose e sicure. Le benedizioni degli dèi e gli interventi dei chierici e dei sacerdoti risparmiano alle persone anziane molti acciacchi tipici della vecchiaia, quindi la maggior parte della gente lavora finché non muore. Soltanto i più ricchi possono permettersi di mettersi a riposo (o di non lavorare affatto).

ISTRUZIONE

L'istruzione tradizionale presso una scuola è l'eccezione piuttosto che la regola in buona parte di Faerûn, anche se le terre del sud e dell'est un tempo vantavano una prestigiosa tradizione di grande accademie scolastiche. La caduta del Chondath, dell'Halruaa, del Mulhorand, dell'Unther e di Var la Dorata, assieme alla trasformazione del Thay, ha fatto scempio di questa tradizione. Come risultato, soltanto i figli dei più ricchi o dei nobili ricevono un'educazione completa. Nonostante questo, la maggior parte dei Faerûniani sa leggere e scrivere: impara dai loro genitori e dagli insegnanti ad apprezzare il valore e il potere racchiuso nella parola scritta. Gli studi di livello superiore restano un privilegio dei sapienti, degli scriba, dei chierici e dei maghi. Le più grandi cittadelle del sapere odierno sono situate nell'Alto Imaskar, a Luruar, Netheril e Waterdeep, oltre che presso le biblioteche più famose come Candlekeep.

AVVENTURIERI

Gli avventurieri sono individui straordinari all'interno delle rispettive società di origine sotto molti aspetti. Ci si aspetta che viaggino per il mondo e assimilino nuove idee. Possono accumulare grande prestigio nella maggior parte delle società al di fuori delle normali restrizioni di classe sociale e di rango.

La maggior parte della gente comune invidia gli avventurieri per la libertà di cui godono, ma la paura dei molti pericoli che minacciano il Faerûn impedisce loro di seguirne le orme. I nobili e i mercanti più ricchi spesso guardano gli avventurieri con sospetto, temendo (a buon motivo) la loro propensione a sovvertire l'ordine sociale preconstituito con qualche incantesimo o qualche colpo di spada ben piazzato. Alcuni reagiscono ingaggiando gli avventurieri e inviandoli a compiere imprese pericolose nella speranza che muoiano nel

tentativo... o quanto meno, cessino di costituire una minaccia. Altri si circondano di guardie del corpo o spendono discrete somme per minare con discrezione la posizione sociale degli avventurieri all'interno della società.

Se un avventuriero si affilia a un patrono ricco o nobile, si assicura un posto nella società proporzionalmente importante all'influenza e al prestigio del patrono scelto. Coloro che minacciano o intimidiscono le strutture di potere locali si procurano guai di ogni genere: legali, finanziari e violenti. Gli avventurieri che abusano del loro potere sono considerati quasi alla stregua dei banditi, mentre quelli che usano i loro poteri per aiutare gli altri sono acclamati come eroi.

Spesso i vari gruppi di avventurieri si uniscono per formare delle compagnie formali, mettendo assieme le loro risorse per condividere i tesori, le responsabilità e i rischi. Queste compagnie hanno migliori opportunità di ottenere riconoscimenti e licenze da parte dei governi, o benedizioni dalle chiese più affermate, ma i singoli membri che ne fanno parte hanno possibilità di avanzamento più limitate. D'altro canto, i membri delle bande di avventurieri informali corrono i rischi maggiori e colgono le ricompense maggiori ai singoli membri, ma questi cani sciolti spesso sono considerati dei mercenari senza onore nei regni più tradizionalisti come il Cormyr.

LA PIAGA MAGICA

Quasi un secolo fa, Faerûn fu devastato da un'ondata di magia selvaggia incontrollata nota come la Piaga Magica. Anche se i sapienti e i chierici possono discutere all'infinito sulle origini della Piaga Magica, gli effetti sono risultati fin troppo chiari a tutti. Enormi tratti di territorio ne sono stati sconvolti. Intere nazioni sono state sommerse, e regioni ancora più grandi sono sprofondate nel Sottosuolo o si sono sollevate come grandi pinnacoli di pietra. Tutte le terre hanno assunto un aspetto più magico e fantastico, e nel cielo ora fluttuano enormi isole rocciose chiamate le terre sospese. La Piaga Magica ha contaminato tutto: la carne, la magia, lo spazio, le barriere dimensionali e perfino la cosmologia.

Un altro effetto della Piaga Magica è stato quello di infrangere la barriera tra i mondi gemelli di Abeir e di Toril. Alcune parti di Abeir e di Toril si sono scambiate di posto, lasciando varie sacche di Abeir sparse per il Faerûn. A ovest, l'intero continente di Maztica è scomparso ed è stato sostituito da un nuovo continente che la gente chiama Abeir Ritornato.

Anche se la furia della Piaga Magica si è ormai spenta quasi del tutto, i suoi segni restano evidenti. Molte creature distorte dalla Piaga Magica sono ormai morte (di vecchiaia, di malattia o di morte violenta), ma alcune, note come i piagati, sono sopravvissute. Esistono ancora alcune sacche di magia selvaggia incontrollata note come le terre piagate, sparse per tutto il Faerûn. Coloro che visitano queste zone e sopravvivono rimangono segnati da un marchio fisico chiamato cicatrice magica e spesso manifestano capacità mai viste prima.

Toril è situato al centro di numerosi piani. Due di questi piani, la Selva Fatata e la Coltre Oscura, formano due riflessi di Toril: il primo è una sua versione incantata e (almeno per alcuni) affascinante, il secondo è un'eco oscura e sinistra del mondo.

Al di sotto di Toril si agitano le sostanze e le energie irrequiete del Caos Elementale, che ospita numerosi reami diversi tra le sue pieghe. Sul fondo del Caos Elementale si spalanca l'Abisso, la dimora dei demoni.

Al di sopra di Toril si estende un vuoto stellato noto come il Mare Astrale, dove la coltre di stelle nasconde i domini in cui risiedono gli dèi. Tali domini includono i seguenti:

- ◆ Arvador (dimora delle divinità elfiche e gnomesche)
- ◆ I Campi Verdi (una regione pastorale)
- ◆ La Casa della Conoscenza (un vasto archivio di sapienza)

- ◆ Casa dei Nani (dimora delle divinità naniche)
- ◆ Le Caverne Cupe (un'area pericolosa pullulante di potenti mostri)
- ◆ Celestia (un'enorme montagna immersa nella luce argentata)
- ◆ Cynosure (il luogo di incontro delle divinità)
- ◆ Le Fosse delle Ragnatele Démoniache (un orrendo dominio dei ragni)
- ◆ Nishrek (una terra caotica dominata dagli dèi degli orchi)
- ◆ I Nove Inferi (il regno dei diavoli)
- ◆ Il Piano del Fato (dove si recano i morti per essere giudicati)
- ◆ Le Profondità Selvagge (una foresta primeva)
- ◆ Riposo del Guerriero (dove le battaglie non hanno mai termine)
- ◆ Le Torri della Notte (dove l'oscurità regna suprema)
- ◆ Il Trono Supremo (la prigione di un dio impazzito)

RIGUARDO AGLI AUTORI

Greg Bilsland è un supervisore di giochi e uno scrittore a contratto della Wizards of the Coast. Le sue opere comprendono questo libro e vari articoli per il *D&D Insider™*. Quando non lavora, passa buona parte del suo tempo libero a scrivere narrativa in uno dei tanti caffè di Seattle.

Logan Bonner ha lasciato le Grandi Pianure del Kansas per trasferirsi a Seattle quando ha ottenuto un posto presso la Wizards of the Coast. Come progettista delle meccaniche di gioco ha creato *Dungeon Tiles* e *D&D® Miniatures*, e ha collaborato alla stesura delle classi per il *Manuale del Giocatore®* della 4ª Edizione.

Eric Boyd ha viaggiato per molto tempo e con molto piacere sulle strade più e meno note dell'ambientazione di *FORGOTTEN REALMS®*, dai cieli invasi da uno stormo di draghi alle profondità del Sottosuolo. I suoi progetti più recenti comprendono *Grand History of the Realms™* e *Shadowdale: The Scouring of the Land™*.

Rob Heinsoo ha diretto la creazione del Gioco di Ruolo di *D&D®* 4ª Edizione e attualmente lavora come progettista capo al settore Ricerca e Sviluppo Giochi di Ruolo della Wizards of the Coast. Gli altri giochi di sua ideazione comprendono *Three-Dragon Ante™* e *Inn Fighting™*.

Robert J. Schwalb lavora come progettista freelance per la Wizards of the Coast. Le sue produzioni più recenti comprendono *Elder Evils™* e *Exemplars of Evil™*. Robert vive nel Tennessee con sua moglie Stacey, dalla pazienza incredibile, e con il suo branco di gatti mannari immondi. È felice soprattutto quando viene incatenato alla scrivania e messo al lavoro per i suoi oscuri signori di Seattle.

Richard Baker è un progettista di giochi più volte premiato, che ha scritto numerose avventure e supplementi di *D&D*, tra cui *Labirinto della Guglia Tonante™*, *Il Re del Regno dei Troll™* e il *Manuale dei Piani™*. Rich è anche l'autore di vari romanzi di *FORGOTTEN REALMS®* di grande successo, tra cui *Swordmage*, il primo volume della nuova serie *Blades of the Moonsea*.

Bruce R. Cordell è un progettista di giochi della Wizards of the Coast, Inc. insignito del premio Origins. È il coautore della nuova *Ambientazione di FORGOTTEN REALMS®™*. La sua lunga lista di produzioni professionali comprende i supplementi *Manuale Completo delle Arti Psioniche™* e *Liber Mortis™*.

Philip Athans ha lavorato dietro le quinte come supervisore della collana di romanzi di *FORGOTTEN REALMS®*, prima per TSR, poi per Wizards of the Coast, per quasi tredici anni. È anche l'autore di sei romanzi ambientati nel Faerûn, tra cui il best seller della classifica del *New York Times* intitolato *Annihilation*.



FORGOTTEN REALMS

NUOVE SFIDE PER UN NUOVO MONDO

Sulla scia del cataclismico evento noto come la Piaga Magica, le terre di Faerûn sono diventate gremite di opportunità e pericoli di ogni genere... ma anche di eroi in cerca di avventura e pronti a entrare in azione. La *Guida del Giocatore* a FORGOTTEN REALMS® offre tutto ciò di cui un giocatore di DUNGEONS & DRAGONS® ha bisogno per creare e interpretare un personaggio nella nuova incarnazione della famosa ambientazione di FORGOTTEN REALMS® o per aggiungere nuove opzioni a qualsiasi sessione di D&D®.

Questo supplemento alle regole della 4ª Edizione di D&D® rivela ai giocatori cosa sanno i loro personaggi del mondo in cui sono nati. Contiene informazioni sulle numerose regioni di origine dei personaggi giocanti, nonché una panoramica delle forze e dei fenomeni che fanno girare il mondo. Questo volume contiene anche nuovo materiale di gioco in abbondanza, tra cui due nuove razze di personaggi, i drow e i genasi, nuovi talenti, rituali, cammini leggendari, destini epici e una nuova classe del personaggio, il magospada.

Questo materiale può essere usato per condurre una campagna di FORGOTTEN REALMS o per aggiungere nuovi elementi a qualsiasi sessione di D&D

Da utilizzare con questi prodotti base di Dungeons & Dragons 4ª Edizione:

Manuale del Giocatore® Guida del Dungeon Master®

Manuale dei Mostri®

Ambientazione di FORGOTTEN REALMS®



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88 8288 221 1

ArsLudica

Giocchi di Qualità!

GHIERI VIA SAN GIACOMO 1
tel. 011 9400970