GUIDA DEGLI AVVENTURIERI ALLA COSTA DELLA SPADA

DUNGEONS & DRAGONS

Esplorate la Costa della Spada in questo modulo di ambientazione per il più grande gioco di ruolo del mondo

GUIDA DEGLI AVVENTURIERI ALLA COSTA DELLA SPADA

GaleForce nine

Wizards OFFICIAL LICENSED PRODUCT

GREEN RONIN PUBLISHING

Indice

Prefazione 4

Capitolo 1: Benvenuti nei Reami 7
- La Costa della Spada e il Nord 7
- Toril e le Sue Terre 9
- Il Tempo nei Reami 14
- Una Breve Storia 15
- La Magia nei Reami 18
- Le Religioni nei Reami 19
- Gli Dèi del Faerûn 23

Capitolo 2: La Costa della Spada e il Nord 43
- L'Alleanza dei Lord 43
- Rocche Naniche del Nord 59
- Regni delle Isole 66
- Reami Indipendenti 73
- L'Underdark 99

Capitolo 3: Razze dei Reami 103
- Elfi 103
- Halfling 106
- Nani 107
- Umani 110
- Dragonidi 112
- Gnomi 114
- Mezzelfi 116
- Mezzorchi 117
- Tiefling 118

Capitolo 4: Classi 121
- Barbari 121
  - Cammini Primordiali 121
- Bardi 122
  - Gli Arpisti 123
  - Collegi Bardici 123
  - Strumenti Musicali 124
- Chierici 125
  - Dominio Divino 125
- Druidi 126
  - Circoli Druidici 126
- Guerrieri 127
  - Archetipo Marziale 128
- Ladri 129
  - Archetipi Ladreschi 129
- Maghi 130
  - Gruppi di Maghi 130
  - Tradizione Arcana 132
- Monaci 133
  - Ordini Monastici 133
  - Tradizioni Monastiche 134
- Paladini 135
  - Ordini di Paladini 136
  - Giuramento Sacro 136
- Ranger 137
- Stregoni 138
  - Origine Stregonesca 139
- Warlock 140
  - Patroni nei Reami 140
  - Patrono Ultraterreno 142
- Trucchetti per Maghi, Stregoni e Warlock 142

Capitolo 5: Background 145
- Agente della Fazione 145
- Artigiano di Clan 146
- Cacciatore di Taglie Urbano 146
- Cavaliere dell'Ordine 146
- Cortigiano 148
- Ereditiere 148
- Membro della Tribù Uthgardt 149
- Membro della Vigilanza Cittadina 150
- Nobile di Waterdeep 151
- Studioso Isolato 151
- Veterano Mercenario 152
- Viaggiatore Straniero 152

Appendice: Opzioni di Classe negli Altri Mondi 155
- Dragonlance 155
- Eberron 155
- Greyhawk 156
- Mondi Personalizzati 157

Indice Analitico 158

Riquadri
- Regioni dei Reami 11
- Monete dei Reami 13
- Il Calendario di Harptos 15
- Magie Che Influenzano la Trama 19
- La Madre Terra 27
- La Leggenda degli Aliossi, del Lancio dei Teschi e del Trono Vuoto 31
- La Leggenda di Tyche e delle sue Figlie Gemelle 40
- Le Divinità del Mulhorand 41
- Nota per il DM: Personalizzare i Reami 44
- Regni in Rovina del Nord 48
- Lucoreterno 50
- I Quartieri di Waterdeep 54
- I Regni Nanici Caduti e il Loro Retaggio 58
- Il Canto Funebre di Delzoun 60
- Il Cantico di Gauntlgrym 61
- Valkur, il Dio-Eroe dei Nordici 68
- Il Forte del Signore del Mattino 80
- Le Tribù Uthgardt e i Loro Territori 93
- Le Tribù Perdute degli Uthgardt 94
- La Caverna di Menzoberranzan 101
- Sottorazze Rare degli Elfi 103
- Halfling degli Spiriti 107
- Clan Nanici del Nord 108
- Opzione: Linguaggi Umani 112
- Le Signore delle Colline Dorate 114
- Talento degli Gnomi delle Profondità 115
- Varianti dei Mezzelfi 116
- Varianti dei Tiefling 118
- Gli Aasimar 119
- Armatura Chiodata 121
- Totem Uthgardt 122
- Le Stelle Lunari 124
- Gli Arpisti e i Druidi 127
- Spadaccini e Combattere con Due Armi 130
- Simboli dei Maghi 131
- Stili dei Cantori della Lama 132
- Incantatori Arcani 139
- Ordini Cavallereschi del Faerûn 147
- Tribù Barbariche di Faerûn 149
- Mercenari del Nord 152

Prefazione

Salute a te e ben incontrato, viaggiatore. Benvenuto in un mondo di magia e di avventura. L'ambientazione di Forgotten Realms, creata in origine da Ed Greenwood, ha ospitato storie e sessioni di gioco di Dungeons & Dragons per interi decenni. I Reami nacquero come un luogo dove vivere storie di spada e di magia e si svilupparono nella campagna di D&D di Ed, dove gli eroi erano i Cavalieri di Myth Drannor nelle Valli. Ed condivise altri scorci dei Reami nelle pagine della rivista *Dragon*, offrendo ai giocatori di D&D le loro prime storie del mago Elminster, il vecchio saggio di Shadowdale, che di tanto in tanto si fa strada oltre un portale che collega Faerûn al nostro mondo, nel soggiorno di Ed.

Quando la TSR, la società proprietaria di D&D all'epoca, era in cerca di un nuovo mondo in cui ambientare le sue campagne per ampliare il multiverso di D&D, scelse Forgotten Realms. E così, nel 1987, le porte di quei Reami si spalancarono e giocatori e Dungeon Master di tutto il mondo giunsero nel Faerûn per vivere le loro eroiche storie. Un anno dopo, l'autore R.A. Salvatore presentò ai lettori le avventure del reietto drow Drizzt Do'Urden nel suo primo romanzo, *The Crystal Shard*, facendo dell'Underdark una parte essenziale dei Reami.

Negli anni che seguirono, Forgotten Realms ha ospitato un gran numero di prodotti di gioco, romanzi, videogame e altro ancora diventando una delle ambientazioni fantasy più popolate mai create. I portali perduti dei Reami sono tornati e sono rimasti aperti nel cuore della nostra immaginazione, e lo sono ancora oggi, man mano che sempre più visitatori si fanno strada fino ad essi.

Non è dunque una sorpresa che Forgotten Realms sia stato usato per le prime avventure della quinta edizione di Dungeons & Dragons. Alcuni nuovi eroi hanno già compiuto grandi imprese e salvato Faerûn dalle forze del male più terrificanti, e continueranno a farlo fintanto che la fiamma dell'immaginazione continuerà ad attirarli nelle sue terre.

Questo libro è ulteriore combustibile per le fiamme generate da quegli avventurieri e dagli scorci dei Reami che potete trovare nella quinta edizione del *Player's Handbook*, della *Dungeon Master's Guide* e del *Monster Manual*. Offre una visione panoramica del continente di Faerûn e del mondo di Toril in generale, e delle regioni della Costa della Spada e del Nord in particolare.

In queste pagine, scoprirete molte cose sulla storia, sulle terre e sui popoli di Faerûn, sulle grandi città-stato della Costa della Spada e del Nord, sulle divinità del mondo e sulle fazioni che difendono o minacciano il mondo civilizzato. Il capitolo 1 di questo libro offre una panoramica della Costa della Spada e delle terre vicine, della sua storia, del ruolo della magia e delle sue religioni. Il capitolo 2 descrive nel dettaglio le città e gli altri luoghi della Costa della Spada. Il capitolo 3 presenta la storia e il materiale di gioco relativo alle varie razze e sottorazze, comuni o insolite che siano, che popolano la Costa della Spada e il Nord. Il capitolo 4 mostra come inserire le opzioni dei personaggi del *Player's Handbook* in questa regione e presenta nuove opzioni di classe specifiche di Forgotten Realms. Il capitolo 5 contiene una serie di background con cui collegare i vostri personaggi ai luoghi, ai popoli e agli eventi di Faerûn.

Sebbene la storia dei Reami sia vasta e questo libro funga solo da introduzione, l'ambientazione di D&D appartiene ai giocatori e ai Dungeon Master ed è sempre stato così, fin da quando Ed aprì quel primo portale e ci invitò a visitare il suo mondo. I Reami sono un luogo dove creare e raccontare storie di ogni genere, specialmente se si tratta delle gesta di un gruppo di avventurieri. Le terre e i popoli di Faerûn ti aspettano, viaggiatore, ma si tratta di terre pericolose, disperatamente bisognose degli eroi che ti seguiranno.

Ora va', varca la soglia del portale dell'immaginazione ed entra nei vasti e meravigliosi reami che ti attendono oltre di essa.

Il Dorso del Mondo
Regno di Molte Frecce
Il Bosco Segreto
Mirabar
Silverymoon
La Brughiera Sterminata
Bosco di Neverwinter
La Grande Foresta
Monti della Stella
Montagne della Spada
Montagne della Spada
Waterdeep
Bosco del Sud
Grandi Ghiacci
Deserto dell'Anauroch
Acquitrino di Chelimber
Colline Manotogrigio
L'Alta Brughiera
Colline del Serpente
Foresta dei Troll
Najara
Foresta dei Dragoni
Artigli di Troll
La Costa della Spada
Mare delle Spade
Colline Trielta
Campi dei Morti
Montagne del Tramonto
Boschi Remoti
Darkhold
Corni Tempestosi
Colline Lontane
Baldur's Gate
Elturgard
Cormyr
Montagne del Tramonto
Bosco dei Denti Aguzzi
Lago dei Draghi
Le Nelanther
Amn
Foresta di Tethir

Capitolo 1: Benvenuti nei Reami

Nel mondo di Toril, tra il Mare delle Spade spazzato dal vento a ovest e le misteriose terre di Kara-Tur a est, giace il continente di Faerûn: un luogo ricco di razze e culture di ogni genere, che è dominato dalle terre degli umani, che si tratti di regni, città-stato o alleanze di comunità rurali meticolosamente curate. Qua e là, tra le terre degli umani, spuntano i vecchi regni dei nani e le enclave nascoste degli elfi, le popolazioni degli gnomi e degli halfling assimilate nelle altre società e altre razze più esotiche.

Chi va in cerca di avventura nei Reami ha solo l'imbarazzo della scelta. Le strade che collegano le città e le nazioni spesso attraversano territori infestati da briganti e predoni umanoidi. Ogni foresta, palude o catena montuosa pullula di pericoli, che si tratti di banditi in agguato, orchi e goblinoidi selvaggi o possenti creature come giganti e draghi. Ogni regione è disseminata di rovine e di caverne che si insinuano sottoterra e molti di questi luoghi custodiscono ancora i tesori di tutte le razze viventi (nonché di molte razze scomparse), che restano in attesa di avventurieri abbastanza intrepidi da farsi avanti a rivendicarli.

Faerûn è un luogo ricco di storia, di racconti meravigliosi, di avventure e di magia, ma la linfa vitale della gente comune è costituita dall'agricoltura e dal commercio. Molte comunità rurali coltivano la terra per sopravvivere, mentre i Faerûniani che vivono nelle città imparano un mestiere o fanno buon uso della loro forza per guadagnare abbastanza da acquistare il cibo e le merci fornite da altri. Le notizie e le dicerie si diffondono da un insediamento all'altro tramite le carovane e le navi che trasportano merci e scorte, oppure tramite i bardi e i menestrelli girovaghi che raccontano (o inventano) le loro storie per informare e intrattenere il pubblico nelle taverne, nelle locande e nei castelli. Anche gli avventurieri contribuiscono a diffondere le notizie... nonché a crearle!

La gente comune di Faerûn guarda gli avventurieri con un misto di ammirazione, invidia e diffidenza. Molti credono che chiunque sia così coraggioso da rischiare la vita per il bene di completi sconosciuti debba essere lodato e ricompensato. Ma questi avventurieri, quando riescono ad avere successo, accumulano ricchezza e prestigio personale a un ritmo che alcuni trovano allarmante. Anche chi ammira questi avventurieri per la loro energia e i loro atti di valore finisce spesso per covare qualche remora: se un avventuriero troppo avventato o ignaro del pericolo spalanca inavvertitamente le porte di una tomba, quali orrori può scatenare e quali antichi mali può riportare nel mondo?

Molti abitanti del continente sanno poco o nulla delle terre che si estendono oltre Faerûn. I membri più istruiti della popolazione ammettono che Faerûn è soltanto un continente e che Toril è il nome di tutto il mondo, ma per la maggior parte della gente, che non ha alcun modo di compiere viaggi intercontinentali o esplorazioni extraplanari, "Faerûn" è già un concetto sufficientemente vasto da abbracciare.

Ad eccezione dei luoghi più remoti o insulari, i Faerûniani sono abituati a interagire con membri di etnie, culture e razze diverse. Ma è soltanto nelle aree più cosmopolite che tale accettazione si estende anche alle razze umanoidi malvagie (come i goblinoidi, gli orchi e i drow), per non parlare di altre creature ancora più pericolose. Gli avventurieri tendono a essere più tolleranti e accettano esuli, reietti e membri di terre lontane in cerca di redenzione e dall'aspetto più insolito.

La Costa della Spada e il Nord

La Costa della Spada, che corre dal Mare delle Spade a nord dell'Amn al Mare del Ghiaccio Mobile, è un'esile striscia di territorio dominata da alcune città-stato che commerciano prevalentemente via mare. Per chi si cura di queste cose, l'area è delimitata da Neverwinter a nord e da Baldur's Gate a sud, ma i territori più a sud e a nord non ricadono sotto il controllo di alcuna potenza influente e solitamente vengono comunque inclusi nelle mappe della Costa della Spada.

In termini più generici, il Nord fa riferimento a tutti i territori a nord dell'Amn, suddivisi in due grandi regioni: le Terre Centrali Occidentali e la Frontiera Selvaggia. Le Terre Centrali Occidentali comprendono un'esile striscia di terre civilizzate che va dalle Montagne del Tramonto al Mare delle Spade, e più a nord dal tratto di territorio delimitato dai Picchi delle Nuvole e dalle Montagne dei Troll fino alla Via del Commercio. La Frontiera Selvaggia è il nome attribuito al resto dei territori inviolati o sporadicamente colonizzati del Nord, escludendo le città e i paesi principali e gli eventuali insediamenti nelle loro immediate sfere di influenza.

Molte comunità, nazioni e governi del Nord possono essere raggruppati in cinque categorie: le città e i paesi che appartengono all'Alleanza dei Lord, le rocche naniche che sorgono all'interno dell'area, i regni delle isole al largo della costa, i reami indipendenti sparpagliati lungo la costa e le aree sotterranee dell'Underdark. Ogni categoria è discussa brevemente di seguito; ulteriori dettagli sono disponibili nel capitolo 2.

L'Alleanza dei Lord

L'Alleanza dei Lord è una confederazione che riunisce i reggenti dei vari insediamenti del Nord. Il numero dei membri del Consiglio dei Lord, l'organo di governo del gruppo, cambia in base alle sorti delle città che ne fanno parte e alle tensioni politiche della regione. Attualmente, il consiglio dell'Alleanza dei Lord è composto da questi individui:

- Laeral Silverhand, Lord Svelato di Waterdeep
- Dagult Neverember, Lord Protettore di Neverwinter
- Taern Hornblade, Alto Mago di Silverymoon
- Ulder Ravengard, Granduca di Baldur's Gate e Maresciallo dei Pugni Fiammanti
- Morwen Daggerford, Duchessa di Daggerford
- Selin Ramur, Marchion di Mirabar
- Dowell Harpell di Longsaddle
- Dagnabbet Waybeard, Regina di Mithral Hall
- Lord Dauner Ilzimmer di Amphail
- Nestra Ruthiol, Baronessa delle Acque di Yartar

L'Alleanza dei Lord include le potenze mercantili più forti del Nord. Oltre a fornire supporto militare e un punto di incontro dove dirimere in modo pacifico le divergenze, l'Alleanza ha sempre agito in base a un semplice principio: le comunità unite da una causa comune e da solidi rapporti commerciali difficilmente scenderanno in guerra l'una contro l'altra. Preservando forti legami commerciali sia tra i membri interni sia con le città esterne all'organizzazione, l'Alleanza dei Lord contribuisce a preservare la pace.

Rocche Naniche del Nord

Le varie comunità naniche del Nord sono le eredi e le sopravvissute di Delzoun, il grande Regno del Nord di tanto tempo fa. Nonostante le costanti guerre nel corso dei secoli con gli orchi e i goblinoidi della regione e le imprevedibili incursioni dei duergar e dei drow provenienti dal sottosuolo, i nani degli scudi hanno venduto cara la pelle, sempre determinati a difendere le loro sale da ogni genere di minaccia (e, quando necessario, a riconquistarle).

Le rocche sopravvissute dai tempi di Delzoun includono Mithral Hall, la Cittadella Adbar e la Cittadella Felbarr. La leggendaria città di Gauntlgrym, eretta dai nani di Delzoun e riconquistata di recente dai drow, si erge come simbolo della risorta potenza nanica nel Nord. Rocca Stoneshaft e Ironmaster sono insediamenti solitari che vigilano costantemente nel timore di minacce, effettive o immaginarie che siano. Anche Sundabar e Mirabar sono generalmente considerate rocche naniche, nonostante siano popolate essenzialmente dagli umani.

Fino a poco tempo fa, molte delle rocche naniche facevano parte delle Marche d'Argento (note anche come Luruar), un'alleanza delle città di tutto il Nord che si proteggevano a vicenda. Vari disaccordi e alcuni obblighi mancati nel corso di una guerra col regno orchesco di Molte Frecce distrusse la fiducia che ancora perdurava tra i membri delle Marche e oggi il patto non esiste più. Le rocche naniche si alleano ancora l'una con l'altra e singolarmente con i reami umani vicini, ma non rispettano più alcun voto di unità con tutti i regni circostanti.

Regni delle Isole

Al largo della costa occidentale di Faerûn spuntano numerosi reami insulari di varie dimensioni. Il più lontano, ma forse anche quello simbolicamente più importante per il continente, è Evermeet, l'isola-paradiso degli elfi, ritenuta parte del reame divino di Arvandor. Molto più vicine a Faerûn sono le Ossa della Balena e Ruathym, le antiche dimore degli antenati del popolo Illuskan, e le Moonshae, dove buona parte di quello stesso popolo ora condivide le isole con i Ffolk e una branca degli elfi nota come i Llewyr. Il libero porto di Mintarn, situato nelle vicinanze, è un luogo neutrale dove i nemici possono incontrarsi senza rischi e un centro di reclutamento che offre lavoro in abbondanza ai marinai. Nonostante le sue dimensioni, la minuscola isola di Orlumbor, con la sua baia insidiosa e i suoi abili e richiestissimi carpentieri navali, costituisce una nazione a sé stante, indipendente e influente.

Pirati di ogni razza e inclinazione partono dalle Isole Nelanther nei mari del sud per depredare i vascelli mercantili che seguono le rotte lungo le coste. Dopo la loro scomparsa ai tempi della Separazione, le leggendarie Lantan e Nimbral hanno fatto ritorno. Sia il rinomato centro delle invenzioni che l'isola degli illusionisti che venerano Leira si sono fatti più misteriosi che mai e sono ancora meno accoglienti nei confronti degli stranieri di quanto già non fossero prima della loro sparizione.

Reami Indipendenti

Tra le fortezze dei nani e gli insediamenti protetti dall'Alleanza dei Lord spuntano alcuni luoghi importanti che non hanno alcun tratto in comune tra loro, se non quello di esistere per buona parte al di fuori della protezione o della portata delle grandi potenze regionali. Perfino i luoghi più civilizzati tra questi, come per esempio Elturgard, sono soggetti nel migliore dei casi a un'inquietante tensione, suscitata dagli abitanti delle terre selvagge che si aggirano all'interno o all'esterno dei suoi confini, e sopravvivono soltanto grazie alla costante vigilanza e al continuo reclutamento di nuovi difensori.

Le terre selvagge del Nord abbracciano una vasta gamma di nazioni indipendenti e luoghi degni di nota. Primi tra questi sono la grande biblioteca di Candlekeep, che ospita la più grande raccolta di conoscenze scritte di tutto Faerûn; l'imponente castello di Darkhold, di dimensioni titaniche; l'abbazia fortificata della Rocca di Helm; gli scenari di grandi battaglie come il Ponte Boareskyr e i Campi dei Morti; alcuni reami che presentano una certa sicurezza, come Elturgard e la Valle del Cervo, e il reame yuan-ti di Najara. Le terre degli Uthgardt, i paesi della Valle del Vento Gelido, le tranquille Colline Trielta, la malfamata città di Luskan e la leggendaria Cripta del Warlock, dominio del grande lich Larloch, sono tutti reami indipendenti, come anche l'Alta Brughiera, gli Artigli di Troll e la Grande Foresta.

Le terre libere del Nord possono offrire molte avventure e molti pericoli, ma anche molti tesori e ricchezze. Le rovine degli antichi regni e di una miriade di insediamenti più piccoli possono nascondersi praticamente ovunque, in attesa dell'arrivo di un gruppo di esploratori che le riscopra.

L'Underdark

L'Underdark, un'enorme rete di caverne sotterranee che si estende per chilometri e chilometri sia nelle direzioni cardinali che in profondità, al punto di raggiungere perfino gli altri continenti, è la dimora di innumerevoli creature strane e letali. I duergar e i drow, riflessi oscuri dei nani e degli elfi, vivono in queste terre senza luce, come anche

gli svirfneblin, o gnomi delle profondità. Molti abitanti di superficie non sono minacciati e nemmeno disturbati dagli abitanti delle profondità, ma di tanto in tanto alcune di queste creature si spingono fino al mondo di superficie per condurre razzie o per perseguire i loro misteriosi obiettivi.

Le terre dell'Underdark che si estendono sotto il Nord includono la città svirfneblin di Blingdenstone, la città duergar di Gracklstugh e la famigerata città drow di Menzoberranzan. Anche Mantol-Derith, un avamposto commerciale dei mercanti dell'Underdark, è un luogo degno di nota.

Toril e le Sue Terre

Toril è un mondo vasto e meraviglioso, popolato da una miriade di razze diverse, e può vantare una lunga e ricca storia. Le conoscenze di molti abitanti della Costa della Spada, tuttavia, non si spingono troppo oltre i confini del Nord e tutto ciò che è "noto" al di fuori di Faerûn vero e proprio appartiene più al regno delle dicerie che ai fatti.

Faerûn

Faerûn, il vasto continente centrale di Toril, è una massa terrestre divisa da un grande mare noto come il Mare delle Stelle Cadute, o Mare Interno. Le terre oltre il Nord possono sommariamente essere divise in quelle del sud e quelle dell'est. Più ci si allontana dalla Costa della Spada e dal Nord, più le terre in questione si fanno strane ed esotiche.

Le Terre del Sud

Le terre a sud della Costa della Spada sono occupate da antiche nazioni, da una giungla impervia e pericolosa e da numerosi territori distrutti o trasformati da tumulti e cataclismi magici. In mezzo alle rovine e al caos di quei reami, affiorano alcune tracce di rinnovamento e di speranza, frutto dei popoli e delle civiltà più tenaci che cercano di ricostruire e rivendicare ciò che è andato perduto o di creare qualcosa di nuovo.

Amn. Questa nazione governata dai rappresentanti di cinque famiglie nobili è un luogo dove sono i ricchi a regnare, dichiaratamente e senza giri di parole. Gli abitanti dell'Amn sono mercanti esperti e spietati e credono che per concludere una transazione con successo sia lecito ricorrere a ogni mezzo, a prescindere dall'etica. Sebbene la nazione sia di gran lunga più ricca delle metropoli del nord, come Baldur's Gate e Waterdeep, la sua influenza è sminuita dalla riluttanza dei suoi reggenti a collaborare tra loro in nome dell'interesse della nazione. I membri del Consiglio dei Cinque formano un fronte relativamente compatto e severo quando si tratta di governare l'Amn, ma la loro capacità di influenzare gli eventi oltre i confini della nazione è limitata, in quanto non riescono a mettersi d'accordo sulle questioni essenziali di politica estera. Gli oligarchi hanno il controllo assoluto della nazione, ma al di fuori delle rispettive aree di competenza, le loro famiglie e le loro attività commerciali sono in competizione tra loro e con gli abitanti dei luoghi più remoti.

L'uso della magia arcana è illegale nell'Amn, il che significa che gli unici incantatori autorizzati nella nazione sono i detentori di magie divine che beneficiano del sostegno e del patronato di un tempio e i fruitori di magia arcana che hanno ricevuto una speciale dispensa da uno degli oligarchi. L'influenza dell'oligarchia dell'Amn è talmente capillare che pochissimi crimini richiedono una punizione fisica: tra questi spiccano l'uso non autorizzato della magia arcana e le offese contro una casata mercantile del consiglio. Le altre infrazioni vengono condonate una volta che il trasgressore ha pagato una sanzione appropriata.

Calimshan. Questa regione meridionale fu usata per lungo tempo dai geni come campo di battaglia per i loro conflitti. Ma dopo anni e anni di servitù sotto i genasi loro padroni, gli schiavi umani insorsero al seguito di un Eletto di Ilmater, inizialmente usando forme di resistenza non violente, per poi sfociare in una ribellione in piena regola dopo la sua scomparsa. Spodestarono i signori dei geni di Calimport e Memnon e scacciarono dalle città i geni rimanenti, esiliandoli nelle loro dimore elementali o nel cuore del deserto.

Buona parte del Calimshan è un luogo caotico, dominato dalla ricchezza, dall'influenza politica e dal potere personale. Molti pregano che l'Eletto faccia ritorno e completi la sua opera. Altri cercano di imparare a vivere assieme senza che ci sia un genio a comandarli e ad accettare con riluttanza la presenza dei genasi nella popolazione.

Chult. Le vaste e soffocanti giungle del Chult nascondono a detta di molti grandi ricchezze minerarie, tra cui grosse gemme e vene di metalli preziosi. Le giungle pullulano di fauna e flora velenosa, ma questo non impedisce ai più intrepidi di sfidare i molti pericoli del luogo in cerca di fortuna. Alcune piante esotiche che crescono solo nel Chult sono vendute a caro prezzo sui mercati del continente. Le rovine di Mezro si ergono in mare di fronte al Calimshan, in attesa che qualche esploratore o i loro abitanti in esilio liberino la città dai non morti che la infestano e scoprano i tesori che giacciono nascosti tra le macerie.

Più a est, oltre la penisola del Chult, sorgono i resti di Thindol e Samarach. Nonostante l'apparente caduta di entrambe le civiltà, Thindol è tuttora infestata dagli yuan-ti, mentre le illusioni che avviluppano i passi montani di Samarach celano al resto del mondo le attività di quella nazione.

Dambrath. Il Dambrath, situato in una calda pianura che si affaccia sul Grande Mare, è popolato da vari clan nomadi di cavalcatori umani che venerano Silvanus, Malar e in certe occasioni Selûne. La storia del Dambrath è caratterizzata dal dominio dei Crinti, una casta dominante di mezzo-drow, quindi non è una sorpresa che gli abitanti odierni riservino il loro odio più feroce proprio ai drow.

I clan si incontrano due volte all'anno presso un sito sacro noto come le Colline dei Re, dove sono preservate dozzine di totem scolpiti. In occasione di questi raduni, ogni clan aggiorna il suo totem con il resoconto delle imprese compiute nelle stagioni precedenti. Molti Dambrathan vanno in cerca volontariamente della licantropia, in segno di riverenza verso la loro divinità preferita e come atto di onore nei confronti del loro retaggio.

Terre Elfiche Spettrali. Questa regione arida e quasi desertica a nord e a est delle montagne Muro Settentrionale che delimitano Halruaa porta un soprannome che non gli è stato conferito dai suoi abitanti, bensì dai viaggiatori che attraversano questa regione ostile. Le tribù di elfi xenofobi che controllano quest'area non esitano a scoraggiare gli ospiti non invitati con ogni mezzo necessario. Un semplice gruppo di pellegrini potrebbe essere spaventato da una raffica di frecce, mentre una banda di cacciatori o di esploratori potrebbe essere uccisa sommariamente.

Il cibo scarseggia in questa regione: le foreste sono scomparse molto tempo fa e ora gli elfi delle Terre Elfiche Spettrali proteggono con ferocia le mandrie di animali che hanno allevato. Gli elfi non si curano di saccheggiare le città della perduta Lapaliiya, ma non sono nemmeno disposti a consentire agli "avventurieri" di accedere liberamente a quel tratto del loro territorio.

Halruaa. Un tempo ritenuto distrutto nella conflagrazione della Piaga Magica, Halruaa è tornato a essere per buona parte la possente nazione magica insulare di un tempo. Grazie alla preveggenza delle loro divinazioni, i maghi di Halruaa riuscirono a usare il fuoco blu scatenato dalla morte di Mystra per proiettare la loro nazione in Abeir, il reame gemello di Toril, senza correre rischi (la parte corrispondente di quel mondo fu sospinta sul Piano delle Ombre).

Ora che gli eventi di quei giorni sono stati per buona parte vanificati, le famose aeronavi di Halruaa e i suoi vascelli acquatici sono tornati a solcare le rotte di un tempo, per ripristinare le vie carovaniere e i contatti politici tra il loro paese e quelli circostanti, nonché per scoprire come è cambiato il mondo durante un secolo di assenza.

Il Lago dei Vapori. Molto più a sud e a est della Costa della Spada, si estende il Lago dei Vapori, più precisamente un mare interno le cui acque sono state contaminate dalle attività vulcaniche della zona e non sono più potabili. Attorno al suo perimetro sorge un conglomerato di città-stato e di baronie minori caratterizzate da costanti cambiamenti, note come i Regni di Confine. Lungo le rive meridionali del lago, gli esploratori e i cercatori di fortuna sperperano le ricchezze che hanno accumulato erigendo

castelli, fondando comunità e radunando attorno a sé una corte di fedeli vassalli... per poi vedere queste lodevoli opere scomparire nel giro di una generazione o due. In certi casi, uno di questi reami è abbastanza fortunato da essere salvato dal suo inevitabile declino da un altro gruppo di avventurieri di successo, che portano con loro ricchezza e saggezza sufficienti a consentire al piccolo regno di reggere ancora per qualche decennio.

Luiren. Questa terra, ritenuta per molto tempo la patria degli halfling e la regione in cui la loro razza ebbe origine, andò perduta durante la Piaga Magica a seguito di una grande inondazione oceanica. Dopo un secolo da quel disastro, le acque si sono ritirate e ora molti viaggiatori provenienti dal sud parlano di comunità halfling sopravvissute rifugiandosi sulle isole.

Tethyr. Il Tethyr è un regno feudale governato dalla Regina Anais dalla sua capitale, Darromar. La regina impartisce i suoi ordini ai duchi, che a loro volta comandano i conti e le contesse del reame, nominano gli sceriffi delle contee e generalmente si occupano di mantenere l'ordine. Le fattorie del Tethyr sono ricche e abbondanti e i suoi mercati traboccano delle merci provenienti da tutte le Terre Centrali Occidentali.

Il Tethyr ha visto intrighi nobiliari e delitti reali in abbondanza, e capita spesso che gli avventurieri originari di quella nazione, o che si trovano semplicemente a passare per le sue terre, restino coinvolti in quelle trame, come complici involontari o come capri espiatori.

Le Terre dell'Est

Molte delle nazioni più antiche dei Reami sono situate a est, incluse le Terre Centrali Occidentali di Faerûn. Le civiltà che occupano una posizione centrale nel continente sono quelle che hanno saputo sfruttare meglio le vie carovaniere e l'accesso al Mare delle Stelle Cadute. Come nel nord, anche a est esistono sia territori freddi che regioni più temperate. Man mano che un viaggiatore si allontana dalla Costa della Spada, passa da terre non troppo diverse dalle proprie a terre talmente straniere da sembrare uscite da altri continenti o addirittura da altri mondi (e in certi casi è effettivamente così).

Aglarond. La grande penisola di Aglarond si protende sul Mare Interno ed è proprio quella massa d'acqua, assieme alle foreste del Bosco di Yuir, a definire buona parte del carattere di quella nazione. L'Aglarond è un reame in cui gli umani vivono in armonia con gli elfi e i mezzelfi loro alleati. Da secoli è il nemico giurato del Thay, in parte a causa del temperamento della sua reggente di un tempo, la Simbul. La nazione è ora retta da un Consiglio dei Simbarch che ha rinunciato a uno stato di conflitto dichiarato con il Thay. Dopo la restaurazione della Trama, i costanti cambiamenti degli scenari politici e gli appelli all'indipendenza elfica all'interno della nazione, è difficile prevedere cosa sarà dell'Aglarond tra una generazione, ma una cosa è certa: in un modo o nell'altro, il suo potenziale per i grandi cambiamenti non mancherà di concretizzarsi.

Chessenta. Il Chessenta, un insieme di città-stato unite da una cultura comune e dal bisogno di difesa reciproca, non è una nazione vera e propria. Ogni città vanta i suoi eroi, adora i gladiatori suoi campioni e si impegna a insultare e a competere con le altre città con una foga superiore a quella riservata a qualsiasi altra attività. La città di Luthcheq è dominata dal culto dell'insolita divinità nota come Entropia, mentre Erebos è retta dalla più recente incarnazione del drago rosso noto come Tchazzar l'Immortale. Heptios ospita la più grande biblioteca del Chessenta, un centro di apprendimento dove tutti i nobili ambiscono a inviare i loro rampolli affinché studino presso un maestro. Quella città è malvista dagli abitanti di Akanax, il cui spregio militante per i "grassi filosofi" di Heptios è ben noto. Toreus accoglie tutti i visitatori, anche quelli provenienti dalle terre disprezzate o malviste: in quella città, le monete straniere consentono a un viaggiatore di comprare praticamente di tutto. La città fluttuante di Airspur riesce ancora a volare: le sue terre sospese sono rimaste inspiegabilmente immuni alla caduta che ha coinvolto le altre quando è giunto il momento della Separazione.

Regioni dei Reami

Così come "il Nord" descrive un'area che include numerose nazioni e governi, esistono altri termini collettivi anche per le altre regioni di Faerûn. Non tutti questi nomi sono usati universalmente e ognuno ha la sua opinione su quali terre appartengano a quali gruppi. I seguenti raggruppamenti regionali sono quelli attualmente più riconosciuti:

Le Terre Fredde: Damara, Narfell, Sossal e Vaasa
Le Terre Centrali: Cormyr, le Valli, il Mare della Luna e Sembia
Le Terre dell'Intrigo: Amn, Calimshan e Tethyr, noti anche come gli Imperi delle Sabbie
Gli Antichi Imperi: Chessenta, Mulhorand e Unther

Cormyr. Per molti abitanti del Faerûn centrale, il concetto di regno umano è intrinsecamente legato all'immagine del Cormyr. Questo solido reame è protetto da un fedele esercito (i Draghi Purpurei), da uno squadrone di difensori e investigatori magici (i Maghi della Guerra) e da una classe nobiliare ricca e influente. Il Cormyr deve ancora riprendersi dalla sua guerra con la Sembia e Netheril, un conflitto che la nazione ha pagato a caro prezzo, ma che lo ha visto resistere, a differenza di Netheril, che non è sopravvissuto. L'orgoglio di quella vittoria è vivo e forte nella coscienza collettiva del Cormyr, sebbene la Regina Raedra sia tornata sui suoi passi rispetto al progetto di accogliere nel reame quei paesi situati oltre i confini tradizionali del Cormyr.

I Cormyreani vanno a buon diritto fieri della loro patria e si sforzano in ogni modo di preservare le sue terre e il suo onore. Tuttavia, i pericoli non mancano nel Regno delle Foreste, che si tratti dei complotti di qualche infido nobile, dei mostri che emergono dalla Foresta di Hullack o dalle Terre di Pietra, o di qualche antica magia nascosta che riaffiora improvvisamente. Il Cormyr è molte cose, ma di certo non è un regno noioso.

Le Terre Fredde. Le nazioni di Damara, Narfell, Sossal e Vaasa sono note collettivamente alla maggior parte dei Faerûniani come le Terre Fredde e sono situate all'ombra del Grande Ghiacciaio, nei territori gelidi e asciutti del nordest. Pochi al di fuori di questa regione si curano di cosa accade al suo interno, ad eccezione delle terre strettamente confinanti, che temono una recrudescenza degli antichi mali che un tempo la infestavano (sebbene il loro timore si limiti, per il momento, a inviare di tanto in tanto qualche gruppo di avventurieri a indagare).

Nel Damara, il Re usurpatore Yarin Frostmantle siede sul trono della dinastia Dragonbane, mentre il suo popolo geme sotto la tirannia e la crescente minaccia dei demoni che incombe su tutto il paese. Gli abitanti del Narfell, terra di abili cavalcatori e arcieri, si dedicano alla caccia e alle razzie e stanno gradualmente rivendicando il retaggio della loro grande nazione, un tempo governata da maghi in grado di trattare con i diavoli. I Cavalieri Warlock del Vaasa minacciano di valicare i confini della loro nazione e di invadere il Damara, il Mare della Luna o entrambi, mentre alcuni dei suoi membri sorvegliano con cautela il silenzioso

e sinistro Castello Periglioso, forse in attesa di organizzare un'altra incursione in quel luogo. La minuscola nazione di Sossal commercia con i vicini, ma condivide ben poco di ciò che accade entro i suoi confini con il resto del mondo.

Le Valli. Gli umani che vivono nelle Valli non chiedono altro che di condurre un'esistenza indisturbata, lontana dalle preoccupazioni delle grandi nazioni. Vanno orgogliosi della loro pacifica coesistenza con gli elfi del Cormanthor e della loro abilità nel rimanere per lo più autosufficienti e autonomi anche quando le loro terre sono state usate come campi di battaglia da nazioni come il Cormyr, Netheril, la Sembia e Myth Drannor in molti dei conflitti più recenti. Featherdale e Tasseldale hanno riaffermato la loro indipendenza dalla fine della guerra e si sono riunite ad Archendale, Battledale, Daggerdale, Deepingdale, Harrowdale, Mistledale, Scardale e Shadowdale nel Consiglio delle Valli. High Dale ha fatto altrettanto poco dopo.

Gli abitanti delle Valli diffidano di chiunque non sia disposto a fare sacrifici in nome del bene comune, ma chi dimostra di darsi da fare (nelle operazioni di difesa o nei lavori pesanti) viene accettato come pari e ha diritto alla sua parte di ricompensa per le fatiche sostenute.

Le Terre dell'Orda. Questo territorio, noto un tempo come la Desolazione Sconfinata, si guadagnò un nuovo nome presso i Faerûniani quando la sterminata orda Tuigan calò dall'est e attraversò a cavallo tutto Faerûn oltre un secolo fa. Quando questi guerrieri tribali furono sconfitti, alcuni dei loro più potenti combattenti a cavallo sopravvissuti allo scontro unirono le forze per fondare la piccola nazione di Yaïmunnahar. Altri rimasero fedeli alle antiche usanze, padroneggiando l'arte della spada e dell'arco e attraversando le steppe a cavallo in sella ai loro destrieri dalle zampe corte. I mercanti più coraggiosi percorrono ancora la Via Dorata che conduce a Kara-Tur, ma coloro che fanno ritorno da quel lungo viaggio sono un numero sporadico rispetto a quelli dei tempi che furono.

Impiltur. Quando le acque del Mare delle Stelle Cadute hanno ripreso a salire, parte della ricchezza e dell'influenza dell'Impiltur ha fatto ritorno. Tra la popolazione hanno cominciato a circolare voci che parlano di un re perduto, appartenente a un'antica dinastia, in procinto di tornare per risollevare l'Impiltur dalle sue miserie e riportarlo ai fasti di un tempo.

L'Impiltur è una nazione di umani a cui si aggiungono alcune comunità di nani e halfling. Sebbene un tempo fosse governata da una longeva dinastia reale che occupava il trono da secoli e governava un reame unificato, ora un Grande Consiglio siede attorno a un tavolo e cerca di contrastare la presenza dei demoni e dei culti demoniaci che minacciano la nazione dall'interno.

Il Mare della Luna. Le rive del Mare della Luna ospitano da lungo tempo città che crescono vertiginosamente, sviluppando un fiorente commercio e radunando potenti mercenari sotto i suoi vessilli, per poi crollare a seguito dell'eccessiva ambizione, a volte sgretolandosi gradualmente col passare del tempo, a volte precipitando catastroficamente come meteore che cadono dal cielo.

Ora che Netheril e Myth Drannor sono caduti, quelle due grandi potenze non possono più esercitare la loro influenza sul Mare della Luna e questo ha consentito alla città di Hillsfar di spiegare le ali e di posare lo sguardo a sud per espandersi, mentre Mulmaster torna a promuovere il culto di Bane. Phlan, Teshwave, Thentia e Voonlar, tutte città del Mare della Luna su cui le grandi potenze si contendevano l'influenza, ora si sforzano di trovare una loro identità prima che un reame spregiudicato o maligno le divori una dopo l'altra.

Questa regione ospita anche le rovine della Cittadella del Corvo e di Zhentil Keep, le vecchie roccaforti degli Zhentarim, che, di tanto in tanto, la Rete Nera dà segno di voler restaurare.

Mulhorand. Da quando l'Eletto degli dèi ha iniziato a comparire negli ultimi anni, il Mulhorand si è trasformato in una terra assai diversa. Le sue divinità si sono manifestate appieno, assumendo la forma di alcuni loro discendenti, e hanno rapidamente spronato i Mulan a spodestare gli Imaskari. Aiutati dal possente mago Nezram, noto come il Viandante dei Mondi, i Mulhorandi hanno spodestato i reggenti dell'Alto Imaskar, che si sono rifugiati sulle Pianure della Polvere Purpurea o nelle loro roccaforti extraplanari.

Una volta placati i tumulti, quando l'Eletto è scomparso di nuovo, le divinità del Mulhorand sono rimaste per governare il loro popolo, concentrandosi sulla necessità di difendere la loro patria appena restaurata e di evitare che le guerre nell'Unther e nel Tymanther travalicassero i suoi confini. Per la prima volta dopo molti secoli, gli abitanti del Mulhorand sono liberi e le divinità hanno dichiarato che dal loro ritorno in poi, la schiavitù non sarà più praticata presso i Mulan.

Rashemen. Questa terra aspra e fredda, popolata da gente stoica e resistente, è una nazione fiera delle sue tradizioni. È governata dal suo Signore di Ferro, Mangan Uruk, il portavoce del vero potere dietro il trono: le Wychlaran, una società di streghe mascherate che decide le sorti del Rashemen. Queste streghe detengono grandi poteri legati alla terra e alla sua magia e vigilano costantemente contro i pericoli costituiti dai folletti malvagi e dagli spiriti vendicativi. Un numero limitato di incantatori, noti come gli Antichi, crea oggetti magici e intesse rituali arcani per conto delle streghe. Le streghe Rashemi venerano le Tre, un triumvirato di divinità chiamate Bhalla (la Madre del Covo), Khelliara (la Fanciulla della Foresta) e la Signora Nascosta. Col passare dei secoli, gli studiosi delle altre terre hanno ipotizzato che queste divinità possano essere rispettivamente degli aspetti di Chauntea, Mielikki e Mystra.

I guerrieri di questa nazione sono gente fiera e stoica, famosa per la forza, la resistenza fisica e la caparbietà in battaglia. Il Rashemen è un nemico di vecchia data del Thay e ha sventato spesso le ambizioni di quella nazione di conquistare Faerûn. Poche cose danno piacere a un guerriero Rashemi quanto l'opportunità di abbattere un Mago Rosso in battaglia.

Sembia. Dopo un periodo di sottomissione a Netheril, la Sembia sta già tornando a essere la potenza economica che era nei tempi che furono. Sebbene a seguito della guerra più recente i rapporti con le Valli e il Cormyr siano piuttosto freddi, i Sembiani non esitano a bollare i conflitti del passato come opera dei Netheresi e a ricordare ai loro interlocutori commerciali di un tempo il lungo rapporto reciprocamente proficuo che vigeva in passato. A dimostrazione delle sue buone intenzioni, la Sembia ha "concesso" a Featherdale e Tasseldale di riacquistare la loro indipendenza, nonostante gli investitori Sembiani avessero mantenuto il possesso di Featherdale per quasi settant'anni prima che la guerra volgesse al termine.

Prima che Netheril facesse della Sembia uno stato vassallo, le carriere da mercenario e da avventuriero erano scelte di vita molto popolari tra i Sembiani che non avevano una famiglia da sfamare. Queste attività ora sono tornate a essere ancora più popolari presso i veterani di guerra, che possono vantare un addestramento migliore dei loro predecessori. Alcuni ex-soldati della Sembia senza troppi scrupoli si sono dati al banditismo, cosa che, se non altro,

offre agli altri Sembiani maggiori opportunità di lavoro come guardie.

Thay. Il Thay, da molti secoli una delle più grandi concentrazioni di potenza magica nel Faerûn, è governato dall'antico lich di nome Szass Tam e dal Consiglio degli Zulkir della nazione, organizzata in una spietata magocrazia. Il volere del consiglio viene fatto rispettare dai tharchion e dai burocrati regionali, affinché la casta regnante dei Maghi Rossi possa concentrarsi sugli studi magici e sulle questioni arcane più importanti.

C'è stato un periodo in cui i maghi viventi non potevano sperare di raggiungere posizioni dominanti nel Thay: Szass Tam promuoveva la non morte come la forma di esistenza che garantiva infinite possibilità e respingeva tutti coloro che non aderivano a questa filosofia. Le recenti battaglie con il demone Eltab, tuttavia, hanno spinto Szass Tam ad assumere posizioni meno rigide: i viventi ora possono sperare di salire di rango presso i Maghi Rossi, anche se questa speranza è limitata soltanto alle posizioni di alto rango nelle squadre dei servitori di Tam.

Thesk. In questa nazione è ancora vivo il ricordo della guerra di un secolo fa con l'orda Tuigan. Quell'evento ha lasciato il segno in numerosi aspetti della vita quotidiana odierna, specialmente nei mezzorchi discendenti dai mercenari che combatterono in quel grande conflitto.

Il Thesk è noto a molti come la Porta dell'Oriente, in quanto ospita l'estremità occidentale della Via Dorata, che attraversa tutte le Terre dell'Orda fino ad arrivare a Kara-Tur. Poiché la capitale è una sorta di incrocio tra il Faerûn e l'est, non dovrebbe essere una sorpresa per nessuno il fatto che i Theskian siano abituati a non giudicare gli stranieri superficialmente e a non irritarsi con i visitatori che si comportano o parlano in modo insolito. Gli abitanti del Thesk commerciano senza difficoltà con tutti i popoli, perfino con gli orchi e i goblin dei territori vicini, purché essi siano disposti a comportarsi pacificamente. Questo non significa che siano degli sciocchi: dimostrano ben poca pazienza per gli umanoidi violenti e per i razziatori di ogni genere.

Turmish. Il Turmish, una nazione che si affaccia sulle rive meridionali del Mare delle Stelle Cadute, è composto da varie città mercantili rette da un'Assemblea delle Stelle, che riunisce i rappresentanti di ogni città in una democrazia parlamentare. Caduto in disgrazia a seguito delle devastazioni che sconvolsero l'area un secolo fa, il Turmish ora è tornato a beneficiare di un periodo fortunato. L'innalzamento delle acque del Mare Interno ha consentito la ripresa di molti commerci che si erano interrotti dopo il cataclisma. Il Turmish è anche il luogo di origine dell'Enclave di Smeraldo, che si attribuisce orgogliosamente il merito di avere fatto rinascere l'agricoltura locale, di avere posto fine alle piogge torrenziali che tormentavano la regione alcuni anni fa e del ritorno del dio Lathander.

Tymanther. Nei decenni passati, i dragonidi reclamarono per loro un tratto di territorio che in precedenza era stato occupato dalla nazione scomparsa dell'Unther. Ma pochi anni fa l'Unther ha fatto improvvisamente ritorno in Faerûn ed è sceso immediatamente in guerra contro il Tymanther. Da allora il reame si è ridotto a un esile tratto di terra lungo la costa del Mare di Alamber e il Lago della Cenere. I dragonidi che si sono ritirati in quelle aree non sono venuti meno alla loro tradizione militare e la tenacia con cui proteggono questo territorio più ristretto lascia credere che l'Unther non si spingerà oltre nell'immediato futuro (specialmente se si considera che la flotta Untherita non è riuscita a sconfiggere la grande bestia che sorveglia la baia di Djerad Kethendi e le vicine acque dell'Alamber).

Monete dei Reami

Quasi tutte le grandi potenze del Faerûn battono la loro moneta: il denaro coniato entro i propri confini è sia un'espressione della ricchezza materiale che dell'influenza di una nazione. Molte monete di composizione pura e di peso standard vengono accettate direttamente in tutto il continente, anche se non è detto che ogni città-stato o nazione si disturbi a coniare ogni categoria di monete.

Di seguito, sono riassunte alcune delle valute più diffuse e comunemente accettate nei Reami. Ogni raggruppamento è disposto in ordine di valore: rame, argento, electrum, oro e (se presente) platino. La maggior parte degli abitanti del Faerûn chiama le monete con il nome usato dal governo che le conia, a prescindere dalle origini, a differenza di Zhentil Keep. Per qualche strana ragione, tutte le monete Zhent sono associate a epiteti poco lusinghieri.

Amn: fander, taran, centauro, danter, roldon
Cormyr: pollice, falco, occhio azzurro, leone dorato, tricorona
Sembia: decino (una moneta di ferro), corvo, occhio azzurro, nobile
Silverymoon: bagliore, scudo, spada, drago, unicorno
Waterdeep: punta, coccio, taol, dragone, sole
Zhentil Keep: zanna ("pezzo di sterco"), artiglio/naal ("morso di pulce"), tarenth ("colpo di martello"), gloria ("lupo gemente"), gloria di platino ("gemma piatta")

Silverymoon conia anche due monete speciali: la luna e l'eclissi di luna. La luna è una moneta azzurra e luccicante a forma di falce, fatta di electrum, che vale 2 unicorni a Silverymoon e negli insediamenti vicini e 1 unicorno altrove. L'eclissi di luna è costituita da una luna di electrum con un cerchio d'argento più scuro che va a completare una moneta tonda. Vale 5 unicorni in città, ma solo 2 unicorni altrove.

Waterdeep conia le sue monete personali. Il taol è una moneta quadrata d'ottone, che in città vale 2 dragoni, ma che non vale praticamente nulla per chi non commerci con Waterdeep. Molti mercanti cambiano i loro taol in monete standard prima di mettersi in viaggio. La "luna crescente" è una falce di platino grande quanto un palmo che contiene un disco di electrum: vale 50 dragoni in città e 30 dragoni altrove. Sia i taol che le lune crescenti sono forati, per consentire di custodirle infilate su un cordino.

Baldur's Gate è nota per avere fissato gli standard dei lingotti commerciali, incoraggiando l'uso di lingotti di metallo (solitamente d'argento) di taglia e peso specifico da usare al posto di grossi cumuli di gemme o monete per le transazioni più grandi. I lingotti commerciali più comuni pesano 2,5 kg, sono lunghi 15 cm, larghi 5 cm e spessi 2,5 cm e hanno un valore di 25 mo.

Alcuni dragonidi del Tymanther si sono diffusi nel resto di Faerûn, guadagnandosi un'ottima reputazione come mercenari competenti e altamente ricercati.

Unther. Quando gli abitanti dell'Unther rimasero intrappolati in un altro mondo, furono soggiogati da una forza straniera. Poi in mezzo a loro si fece avanti un uomo che si faceva chiamare Gilgeam e che riaccese in loro il ricordo della grandezza di un tempo. Sotto la guida di questo dio reincarnato, il popolo dell'Unther insorse e affrontò i suoi padroni con la forza di un vero esercito. Alla vigilia di una grande battaglia, il popolo dell'Unther ha fatto miracolosamente ritorno alla sua patria e Gilgeam non ha perso tempo a guidarlo contro i dragonidi che occupavano le sue terre ancestrali. Gli Untheriti hanno riconquistato buona parte della terra in cui vivevano un tempo, cercando contemporaneamente di spazzare via le "lucertole senza dio" a cui danno la colpa dei loro anni di oppressione trascorsi su Abeir.

Gilgeam non avrà pace finché non avrà riportato l'Unther alla piena gloria di un tempo. Naturalmente, per raggiungere questo risultato sarà necessario distruggere completamente il Tymanther e muovere prima o poi guerra al Mulhorand e riconquistare le terre perdute secoli fa, ma come ogni Untherita sa fin troppo bene, il grande Dio-Sovrano può permettersi di essere paziente, essendo eterno.

Westgate. La tetra città di Westgate non può essere definita un luogo romantico, ma chi è in cerca di lavori poco puliti o vuole assumere qualcuno in grado di sbrigarli, non troverà facilmente un posto più adatto di questo in tutto Faerûn.

Alcuni vedono in Westgate il destino che attende altri luoghi come l'Amn e la Sembia, dove è sempre il denaro ad avere l'ultima parola. Come spesso accade in questo tipo di luoghi, la rettitudine morale di un individuo passa in secondo piano rispetto al suo atteggiamento di fronte alle varie forme di corruzione. La vicinanza al Cormyr fa di questa città un luogo di raduno per tutti i nemici di quella nazione, inclusi i Coltelli di Fuoco, una gilda di ladri e assassini di cui soltanto gli ingenui fingono di ignorare l'esistenza.

Kara-Tur

Nell'estremo oriente, oltre le desolazioni delle Terre dell'Orda, sorgono gli imperi di Shou Lung, Kozakura, Wa e le altre terre del vasto continente di Kara-Tur. Per molti abitanti del Faerûn, Kara-Tur è come un altro mondo e le storie raccontate dai viaggiatori che hanno visitato le sue nazioni sembrano confermarlo. Le divinità che gli umani venerano in Faerûn sono sconosciute in quelle terre, come anche alcune razze comuni come gli gnomi e gli orchi. Altri draghi, né cromatici né metallici, fanno la tana in quei territori e solcano quei cieli. I maghi di Kara-Tur praticano forme di magia considerate misteriose anche dagli arcimaghi di Faerûn.

Le storie di Kara-Tur narrano di oro e giada in abbondanza, ricche spezie, sete e altre merci rare o sconosciute nelle terre occidentali, ma parlano anche di un popolo degli spiriti in grado di cambiare forma, di giganti dalle grandi corna e di mostri da incubo mai visti in Faerûn.

Zakhara

Molto più a sud di Faerûn, oltre il Calimshan e perfino oltre le giungle del Chult, si estendono le Terre del Destino. Zakhara, circondata da acque che pullulano di pirati e corsari, è un luogo assai poco ospitale, ma molti viaggiatori cercano comunque di raggiungerla nella speranza di trarre profitto dalle sue merci esotiche e dalle sue strane magie. Come Kara-Tur, anche Zakhara è vista come un mondo a parte dai Faerûniani, che immaginano vasti deserti disseminati di città scintillanti come gemme sparse sul terreno. Circolano storie romantiche di ogni genere su ladri armati di scimitarra che viaggiano sui loro tappeti volanti e di geni obbligati a servire gli umani. I loro maghi, chiamati sha'ir, praticano la magia con l'aiuto dei geni e, a quanto si racconta, nelle loro vene scorre il sangue di quegli antichi esseri elementali.

Oltre il Mare Senza Tracce

Nell'estremo occidente, perfino oltre Evermeet e il Mare Senza Tracce, si estendono terre sconosciute e indescrivibili. Molti esploratori hanno visitato queste terre e alcuni hanno perfino fatto ritorno, raccontando storie che cambiano di generazione in generazione e parlano di luoghi esotici di ogni genere, di arcipelaghi che ospitano i relitti di mille navi, di temibili guerrieri vestiti di piume e di vasti continenti che compaiono improvvisamente dove soltanto alcune stagioni fa non c'era assolutamente nulla... o c'era qualcosa di molto diverso.

Il Tempo nei Reami

Anche se esistono molti modi per contare i giorni e calcolare il trascorrere del tempo nell'arco di un anno, quasi tutti gli abitanti di Faerûn hanno adottato il Calendario di Harptos. Anche le culture e le razze che non prediligono questo metodo di segnare il tempo hanno imparato a usarlo, facendone di fatto il sistema ormai riconosciuto pressoché da tutte le razze, i linguaggi e le culture.

Un anno di Toril è composto da 365 giorni. Nel Calendario di Harptos, l'anno è diviso in dodici mesi di trenta giorni l'uno, corrispondenti all'incirca ai cicli sinodici di Selûne, la luna. Un mese è composto da tre decadi, noti anche come tragitti. Cinque festività annuali, che ricadono tra un mese e l'altro, completano il calendario di 365 giorni. Una volta ogni quattro anni, il Calendario di Harptos include Scudiuniti, un "giorno extra" che si inserisce subito dopo Mezzestate.

Le singole giornate di una decade non hanno nomi speciali, ma vengono indicate semplicemente contando dall'inizio di quel periodo ("primo giorno", "secondo giorno" e così via). I giorni del mese sono designati da un numero e dal nome del mese. Per esempio, i sapienti sono soliti annotare un evento con la data di "1 Mirtul" o "27 Uktar". C'è anche chi si riferisce a una giornata in base alla sua posizione rispetto alla data attuale ("a due decadi da oggi") o alla festività più vicina ("tre giorni dopo Pratoverde").

Giorni Speciali del Calendario

Ogni nazione, fede e cultura di Faerûn osserva le sue festività e giorni sacri speciali, spesso governati dai cicli della luna, del sole, delle stelle o da eventi di altro tipo. Il Calendario di Harptos indica inoltre cinque festività annuali abbinate al cambio di stagione e una festività quadriennale che viene celebrata in quasi tutte le terre, sebbene le forme di celebrazione possano variare in base alle tradizioni locali e alle fedi più popolari.

Mezzinverno. La prima festività dell'anno è nota come Mezzinverno, anche se presso alcuni popoli è chiamata con altri nomi. I nobili e i monarchi delle Terre Centrali considerano il Grande Festival dell'Inverno il giorno in cui si commemorano o si rinnovano le alleanze. I popolani

del Nord, del Mare della Luna e di altri territori freddi celebrano il Giorno dell'Inverno Morto come il punto di svolta della stagione fredda: anche se li aspettano ancora dei giorni freddi, una parte dei peggiori è ormai alle spalle.

Pratoverde. Questa festività segna tradizionalmente l'inizio della primavera ed è celebrata con l'esposizione di fiori appena colti (cresciuti in serre speciali là dove il clima non consentirebbe ai fiori di sbocciare così presto), che vengono offerti in dono agli dèi o sparsi per i campi nella speranza che la stagione della crescita giunga presto e sia abbondante.

Mezzestate. Il giorno centrale della stagione estiva è un giorno di festeggiamenti, giochi, promesse scambiate e vita all'aria aperta. I temporali nella notte di Mezzestate sono considerati cattivi presagi e segni di sventura e spesso vengono interpretati come espressione della disapprovazione divina verso le relazioni o i matrimoni nati a seguito degli eventi della giornata.

Scudiuniti. La più grande festività del Calendario di Harptos, Scudiuniti, cade una volta ogni quattro anni, immediatamente dopo Mezzestate. È un giorno in cui si parla schiettamente e in cui spesso i governanti incontrano i loro sudditi, si rinnovano patti e contratti e si stipulano trattati tra i popoli. Nel giorno di Scudiuniti si tengono anche numerosi tornei e gare di abilità, e molte fedi usano questa festività per promuovere e celebrare i loro precetti più importanti.

Il prossimo Scudiuniti cadrà nel 1492 CV.

Granraccolto. Questa giornata celebra il raccolto autunnale con banchetti e cerimonie di ringraziamento. Molti umani rendono grazie in questo giorno a Chauntea per il raccolto abbondante ottenuto prima dell'arrivo dell'inverno. Molti di coloro che si guadagnano da vivere viaggiando in strada o per mare si mettono in cammino subito dopo questa festività, prima che arrivi l'inverno e il maltempo blocchi i passi montani e i porti.

La Festa della Luna. Quando le notti si allungano e i venti invernali si avvicinano, la Festa della Luna segna il momento in cui si festeggiano gli antenati e si onorano i defunti. Durante le celebrazioni di questa giornata la gente si raduna per condividere storie e leggende, innalzare preghiere ai caduti e prepararsi al freddo in arrivo.

Il Calcolo delle Ore Giornaliere

La maggior parte della gente non tiene conto dei vari momenti della giornata, al di là di nozioni come "metà mattinata" o "verso il tramonto". Se qualcuno ha bisogno di incontrarsi in un momento particolare, cerca di organizzarsi usando queste espressioni.

Il concetto di ore e minuti è diffuso soprattutto dove gli abitanti più ricchi fanno uso di orologi, ma gli orologi meccanici si rivelano spesso inaffidabili e raramente due orologi segnano la stessa ora. Se una struttura civica o un tempio locale è dotato di un orologio che scandisce il passaggio delle ore, la gente fa riferimento alle ore come ai "rintocchi" (per esempio: "Ci vediamo al settimo rintocco").

Le Stagioni Alterate

I mondi di Abeir e Toril si separarono nel 1487 e nel 1488 CV. In alcuni luoghi questo cambiamento fu accompagnato da un cataclisma, mentre in altri nessuno si accorse della transizione. Gli astronomi e i navigatori che scrutavano attentamente le stelle non poterono fare a meno di notare che in certe notti avevano l'impressione di navigare nel cielo. L'inverno del 1487–1488 durò più a lungo del solito. Fu poi notato che i solstizi e gli equinozi si erano per qualche motivo spostati: nel 1488 CV l'equinozio di primavera cadde nel giorno di Pratoverde. Le stagioni successive si adattarono di conseguenza: ognuna iniziò più tardi e si concluse più tardi.

Questa alterazione delle stagioni ha indotto alcuni sapienti e i sacerdoti di Chauntea a chiedersi se non sia il caso di cambiare le date di alcune festività annuali, ma molta gente suggerisce di avere pazienza, credendo che le stagioni riassumeranno lentamente il loro ciclo regolare nel corso degli anni a venire.

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	Eleasis	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

Una Breve Storia

La storia conosciuta della Costa della Spada abbraccia migliaia di anni, risalendo fino all'epoca remota delle razze creatrici e delle prime nazioni elfiche e naniche. La storia dell'ascesa degli umani e delle altre razze più giovani e delle loro imprese occupa invece le epoche relativamente più recenti.

Buona parte di ciò che è scritto in questa sezione è noto soprattutto ai sapienti, inclusi alcuni che hanno vissuto nell'arco degli ultimi secoli di storia del Faerûn. La gente comune del continente sa ben poco (e non sa che farsene) degli eventi che si sono svolti in epoche o luoghi lontani. Ciononostante, le notizie circolano rapidamente, quindi anche chi vive in un villaggio lungo la Costa della Spada potrebbe venire a sapere di ciò che è accaduto in una terra lontana.

I Giorni del Tuono

Decine di migliaia di anni fa, il mondo era dominato dagli imperi di creature rettili, anfibie e pennute note in Elfico come le *Iqua'Tel'Quessir*, le razze creatrici, che innalzarono grandi città di vetro e di pietra, tracciarono strade attraverso le terre selvagge, domarono i grandi rettili, impararono a lanciare possenti magie, modellarono il mondo circostante e si mossero guerra le une contro le altre. Quel periodo fu definito i Giorni del Tuono.

L'era delle razze creatrici giunse bruscamente al termine circa trentamila anni fa. Forse le loro guerre giunsero al culmine in un modo terribile e devastante, o forse scatenarono forze che non dovevano essere evocate.

Qualunque sia il motivo, il mondo cambiò e i loro vasti imperi scomparvero. Tutto ciò che rimane di loro sono alcune rovine e le tribù sparpagliate di lucertoloidi, bullywug e aarakocra, discendenti imbarbariti di coloro che un tempo dominavano il mondo.

La Prima Ascesa

Dalle rovine dei Giorni del Tuono sorsero le prime nazioni dei Popoli Orgogliosi (elfi e nani) nella regione.

Gli elfi fondarono le nazioni di Aryvandaar, Ardeep e Ilythiir. Colonizzarono Illefarn lungo la Costa della Spada, dal Dorso del Mondo al Fiume Delimbiyr (fondando la sua capitale Aelinthaldaar all'ombra di quello che oggi è Monte Waterdeep). Gli elfi dei boschi e gli elfi della luna fondarono il regno di Eaerlann nella Valle del Delimbiyr e nella Grande Foresta, mentre i separatisti di Aryvandaar colonizzarono Miyeritar nelle terre dell'odierna Alta Brughiera e della Foresta Velata.

I clan nanici si unirono nella nazione di Delzoun, così chiamata dal suo fondatore della forgia, e costruirono le loro rocche in luoghi che andavano dalle Montagne di Ghiaccio alle Montagne Inferiori e al Mare Stretto, e insediamenti e sale a ovest fino ai Burroni e alle Montagne della Spada.

I Popoli Orgogliosi dovevano difendere regolarmente le loro dimore dalle orde di orchi che infestavano le montagne del Dorso del Mondo e scendevano spesso a sud per combattere e saccheggiare.

La Prima Separazione

Migliaia di anni dopo l'ascesa delle grandi nazioni elfiche, centinaia di alti maghi elfici unirono le forze per lanciare un incantesimo con l'intenzione di creare una gloriosa patria per la loro razza. L'incantesimo ebbe successo, ma scatenò una serie di ripercussioni avanti e indietro nel tempo, separando la terra e alterando per sempre il volto del mondo. Il più grande continente di questo nuovo mondo è ora chiamato Faerûn. Al largo delle sue rive occidentali emerse l'isola di Evermeet, considerata una parte di Arvandor, la dimora delle divinità elfiche sul piano di Arborea e un ponte tra i due mondi.

Le Guerre delle Corone

Circa tredicimila anni fa, scoppiò la guerra tra le nazioni elfiche di Aryvandaar e Miyeritar. Fu l'inizio di una lunga serie di conflitti noti come le Guerre delle Corone. Questi scontri durarono circa tremila anni e culminarono nel Disastro Oscuro, quando terribili tempeste inghiottirono il Miyeritar, trasformandolo in una terra desolata nel giro di una sola stagione per poi lasciarsi alle spalle l'area oggi nota come l'Alta Brughiera. Gli alti maghi di Aryvandaar sono solitamente ritenuti i responsabili di questo atto di distruzione, anche se nessuna prova definitiva è mai stata trovata.

Gli elfi oscuri di Ilythiir, bramosi di vendetta, invocarono le potenze corrotte dei demoni e le scagliarono contro l'Aryvandaar. Nei secoli di distruzione che seguirono, i sacerdoti e gli alti maghi degli elfi pregarono fervidamente Corellon Larethian e gli dèi del pantheon elfico affinché intervenissero a salvarli.

La Discesa dei Drow

Corellon intervenne nelle Guerre delle Corone e maledisse gli elfi oscuri: non avrebbero mai più potuto tollerare la luce del sole. Scoprendo che il semplice tocco della luce diurna causava loro dolore, i drow, nel giro di due soli mesi, si ritirarono dalle terre illuminate del Mondo di Sopra e si rifugiarono nell'Underdark. Voltarono le spalle per sempre alle divinità elfiche che li avevano traditi ed esiliati e si votarono a Lolth, la Regina Demoniaca dei Ragni, la loro nuova divinità patrona. Presto ebbero inizio nuove guerre tra i drow e le città sotterranee dei nani.

L'Era dell'Umanità

Nei millenni successivi alla fine delle Guerre delle Corone, gli umani si diffusero in tutto Faerûn e iniziarono a colonizzarlo mentre le nazioni elfiche e naniche, ormai stagnanti, caddero in un lungo e lento declino. Intanto, nelle profondità dell'Underdark, i drow combattevano una lunga serie di guerre di sopravvivenza e di conquista per consolidare il loro nuovo dominio.

L'Ascesa e la Caduta di Netheril

Oltre cinquemila anni fa, un gruppo di villaggi di pescatori umani sulle rive del Mare Stretto unì le forze sotto la guida del re-sciamano Nether e fondò quello che divenne noto come l'impero di Netheril. I Netheresi impararono a usare la magia dagli elfi Eaerlanni e divennero maghi di grande fama. Secoli dopo scoprirono i testi arcani noti come le *Pergamene di Nether* tra le rovine di Aryvandaar e presto abbandonarono le pratiche degli Eaerlanni per conseguire poteri magici ancora più grandi.

Netheril crebbe fino a diventare un'invincibile nazione di magie e di meraviglie, dominando buona parte del Nord per tremila anni. Poi il folle arcanista Netherese Karsus, assetato di potere, tentò di usurpare il ruolo della dea della magia. La trama della magia ne fu sconvolta: le città sospese di Netheril precipitarono al suolo, innumerevoli protezioni e incantamenti andarono distrutti e il grande impero scomparve tragicamente.

Le Grandi Città

Nei decenni e nei secoli successivi alla caduta di Netheril, molte città della Costa della Spada e del Nord, come Illusk e la Cittadella Sundbarr, accolsero i profughi dell'impero caduto. Nacquero nuovi insediamenti composti per buona parte o interamente dai sopravvissuti umani di Netheril, i cui discendenti si stabilirono in tutto il Nord e nelle Terre Centrali Occidentali.

Quasi millecinquecento anni fa, i colonizzatori umani delle Valli e gli elfi di Cormanthor stipularono un'alleanza, un accordo che divenne noto come il Patto delle Valli. Fu eretto un monumento chiamato la Pietra Verticale per celebrare l'evento e fu decretato l'inizio del Calendario delle Valli, che partì con l'anno 1 CV. Questo metodo di conteggio degli anni nella storia di Toril si diffuse poi in tutto il Faerûn ed è quello comunemente riconosciuto (se non addirittura universalmente accettato).

La città di Neverwinter (chiamata Eigersstor quando era un semplice insediamento) fu fondata nell'87 CV. Sulle rive del Fiume Raurin, l'umile comunità del Guado di Silverymoon nacque nel 384 CV e meno di due secoli dopo crebbe fino a diventare la città di Silverymoon.

Nell'882 CV, un piccolo insediamento commerciale sulle rive di una profonda baia all'ombra di una grande montagna fu chiamato Rifugio di Nimoar, in onore del capotribù Uthgardt che aveva rivendicato quell'area e l'aveva fortificata. I capitani marittimi presero l'abitudine di chiamare quell'insediamento "Waterdeep", un nome che si sostituì a quello originale nel giro di poche generazioni. Nel 1032 CV, Ahghairon, erede delle arti di Netheril, salvò la città da se stessa spodestando Raurlor, il signore della guerra e sedicente imperatore di Waterdeep. Ahghairon dichiarò che sarebbe stata la saggezza, e non la forza delle armi, a governare la città da allora in avanti e fondò i Lord di Waterdeep.

Queste e altre nazioni e grandi città-stato divennero i centri più influenti della Costa della Spada, formando lungo la Via del Commercio una sequenza di insediamenti che andava da Illusk all'estremo nord a Baldur's Gate a sud, presso i confini dell'Amn. Come i loro predecessori elfici e nanici, anche gli insediamenti umani dovettero respingere gli attacchi di molti umanoidi selvaggi, tra cui le orde degli orchi provenienti dal Dorso del Mondo. Waterdeep, guidata dai suoi misteriosi Lord, divenne una grande potenza, mentre la vecchia Illusk cadde nelle mani degli orchi e vi rimase per decenni, finché non fu riconquistata. Sulle sue rovine fu costruita la città di Luskan.

L'Epoca Attuale

I quattro secoli e mezzo successivi alla fondazione dei Lord di Waterdeep furono un periodo tumultuoso per la Costa della Spada e per il resto del mondo. Nel corso di tutto questo periodo, il mondo civilizzato dovette combattere contro le forze selvagge del caos e la vita dovette lottare per perseverare contro gli agenti della morte e della disperazione, a volte in circostanze in cui nemmeno gli dèi rimasero immuni alla distruzione.

Gli ultimi centocinquant'anni costituiscono uno dei più catastrofici periodi della storia di Faerûn. Almeno in tre occasioni, Toril è stato scosso fino alle fondamenta da varie forze che hanno ripetutamente riscritto le leggi della realtà.

Il Periodo dei Disordini

Nel 1358 CV, gli dèi furono scacciati dal loro dominio ultraterreno e obbligati a vagare per la terra, incarnati in corpi mortali. Nel tentativo di recuperare la loro natura divina, si diedero battaglia l'un l'altro. La magia divenne imprevedibile e le preghiere dei fedeli rimasero senza risposta. Alcune divinità rese mortali furono uccise, mentre alcuni mortali ascesero al rango di divinità, prendendo il posto di quelle defunte.

Il Ritorno di Netheril

Il 1374 CV vide la resurrezione dell'Impero di Netheril: la città sospesa di Thultanthar, comunemente nota come Shade, fece ritorno da un esilio di quasi duemila anni nella Coltre Oscura e ricomparve nei cieli del deserto dell'Anauroch. I nobili cittadini, trasformati dalle ombre, iniziarono immediatamente a dare la caccia alle antiche rovine e agli artefatti Netheresi, in preparazione della restaurazione del glorioso impero di un tempo.

La Piaga Magica

Nel 1385 CV, Cyric, asceso al rango di divinità, con l'aiuto di Shar uccise Mystra, la dea della magia, nel suo dominio di Cuore del Dweomer. Questo atto squarciò la trama della magia nel mondo, scatenando il suo potere allo stato grezzo in una catastrofe chiamata la Piaga Magica. Migliaia di praticanti dell'Arte impazzirono o rimasero uccisi, mentre il volto di Faerûn fu rimodellato da ondate e veli di fuoco mistico azzurro. Intere nazioni furono rimosse o scambiate con reami di altri mondi e numerosi frammenti di terra furono strappati dal suolo e rimasero sospesi nell'aria.

La Seconda Separazione

Un secolo dopo la Piaga Magica, quando le terre e i popoli di Faerûn si erano appena abituati alla nuova situazione... tutto cambiò nuovamente.

Le prime avvisaglie dei nuovi tumulti comparvero nel 1482 CV, quando Bhaal, il dio dell'omicidio ritenuto morto da tempo, rinacque a Baldur's Gate in un turbine di caos e di carneficina che reclamò la vita di due duchi della città e di numerosi cittadini. Il ritorno di Bhaal e la sua apparente rivendicazione del dominio dell'omicidio, strappandolo a Cyric, indusse alcuni studiosi e sapienti a credere che le regole a cui tutte le divinità devono obbedire fossero di nuovo in procinto di cambiare.

Nel 1484, tutto Faerûn fu stravolto da strane calamità. Un terremoto colpì Iriaebor. Un'invasione di locuste mise in ginocchio l'Amn. Le terre del sud furono afflitte da una terribile siccità e le acque del mare si ritrassero in molti tratti. A seguito di questi tumulti, molti conflitti scoppiarono nelle varie regioni del continente. Gli orchi di Molte Frecce scesero in guerra contro le rocche naniche del Nord e i loro alleati. La Sembia invase le Valli e il Cormyr radunò un esercito per accorrere in aiuto degli abitanti delle Valli. Netheril condusse le sue forze al confine con il Cormyr, che rimase coinvolto in una guerra su due fronti.

Nel corso di tutto questo periodo, iniziarono a circolare storie di individui che erano stati toccati dagli dèi e che avevano ricevuto in dono strani poteri. Alcuni di questi cosiddetti Eletti erano alle radici dei conflitti che attanagliavano il continente. Tra questi c'era chi sembrava guidato da una voce divina e chi invece affermava di essere esterrefatto e di non avere idea del perché fosse stato scelto.

Nel 1485, nella Valle del Vento Gelido, l'Eletto di Auril fomentò una guerra con le Dieci Cittadine e fu sconfitto. Nell'Anauroch, notando che le forze Netheresi erano sparpagliate su molti fronti, il popolo dei Bedine, soggiogato da tempo, si ribellò ai suoi padroni. Dopo avere sconfitto o cinto d'assedio le rocche naniche del Nord, gli orchi marciarono su Silverymoon. Nel Cormyr e nella Sembia, i Netheresi e i Cormyreani si strapparono vari territori a vicenda e le Valli divennero una zona di guerra. Come per controbilanciare la siccità del sud, l'autunno del 1485 vide l'avvento della Grande Pioggia, che iniziò a cadere nella regione del Mare delle Stelle Cadute. Le precipitazioni non accennarono a fermarsi.

All'inizio del 1486, mentre a est il livello delle acque saliva, le sorti della guerra volsero a sfavore degli orchi nel Nord ed entro la fine dell'anno i loro eserciti entrarono in rotta e si dispersero. Inoltre, in quell'anno gli elfi di Myth Drannor giunsero in soccorso delle Valli e contribuirono a respingere le forze Sembiane. Sulla Costa della Spada, la Casatorre dell'Arcano fu restaurata a Luskan, assieme alla Confraternita Arcana. A Waterdeep e Neverwinter iniziarono i lavori per liberare le città dai detriti accumulatisi in un secolo di incuria. Il Cormyr respinse le ultime forze Sembiane e Netheresi dalla nazione, riconquistò i suoi territori e richiamò le proprie forze per concentrarsi sulle operazioni di ricostruzione della nazione.

Negli ultimi mesi del 1486, la Grande Pioggia finalmente si placò, ma questo evento non segnò la fine del caos. Il livello del Mare delle Stelle Cadute, risalendo, sommerse ampi tratti di terra sotto le onde.

I primi mesi del 1487 furono segnati da una lunga serie di terremoti ed eruzioni vulcaniche, come se il mondo intero fosse in preda alle convulsioni. Giunse voce che i baratri generati dalla Piaga Magica scomparivano all'improvviso e che molte destinazioni conosciute si rivelavano più lontane del normale, come se il mondo stesse silenziosamente aggiungendo chilometri e chilometri di terre selvagge tra i vari luoghi civilizzati. Il mondo iniziò a rivelare luoghi e persone di cui non si sentiva più parlare dai tempi della Piaga Magica. Presto divenne apparente che alcuni effetti di quel terribile periodo stavano gradualmente regredendo. Nel corso dell'anno, navi che dichiaravano di provenire da Evermeet, Lantan e Nimbral (nazioni ritenute scomparse o distrutte) attraccarono nei porti della Costa della Spada e dello

Splendente Sud. Giunse voce anche del ritorno delle leggendarie aeronavi di Halruaa nei cieli meridionali. Le forze di Netheril, non più impegnate nel Cormyr, attaccarono Myth Drannor portando la città sospesa di Shade sopra di esso. Nel corso della lotta per il controllo del *mythal* di Myth Drannor e della Trama stessa, la capitale volante di Netheril precipitò su Myth Drannor e la cataclismica esplosione risultante distrusse entrambi.

Sul finire dell'anno, in varie occasioni il cielo notturno sembrò immobile e privo di vita. In buona parte di Faerûn, gli inverni del 1487 e del 1488 durarono più a lungo di quanto si fosse mai ricordato. Le stagioni successive si adattarono di conseguenza, iniziando e concludendosi più tardi. Le preghiere rivolte agli dèi per ottenere comprensione e misericordia sembrarono rimanere senza risposta, ad eccezione della presenza dei loro Eletti.

Anche se gli orchi del Nord furono sconfitti, la Lega delle Marche d'Argento fu sciolta nel 1488, in quanto i vecchi alleati si incolparono a vicenda dei fallimenti della guerra. La Sembia fu divisa in città-stato separate e alleate tra loro soltanto formalmente. Nonostante la sopravvivenza di una manciata di insediamenti, l'Impero Netherese fu distrutto. Ciò che rimane delle forze Netheresi ora combatte contro i Bedine per il controllo della Guglia Commemorativa, ritenuta la tomba dei phaerimm, gli antichi nemici di Netheril. La battaglia ha risvegliato quella che sembra una nidiata di quelle creature, che ora usano i poteri di assorbimento della magia e dell'energia vitale della guglia contro le terre sottostanti.

Giunti al 1489, molte delle guerre che erano iniziate durante la Separazione arrivarono a una conclusione. Nacquero altri conflitti e numerose gravi minacce incombevano comunque sul mondo, ma le divinità smisero di interferire con il mondo tramite i loro Eletti. Gli dèi non erano più silenziosi, ma sembravano essersi placati, e in molti luoghi nacquero nuovi ordini sacerdotali con il compito di interpretare i loro segni, ora molto più sottili.

Il mondo di oggi sembra un luogo ricco di nuove terre e opportunità, dove i più audaci possono lasciare il segno. Gli studiosi di storia, insieme agli elfi e ai nani che ricordano il passato meglio degli umani e per cui certi eventi sono già remoti, vedono un mondo molto simile a quello di un secolo fa. Per la maggior parte degli abitanti, le improbabili storie di individui dotati del potere di un dio e di terre lontane tornate nel mondo sono semplici chiacchiere da caminetto. Le preoccupazioni quotidiane, i pericoli e le opportunità appena oltre la soglia di casa hanno la precedenza e, sia nella Costa della Spada che in tutto il resto del Nord, non mancano né gli uni né le altre.

La Magia nei Reami

Dal più semplice dei trucchetti alla più potente opera di Alta Magia, dalla benedizione delle magie di guarigione alla resurrezione dei più possenti eroi dalla morte, la magia permea tutti i Reami. Ogni forma di comprensione della magia inizia (e finisce) con la comprensione della Trama.

La Trama

La Trama è un elemento essenziale dell'universo, i suoi fili invisibili attraversano ogni cosa. Alcuni oggetti, luoghi e creature vantano un legame profondo e intrinseco con la Trama e possono compiere imprese straordinarie che a loro risultano perfettamente naturali (il volo di un beholder, lo sguardo ammaliante di un vampiro, il soffio di un drago e così via). Le creature dotate di talento e abilità sufficienti possono anche manipolare la Trama e compiere atti di magia volontari, lanciando incantesimi.

La Trama solitamente non è visibile, né individuabile, nemmeno attraverso l'uso di incantesimi. *Individuazione del magico*, per esempio, non permette a un osservatore di percepire la Trama. Per la precisione, la Trama non è equiparabile alla magia proprio come un insieme di fili non equivale a un abito: è semplicemente la materia grezza di cui è composto l'arazzo della magia.

Sia in senso reale che in senso metaforico, la dea Mystra è la Trama. Mystra è la custode e colei che se ne prende cura, ma tutte e tre le volte in cui la dea della magia è morta o è stata separata dalla sua natura divina (due volte come Mystra e una volta come colei che la precedette, Mystryl), la magia ne è stata sconvolta o si è spenta interamente. Con l'ultima morte di Mystra e l'avvento della Piaga Magica, si credeva che la Trama fosse andata distrutta e il termine aveva perso di significato, ma alla conclusione della più recente Separazione, sia Mystra che la Trama hanno riassunto il ruolo che svolgevano nei secoli passati. Ora, sia gli incantesimi che gli oggetti magici sono più affidabili di quanto non fossero quando la Piaga Magica infuriava ancora.

Poteri Soprannaturali e Poteri Psionici

Le capacità magiche innate di certe creature, i poteri soprannaturali acquisiti di alcuni individui come i monaci e le capacità psioniche sono tutti casi in cui i fruitori non manipolano la Trama nel modo tradizionale degli incantatori. Lo stato mentale del fruitore è essenziale: i monaci e alcuni psionici si addestrano a lungo e duramente per entrare nello stato mentale richiesto, mentre certe creature dotate di poteri soprannaturali sono dotate di quello stato mentale fin dalla nascita. In che modo queste capacità siano correlate alla Trama è ancora oggetto di accese discussioni; molti studiosi dell'arcano credono che l'uso della cosiddetta Arte Invisibile sia un aspetto delle doti magiche che non possa essere studiato o insegnato in modo diretto.

Oggetti Magici

Quando un effetto magico viene creato manipolando i fili della Trama, la creazione di un oggetto magico lega quei fili in modo specifico, al fine di produrre l'effetto desiderato fintanto che l'oggetto perdura. La Trama fornisce prontamente l'energia per gli incantesimi e consente a coloro che praticano l'arte di creare oggetti magici di imbrigliare quell'energia all'interno delle loro creazioni finché non sarà richiamata dal fruitore (che, naturalmente, non deve necessariamente essere un incantatore).

In alcuni casi, la magia di un oggetto deve essere legata a colui che lo utilizza: questo rappresenta l'intreccio dei fili della Trama tra l'oggetto e colui che lo impugna ed è chiamato sintonia. Come sempre accade nelle questioni di natura magica, il numero di oggetti con cui un singolo essere può entrare in sintonia è limitato, ma i benefici di questo tipo di rapporto possono essere considerevoli.

Mythal

I *mythal* sono alcune delle magie più potenti del mondo di Toril, costrutti che vincolano e modellano la Trama in un luogo particolare, a volte con una potenza tale da piegare o riscrivere le regole stesse della magia o addirittura della realtà.

Un *mythal* è un campo permanente di interdizioni ed effetti magici sovrapposti e legati a un luogo specifico. Nel suo uso originale, questo termine si riferiva agli effetti di

Alta Magia che proteggevano le antiche città elfiche. Da allora il suo uso si è esteso fino ad abbracciare ogni genere di protezione simile, dalle immense città sospese del perduto Netheril alle interdizioni di Silverymoon, fino ai più piccoli (ma non meno efficaci) campi magici che proteggono luoghi importanti come Candlekeep. Stando ad alcuni, anche i molti strati ed effetti di interdizione di Sottomonte, nelle viscere di Waterdeep, dovrebbero essere considerati una sorta di *mythal*.

Molti *mythal* sono di natura difensiva e sono concepiti per limitare i tipi di magia utilizzabili all'interno dell'area che essi governano: le restrizioni più comuni riguardano le magie di teletrasporto e di evocazione. Il *mythal* di Evereska influenza il tempo atmosferico nell'area e protegge gli abitanti locali dalle malattie, mentre il *mythal* della sommersa Myth Nantar rende l'acqua respirabile e più agevole per le creature che non sono abituate alla vita sottomarina.

Sotto molti aspetti, un *mythal* è meno simile a un incantesimo e a un oggetto magico e più vicino a una creazione vivente di magia, che può rafforzarsi o indebolirsi, assorbire danni o morire. A volte i *mythal* possono anche curarsi, come nel caso del *mythal* di Silverymoon, rifiorito dal Ponte della Luna dopo il più recente ritorno di Mystra. Ogni *mythal* attivo è associato a uno o più esseri in sintonia con i suoi effetti, che possono ignorare qualsiasi restrizione al lancio di incantesimi, direzionare gli effetti del *mythal* che richiedono un bersaglio e insegnare a chi è dotato di abilità sufficiente ad accedere ai suoi segreti.

Ad eccezione di città come Silverymoon ed Evereska, gli avventurieri tenderanno a imbattersi in *mythal* danneggiati o indeboliti, all'interno di complessi di rovine dove la magia un tempo esercitava una forte influenza. Anche se un incantesimo *identificare* può rivelare alcuni degli effetti più semplici di un *mythal*, le restrizioni attive relative al lancio degli incantesimi possono essere scoperte soltanto tentando di lanciare un incantesimo proibito (e fallendo). Un potente incantatore può imparare a riparare o ad accedere a un *mythal* senza aiuto, ma tali imprese sono leggendarie e perfino i maghi più rinomati le tentano raramente. Una città elfica che include Myth nel suo nome (Myth Drannor, Myth Glaurach, Myth Nantar e altre) è protetta o era protetta da un *mythal*. Le rovine di questi luoghi nascondono sicuramente uno o più effetti imprevedibili, generati da un *mythal* danneggiato o distrutto.

Magie Che Influenzano la Trama

Certi incantesimi consentono agli incantatori di percepire o manipolare gli effetti della Trama in modi particolari. Anche la Trama vera e propria presenta delle irregolarità che possono influenzare gli incantesimi.

Individuazione del Magico. *Individuazione del magico* rivela i fili della Trama intrecciati dal lancio degli incantesimi o i "nodi" della Trama formati da un oggetto magico. Un oggetto magico appare ingarbugliato nei fili blu e argentati della Trama e la disposizione di quei fili rivela quale tipo di magia è stato usato (necromanzia, abiurazione e così via). Analogamente, gli incantesimi attivi e le aree infuse di magia sono delineati da una rete argentata di fili che serpeggiano e si riannodano in base alla magia coinvolta.

Dissolvi Magie. *Dissolvi magie* districa la magia e le pone fine prematuramente, disfacendo qualsiasi costrutto magico formato attraverso la Trama.

Anti-Magia. Gli effetti di anti-magia possono dissolvere gli incantesimi esistenti e disfare ogni forma di magia intessuta attraverso la Trama. Gli effetti permanenti, come quelli degli oggetti magici, sono solitamente soppressi dall'anti-magia: finché l'effetto si trova all'interno di un'area di anti-magia, il costrutto della Trama si disfa, ma i fili tornano di scatto al loro posto non appena la magia esce dall'area.

Magia Morta. In alcune rare zone di magia morta, la Trama è assente. Non solo gli incantesimi e gli oggetti magici cessano di funzionare, ma perfino le capacità soprannaturali delle creature legate intrinsecamente alla Trama potrebbero fallire, quando il nodo della Trama che esse trasportano viene disfatto.

Magia Selvaggia. In un'area di magia selvaggia, la Trama si "intreccia" spontaneamente, formando costrutti casuali e magie risultanti altrettanto casuali. La magia selvaggia tende inoltre ad alterare i costrutti della Trama creati dagli incantesimi, provocando risultati inaspettati.

Le Religioni nei Reami

Sebbene i maghi possano compiere meraviglie con la loro Arte e gli avventurieri siano visti come figure in grado di prendere in mano il loro destino, la maggior parte degli abitanti dei Forgotten Realms si affida agli dèi nel momento del bisogno. Le divinità svolgono un ruolo importante nella vita di quasi tutti gli abitanti, dal più potente dei nobili al più misero dei ragazzi di strada.

Le varie razze di Toril venerano i loro pantheon, che restano all'incirca immutati da una regione all'altra, sebbene alcune culture e società possano porre enfasi su una certa divinità anziché su un'altra. Nonostante alcune eccezioni degne di nota (come per esempio le divinità del Mulhorand), tutti gli dèi sono venerati in tutto Faerûn.

Forme di Culto

Un individuo medio venera divinità diverse in contesti diversi. Quasi tutti i mestieri hanno una divinità patrona: i contadini fanno offerte a Chauntea affinché i loro raccolti siano prosperosi, gli scrivani e i contabili mormorano una preghiera a Deneir quando affilano i loro pennini e i mercanti più devoti mettono sempre da parte qualche moneta per Waukeen alla fine della giornata. Molti individui venerano una divinità associata a un aspetto della loro vita quotidiana, della famiglia o della casa, mentre altri sentono il richiamo di un dio particolare per le ragioni più disparate. Spesso un individuo porta con sé o indossa un piccolo simbolo della sua divinità prescelta, come un pendente o una spilla che raffiguri il simbolo sacro del dio o qualche altro monile personale.

Inoltre, un individuo venera regolarmente gli dèi in base alle proprie necessità e circostanze: un contadino che venera Chauntea come divinità prescelta può pregare Amaunator affinché gli conceda un cielo sereno e soleggiato, mentre una nobile di Waterdeep che solitamente venera Deneir potrebbe rendere grazie a Sune dopo che la festa per il debutto in società di suo figlio ha avuto successo. Gli stessi sacerdoti di una specifica divinità spesso riconoscono i ruoli che le altre divinità svolgono nel mondo e nelle loro vite.

In generale, un fedele considera il suo rapporto con gli dèi come un rapporto pratico e reciproco: egli offre al dio preghiere e doni, in quanto questo è il modo appropriato di incoraggiare quel dio a concedere la sua benedizione e a trattenere la sua collera. Queste preghiere e gli altri atti di devozione si svolgono generalmente in silenzio, presso il santuario di una dimora o di una comunità, o più sporadicamente in un tempio dedicato a quella divinità, quando il fedele sente il bisogno di "bussare alla porta del dio" per ottenere la sua attenzione.

Molte forme di culto sono spesso atti di venerazione: rendere grazie per il favore mostrato, richiedere benedizioni future e innalzare lodi per le intercessioni della

divinità, grandi o piccole che siano. Poiché la maggior parte degli abitanti di Faerûn non vuole attirare su di sé le ire delle divinità più crudeli o selvagge, anche le suppliche di mantenere la pace sono considerate un atto di devozione. Un cacciatore o un contadino potrebbero fare offerte a Malar nella speranza di tenere a bada i predatori, mentre un marinaio potrebbe pregare Umberlee affinché trattenga la sua collera per la durata di un viaggio.

Divinità Nuove e Straniere

Il pantheon Faerûniano non è l'unico pantheon conosciuto su Toril. Le razze non umane, per esempio, venerano le divinità della loro razza e gli abitanti delle terre più lontane spesso adorano divinità completamente diverse. Di tanto in tanto, qualche straniero introduce il culto di queste divinità nel Faerûn. In altri casi molto rari, una nuova divinità viene a crearsi, a volte quando un mortale ascende al rango divino o una divinità la cui venuta era predetta da profeti e capi di nuove religioni finalmente si manifesta. Nei luoghi più cosmopoliti come Waterdeep e Calimshan, spuntano a volte piccoli santuari e templi dedicati alle divinità più strane.

Il successo del culto di una nuova divinità raramente preoccupa gli altri dèi del pantheon Faerûniano e i loro fedeli, a meno che l'area di influenza del nuovo arrivato non entri direttamente in competizione con quella di una divinità già consolidata. I metodi per risolvere questi conflitti possono variare da duelli amichevoli indetti nei giorni festivi o rituali concepiti per enfatizzare la gloria di un dio rispetto a un altro, fino a sfociare in sanguinose campagne militari religiose.

Col passare delle generazioni, un nuovo dio potrebbe diventare un membro consolidato del pantheon. Anzi, alcuni studiosi fanno notare che il Faerûn include molte divinità "immigrate", figure unitesi ai ranghi del pantheon talmente tanto tempo fa che le loro origini straniere ormai si perdono nella notte dei tempi.

Divinità Morte e Risorte

In più occasioni, le campane hanno suonato a lutto per qualche divinità dei Reami. Alcuni dèi furono abbattuti durante il Periodo dei Disordini, altri quando la Piaga Magica scatenò la distruzione in tutti i Reami e in tempi più recenti durante la caduta di Netheril. Alcune divinità sono perfino state uccise da mortali armati di magie straordinariamente potenti.

Quando un dio si ritira da un pantheon, la sua magia divina smette di fluire fino ai suoi fedeli, i miracoli e i presagi associati a quella divinità si interrompono, il sacerdozio di quella divinità perde la fede e i suoi luoghi sacri vengono abbandonati o reclamati dalle altre fedi. Per gli adoratori di una divinità non fa differenza che il loro dio sia veramente morto o semplicemente assopito, perché le conseguenze ai loro occhi restano le stesse. Tuttavia, come gli eventi più recenti hanno dimostrato, non è detto che un dio scomparso resti assente per sempre. Più di un presunto dio defunto ha fatto ritorno dalla morte e ha radunato attorno a sé una nuova schiera di fedeli. Anzi, le leggende di alcune divinità parlano apertamente di cicli di morte e resurrezione.

Come il Saggio di Shadowdale un tempo fece notare: "Se gli dèi possono concedere ai mortali il dono di fare ritorno dalla morte, perché essi stessi dovrebbero chinare il capo alla morte per sempre?"

L'Aldilà

Molti umani credono che le anime dei defunti recenti siano condotte sul Piano del Fato, dove vagano per la grande Città del Giudizio, spesso senza neanche rendersi conto di essere morte. I servitori degli dèi si presentano al loro cospetto per reclamare quelle anime e, se le giudicano degne, le portano con loro fino all'aldilà che le aspetta, nel dominio della loro divinità. Di tanto in tanto, alcuni fedeli vengono riportati nel mondo, dove rinascono per completare qualche opera rimasta incompleta.

Le anime che nessun servitore degli dèi viene a reclamare sono giudicate da Kelemvor, che decide della sorte di ognuna di esse singolarmente. Alcune ricevono l'incarico di fungere da guide per le altre anime perdute, mentre altre vengono trasformate in larve striscianti e gettate nella polvere. I falsi e i senza fede diventano parte del Muro dei Miscredenti, la grande barriera che circonda la Città dei Morti, dove le loro anime si dissolvono lentamente fino a diventare parte della sostanza del Muro stesso.

Istituti Religiosi

Chi presta servizio come sacerdote di un dio non è necessariamente un chierico. Anzi, il potere conferito dagli dèi ai chierici e agli altri incantatori divini viene concesso molto raramente (vedi "Magia Divina" di seguito). Il compito di un sacerdote consiste nel servire la propria divinità e i suoi fedeli, un compito che non richiede necessariamente l'uso della magia.

Il tipo di individuo attratto dal sacerdozio presso una divinità dipende dai dettami di quel dio: le scaltre canaglie che venerano Mask hanno ben poco in comune con gli integerrimi difensori della legge di Tyr e gli entusiasti libertini che venerano Lliira sono diversi da entrambi.

Templi e Santuari

Le istituzioni religiose più comuni di Faerûn sono i templi e i santuari. Che si tratti di piccoli edifici fuori mano o di vasti complessi composti da varie strutture e appezzamenti di terra, ogni tempio agisce nel rispetto delle tradizioni della sua fede, anche se qualche figura carismatica o potente che raggiunga una posizione prominente all'interno della gerarchia potrebbe caldeggiare o ispirare alcuni cambiamenti a quelle tradizioni.

I templi in Faerûn non prevedono liturgie regolari. Le cerimonie collettive all'interno di un tempio vengono celebrate soltanto in occasione di alcune festività specifiche, mentre nel resto dell'anno sono i sacerdoti a fare visita alla comunità per celebrare riti come matrimoni e funerali. I templi sono luoghi dove i fedeli si radunano per trascorrere del tempo in uno spazio consacrato a una divinità, da soli o assieme alla propria famiglia, oppure per cercare l'aiuto dei sacerdoti in determinate occasioni.

I piccoli santuari e le cappelle private, cosa diversa dai templi veri e propri, sono diffusi capillarmente in tutto Faerûn, specialmente in quelle aree in cui un tempio non esiste. I santuari tendono a essere privi di personale e sono curati dalla gente del luogo e dai visitatori che li usano come luoghi di preghiera. Un santuario potrebbe essere modesto come un pozzo lungo la strada, dove i mercanti in viaggio possono gettare una moneta per invocare la buona sorte di Waukeen, o come una statua di Amaunator circondata da bracieri ardenti in un padiglione al centro del villaggio.

I sacerdoti itineranti vanno spesso in cerca di questi luoghi per visitarli, in quanto fungono da punti di raduno per molti fedeli. Quando corre voce che una sacerdotessa itinerante di Eldath è giunta in città, i fedeli si mettono in cerca di quella sacerdotessa presso la sorgente sacra dedicata alla dea ai margini del paese.

Una famiglia o un'attività commerciale potrebbe mantenere un santuario o una cappella dedicata alla sua divinità preferita, come per esempio una serie di campanelle a vento consacrate ad Akadi e appese a un grande albero in giardino, o un simbolo di legno scolpito

Il Pantheon Faerûniano

Divinità	Allineamento	Domini	Simbolo
Akadi, dea dell'aria	N	Tempesta	Una nube
Amaunator, dio del sole	LN	Vita, Luce	Un sole dorato
Asmodeus, dio dell'indulgenza	LM	Conoscenza, Inganno	Tre triangoli rovesciati disposti in un triangolo più lungo
Auril, dea dell'inverno	NM	Natura, Tempesta	Un fiocco di neve a sei punte
Azuth, dio dei maghi	LN	Arcano, Conoscenza	Una mano sinistra che indica il cielo, avvolta nelle fiamme
Bane, dio della tirannia	LM	Guerra	Una mano dritta nera con pollice e dita unite
Beshaba, dea della sventura	CM	Inganno	Corna da cervo nere
Bhaal, dio dell'omicidio	NM	Morte	Teschio all'interno di un cerchio di gocce di sangue
Chauntea, dea dell'agricoltura	NB	Vita	Una fascina di grano o una rosa tra le spighe di grano
Cyric, dio delle menzogne	CM	Inganno	Un teschio bianco senza mascella su sole fiammeggiante nero o viola
Deneir, dio della scrittura	NB	Arcano, Conoscenza	Una candela accesa su un occhio aperto
Eldath, dea della pace	NB	Vita, Natura	Una cascata che si tuffa in uno stagno
Gond, dio dell'artigianato	N	Conoscenza	Un ingranaggio dentato con quattro raggi
Grumbar, dio della terra	N	Conoscenza	Una montagna
Gwaeron Windstrom, dio degli inseguitori	NB	Conoscenza, Natura	L'impronta di una zampa con una stella a cinque punte al centro
Helm, dio della protezione	LN	Vita, Luce	Un occhio spalancato su un guanto d'arme sinistro puntato verso l'alto
Hoar, dio della vendetta e del castigo	LN	Guerra	Una moneta con una testa a due facce
Il Cavaliere Rosso, dea della strategia	LN	Guerra	Un cavallo rosso della scacchiera con due stelle al posto degli occhi
Ilmater, dio della sopportazione	LB	Vita	Mani legate ai polsi da una corda rossa
Istishia, dio dell'acqua	N	Tempesta	Un'onda
Jergal, scriba dei morti	LN	Conoscenza, Morte	Un teschio che morde una pergamena
Kelemvor, dio dei morti	LN	Morte	Un braccio scheletrico che sorregge una bilancia in equilibrio
Kossuth, dio del fuoco	N	Luce	Una fiamma
Lathander, dio dell'alba e del rinnovamento	NB	Vita, Luce	Una strada che conduce verso un sole nascente
Leira, dea delle illusioni	CN	Inganno	Un triangolo verso il basso con uno sbuffo di foschia
Lliira, dea della gioia	CB	Vita	Triangolo composto da tre stelle a sei punte
Loviatar, dea del dolore	LM	Morte	Un gatto a nove code uncinato
Malar, dio della caccia	CM	Natura	Una zampa artigliata
Mask, dio dei ladri	CN	Inganno	Una maschera nera
Mielikki, dea delle foreste	NB	Natura	Una testa di unicorno
Milil, dio della poesia e del canto	NB	Luce	Un'arpa a cinque corde fatta di foglie
Myrkul, dio della morte	NM	Morte	Un teschio umano bianco
Mystra, dea della magia	NB	Arcano, Conoscenza	Un cerchio di sette stelle, nove stelle attorno a un flusso di nebbia rossa o una singola stella
Oghma, dio della conoscenza	N	Conoscenza	Una pergamena vuota
Savras, dio della divinazione e del fato	LN	Arcano, Conoscenza	Una sfera di cristallo contenente molti occhi
Selûne, dea della luna	CB	Conoscenza, Vita	Due occhi circondati da sette stelle
Shar, dea dell'oscurità e della perdita	NM	Morte, Inganno	Un disco nero circondato da un alone violaceo
Silvanus, dio della natura selvaggia	N	Natura	Una foglia di quercia
Sune, dea dell'amore e della bellezza	CB	Vita, Luce	Il volto di una splendida donna dai capelli rossi
Talona, dea dei veleni e della malattia	CM	Morte	Tre lacrime che formano un triangolo
Talos, dio delle tempeste	CM	Tempesta	Tre fulmini che si irradiano da un punto centrale
Tempus, dio della guerra	N	Guerra	Una spada fiammeggiante verticale
Torm, dio del coraggio e del sacrificio	LB	Guerra	Un guanto d'arme destro bianco
Tymora, dea della buona sorte	CB	Inganno	Una moneta sul lato della testa
Tyr, dio della giustizia	LB	Guerra	Una bilancia in equilibrio poggiata su un martello da guerra
Umberlee, dea del mare	CM	Tempesta	Un'onda che si riversa a destra e a sinistra
Valkur, dio nordico dei marinai	CB	Tempesta, Guerra	Una nube e tre fulmini
Waukeen, dea del commercio	N	Conoscenza, Inganno	Una moneta con il profilo di Waukeen rivolto verso sinistra

Il Pantheon Nanico

Divinità	Allineamento	Domini	Simbolo
Abbathor, dio dell'avarizia	NM	Inganno	Un pugnale ingioiellato rivolto verso il basso
Berronar Truesilver, dea della casa e del focolare	LB	Vita, Luce	Due anelli d'argento intrecciati
Clangeddin Silverbeard, dio della guerra	LB	Guerra	Due asce da battaglia d'argento incrociate
Deep Duerra, dea duergar della conquista e dei poteri psionici	LM	Arcano, Guerra	Il teschio di un mind flayer
Dugmaren Brightmantle, dio della scoperta	CB	Conoscenza	Un libro aperto
Dumathoin, dio dei segreti sepolti	N	Morte, Conoscenza	La sagoma di una montagna con una gemma centrale
Gorm Gulthyn, dio della vigilanza	LB	Guerra	Una mezza maschera di bronzo
Haela Brightaxe, dea della fortuna in guerra	CB	Guerra	Una spada rivolta verso l'alto con la lama avvolta in una spirale di fiamme
Laduguer, dio duergar della magia e della schiavitù	LM	Arcano, Morte	Una freccia spezzata
Marthammor Duin, dio dei viandanti	NB	Natura, Inganno	Una mazza rivolta verso l'alto davanti a uno stivale a gamba alta
Moradin, dio della creazione	LB	Conoscenza	Incudine e martello
Sharindlar, dea della guarigione	CB	Vita	Un ago incandescente
Vergadain, dio della fortuna e della ricchezza	N	Inganno	Una moneta d'oro con il volto di un nano

per riprodurre la mano di Azuth in miniatura, esposto in una posizione di spicco lungo una parete, accanto a uno spazio dove accendere candele o bruciare incenso.

Comunione con gli Dèi

Anche se circolano molte storie su momenti del passato in cui gli dèi comparvero in forma fisica e camminarono sulla terra, quelle occasioni furono poche e molto rare. Nella maggior parte dei casi, gli dèi comunicano con i loro fedeli attraverso segni e presagi, colti soltanto da chi è in grado di interpretarli. Com'è naturale, alcuni segni sono più sottili (e quindi aperti a più forme di interpretazione) di altri.

Il tipo più semplice di comunione che fedeli e sacerdoti possono sperimentare con le loro divinità è costituito da preghiere, canti e meditazioni. Tali esperienze sono intensamente personali e il buon senso comune induce tutti a fare in modo che restino tali. Dopotutto, vale la pena di tenere per sé il "consiglio" del proprio dio che appare durante la preghiera del mattino e impartisce una svolta positiva alla giornata. Che ogni veneratore entri in comunione a modo suo, come afferma un detto popolare.

Anche la magia divina fornisce alcuni modi di entrare in comunione con gli dèi e può essere usata per invocare la loro guida. I pronunciamenti divini di questo tipo sono spesso fugaci e hanno una portata strettamente personale, mentre gli editti che riguardano le questioni più ampie tendono a essere aperti a interpretazioni e dibattiti.

Sacerdozio

Il sacerdozio è una vocazione come tante altre, in cui coloro che lo intraprendono spesso affinano le loro capacità attraverso un sistema di apprendistato. Presso un piccolo tempio, un novizio o un accolito può studiare sotto l'unico sacerdote disponibile. I templi più grandi possono accogliere interi gruppi di accoliti, ognuno dei quali può studiare sotto la guida di uno o più mentori responsabili del loro apprendimento dei doveri e delle abilità del sacerdozio.

Una volta completata la loro istruzione, gli accoliti spesso prendono i voti ufficialmente durante un rituale in cui il candidato che ha completato con successo il suo apprendistato viene investito delle responsabilità del sacerdozio.

Conflitti e Persecuzioni

I valori etici e morali delle divinità in Faerûn abbracciano una gamma molto ampia e rappresentano tutti i punti di vista adottati dai loro seguaci mortali, dagli integerrimi agenti del bene agli spietati fautori del male. Molte culture e società si dimostrano assai meno cosmopolite della popolazione del Faerûn nella sua globalità: ne consegue che le persecuzioni religiose (dal punto di vista di chi attira attenzioni indesiderate) sono un fenomeno ricorrente in molti luoghi dove il culto di certe divinità è visto di cattivo occhio.

Molti governi che attuano la persecuzione limitano le restrizioni alla fondazione di templi e sacerdozi formali e di festività organizzate (a livello pratico, è impossibile impedire a un individuo di venerare in modo innocuo o segreto la divinità che ha scelto di seguire). Per esempio, sebbene il culto di Talona (come quello di molte divinità malvagie) sia proibito a Waterdeep, questa proibizione si estende solo alla fondazione dei templi e alla presenza di un ordine sacerdotale all'interno della città. I singoli cittadini o le famiglie che venerano Talona possono essere considerati dei fuorviati, ma non vengono incarcerati o puniti, fintanto che rispettano le leggi della città.

Altri luoghi si spingono un passo oltre in questa forma di persecuzione, per i motivi più disparati. Un tiranno potrebbe dichiarare fuorilegge il culto di Torm, onde evitare che possa ispirare una ribellione. Oppure, il sindaco di una comunità fluviale solitamente di mentalità aperta potrebbe imporre ai veneratori di Silvanus di recarsi altrove, a seguito dei recenti problemi che i taglialegna hanno avuto con i druidi locali.

Magia Divina

Gli dèi mostrano il loro favore ai mortali in una miriade di modi diversi. Nel caso di alcuni eletti, le divinità potrebbero aprire la loro mente o la loro anima al potere della magia. Non esiste una formula che definisca chi sperimenta e chi non sperimenta una rivelazione divina, in quanto gli dèi agiscono in modo misterioso quando devono scegliere i loro prediletti. Alcuni di questi eletti cercano di ignorare o di rinnegare il loro dono, mentre altri lo abbracciano con tutto il cuore.

Alcuni di quelli che dimostrano un certo potenziale per la magia divina sviluppano le loro capacità addestrandosi

Il Pantheon Elfico

Divinità	Allineamento	Domini	Simbolo
Aerdrie Faenya, dea del cielo	CB	Tempesta, Inganno	La sagoma di un uccello contro una nuvola
Angharradh, tripla dea della saggezza e della protezione	CB	Conoscenza, Vita	Un triangolo con all'interno tre cerchi che si intersecano
Corellon Larethian, dio dell'arte e della magia	CB	Arcano, Luce	Una falce di luna
Deep Sashelas, dio del mare	CB	Natura	Un delfino
Erevan Ilesere, dio della malizia	CN	Inganno	Una stella a otto punte asimmetrica
Fenmarel Mestarine, dio dei reietti	CN	Inganno	Due occhi elfici scrutatori
Hanali Celanil, dea dell'amore e della bellezza	CB	Vita	Un cuore dorato
Labelas Enoreth, dio del tempo, della storia e della filosofia	CB	Arcano, Conoscenza	Un sole al tramonto
Rillifane Rallathil, dio della natura	CB	Natura	Una quercia
Sehanine Moonbow, dea della divinazione, dei sogni, dei viaggi e della morte	CB	Conoscenza	Una luna piena sotto un arcobaleno lunare
Shevarash, dio della vendetta	CN	Guerra	Una freccia spezzata sopra una lacrima
Solonor Thelandira, dio degli arcieri	CB	Guerra	Una freccia d'argento con piume verdi

Il Pantheon Drow

Divinità	Allineamento	Domini	Simbolo
Eilistraee, dea del canto e della luce lunare	CB	Luce, Natura	La sagoma di una drow danzante che impugna una spada davanti alla luna piena
Kiaransalee, dea della necromanzia	CM	Arcano	La mano di una drow con anelli d'argento
Lolth, dea dei ragni	CM	Inganno	Un ragno
Selvetarm, dio dei guerrieri	CM	Guerra	Un ragno sovrapposto a una spada e una mazza incrociate
Vhaeraun, dio dei ladri	CM	Inganno	Una maschera nera con lenti di vetro blu al posto degli occhi

Il Pantheon Halfling

Divinità	Allineamento	Domini	Simbolo
Arvoreen, dio della vigilanza e della guerra	LB	Guerra	Due spade corte incrociate
Brandobaris, dio dei furti e delle avventure	N	Inganno	L'impronta di un halfling
Cyrrollalee, dea della casa e del focolare	LB	Vita	Una porta aperta
Sheela Peryroyl, dea dell'agricoltura e del tempo atmosferico	N	Natura, Tempesta	Un fiore
Urogalan, dio della terra e della morte	LN	Morte, Conoscenza	Il profilo di una testa di cane
Yondalla, dea della fertilità e della protezione	LB	Vita	Una cornucopia su uno scudo

in un tempio, un boschetto sacro o qualche altro luogo spirituale, magari in compagnia di altri discepoli. Altri praticanti della magia divina scoprono e alimentano i poteri ricevuti dagli dèi interamente tramite le proprie forze.

Gli Dèi del Faerûn

Le divinità che compongono il pantheon del Faerûn sono simili alle popolazioni di certe grandi città dei Reami: un pittoresco miscuglio di individui dalle provenienze più disparate. La composizione del pantheon è cambiata più volte nel corso dei secoli, a seguito dei mutamenti nei Reami e tra le popolazioni (o viceversa, in base alle teorie di certi studiosi). Le pagine seguenti descrivono i membri più prominenti del pantheon.

Le divinità del pantheon Faerûniano non sono affatto le uniche potenze venerate nei Reami. Le razze non umane possiedono i loro pantheon personali (descritti nel capitolo 3) e altri culti e divinità meno note si nascondono negli angoli più remoti di tutto Faerûn.

Amaunator

Il Custode del Sole Eterno, la Luce della Legge, il Dio Giallo

Il dominio di Amaunator abbraccia sia gli obblighi della legge che la gloria del sole. I suoi sacerdoti contribuiscono a definire le burocrazie e gli ordini legali che regolano la vita delle comunità e spesso assistono alla stesura di contratti e accordi scritti, vidimando quei documenti col simbolo del sole di Amaunator per confermarne la validità.

I sacerdoti di Amaunator insegnano che il loro dio è morto ed è rinato più volte nel corso dei secoli. Come il sole, a volte sprofonda nel reame dell'oscurità, ma il suo sguardo luminoso prima o poi torna sempre a posarsi sul mondo. Amaunator è considerato una divinità severa e inflessibile, simile a Silvanus nei comportamenti, ma non si cura di preservare l'equilibrio della vita: desidera invece che tutto proceda come previsto dall'ordine celestiale, che le promesse siano mantenute e che regole e leggi siano rispettate.

Il Pantheon Gnomesco

Divinità	Allineamento	Domini	Simbolo
Baervan Wildwanderer, dio dei boschi	NB	Natura	Il muso di un procione
Baravar Cloakshadow, dio dell'illusione e dell'inganno	NB	Arcano, Inganno	Un pugnale contro un mantello con cappuccio
Callarduran Smoothhands, dio dei minatori e della pietra scolpita	N	Conoscenza, Natura	Un anello d'oro con sigillo con una stella a sei punte
Flandal Steelskin, dio del metallo lavorato	NB	Conoscenza	Un martello fiammeggiante
Gaerdal Ironhand, dio della protezione	LB	Guerra	Una banda di ferro
Garl Glittergold, dio dell'inganno e delle gemme	LB	Inganno	Una pepita d'oro
Nebelun, dio delle invenzioni e della fortuna	CB	Conoscenza, Inganno	Un mantice e la coda di una lucertola
Segojan Earthcaller, dio della terra e dei morti	NB	Luce	Una gemma luccicante
Urdlen, dio dell'avidità e dell'omicidio	CM	Morte, Guerra	Una talpa dagli artigli bianchi che esce dal terreno

Il Pantheon Orchesco

Divinità	Allineamento	Domini	Simbolo
Bahgtru, dio della forza	LM	Guerra	Un femore spezzato
Gruumsh, dio delle tempeste e della guerra	CM	Tempesta, Guerra	Un occhio senza palpebre
Ilneval, dio della strategia e delle orde	LM	Guerra	Una spada sporca di sangue rivolta verso l'alto
Luthic, dea madre della fertilità e della guarigione	LM	Vita, Natura	Una runa orchesca che significa "entrata della caverna"
Shargaas, dio della furtività e dell'oscurità	NM	Inganno	Una falce di luna rossa con un teschio tra le due punte
Yurtrus, dio della morte e delle malattie	NM	Morte	Una mano bianca con il palmo visibile

I contadini e i viaggiatori si rivolgono a lui con una preghiera quando desiderano la pioggia o il sole, come anche chiunque desideri che il tempo cambi a suo favore. Tuttavia, la forma più comune di propiziazione di Amaunator è l'usanza di formulare giuramenti, firmare contratti e proclamare leggi alla luce del sole. Nella percezione collettiva, il legame tra un giuramento solenne e la luce del sole è talmente forte che chi è in procinto di stipulare un accordo o impartire un decreto spesso si ferma e aspetta che una nube passi e che il sole torni, prima di completare il proclama o la transazione in questione.

Asmodeus

Il Signore del Nono, Piede Spaccato, Vecchio Zoccolo e Corno

Il culto dichiarato di Asmodeus ebbe inizio circa un secolo fa, quando alcuni piccoli culti guidati da figure carismatiche uscirono allo scoperto a seguito della Piaga Magica. Quella catastrofe spinse molti a chiedersi perché gli dèi si fossero infuriati o avessero abbandonato i mortali. I fedeli di Asmodeus fornirono a quei dubbi una risposta nella figura di un dio pronto a perdonare tutti i loro peccati. Nonostante questo, nei decenni che seguirono, il culto di Asmodeus fu comunque accettato con difficoltà.

Stando alle convinzioni dei popoli del Nord (che coincidono con molti racconti narrati dai nani, dagli elfi e da altre razze), Asmodeus è il Signore del Nono, il capo supremo di tutti i diavoli dei Nove Inferi. La gente sa che i diavoli sono creature dalla mente gelida e dalla lingua mielata, pronti a indurre in tentazione i mortali e a reclamare un caro prezzo in cambio dei doni offerti, un prezzo che spesso coincide con l'anima stessa del contraente. Si dice che quando un'anima attende sul Piano del Fato l'arrivo di una divinità che la conduca nell'aldilà che le spetta, i diavoli si avvicinino a quell'anima e le offrano poteri e piaceri immortali di ogni genere. L'anima non deve fare altro se non un passo per allontanarsi dalla polvere e dalla folla che la circonda per mettere piede sul primo gradino della scala infernale che rappresenta la gerarchia dei Nove Inferi.

I fedeli di Asmodeus ammettono che i diavoli mostrano ai loro adoratori un cammino che non è adatto a tutti... proprio

Simbolo di Amaunator

Simbolo di Asmodeus

come non è adatto a tutti crogiolarsi in eterno alla luce di Lathander o a brandire un martello nelle miniere di Moradin. Chi serve Asmodeus in vita spera di essere chiamato a distinguersi dalle masse gementi sul Piano del Fato dopo la morte: ambisce a essere il padrone del suo destino e ad avere tutta l'eternità per perseguire i propri scopi.

A chi si dimostra meno ambizioso, i sacerdoti di Asmodeus offrono la prospettiva di una grazia nell'oltretomba. Tutte le anime attendono sul Piano del Fato che una divinità si degni di decidere dove quelle anime trascorreranno il resto dell'eternità. Chi ha vissuto la propria vita aderendo più strettamente alla filosofia di una divinità viene scelto per primo. Chi invece ha trasgredito agli occhi del dio di sua scelta o non ha seguito alcun credo particolare potrebbe rimanere in attesa per secoli prima che Kelemvor lo giudichi e decida la sua destinazione. Chi teme una sorte del genere può pregare Asmodeus: stando a quanto affermano i suoi sacerdoti, un diavolo offrirà a quell'anima un minimo di conforto.

Oggigiorno, i santuari di Asmodeus sono ancora una rarità e i suoi templi sono quasi inesistenti, ma molti mortali hanno preso l'abitudine di chiedere ad Asmodeus di essere perdonati dei loro peccati. Dopo avere trasgredito in qualche modo alle leggi di un dio, un individuo prega Asmodeus per ricevere qualcosa che gli dia consolazione nel corso della lunga attesa. Asmodeus è noto per concedere alla gente ciò che più desidera, quindi i mortali gli chiedono di ottenere tutti i piaceri e le distrazioni che più bramano dalla vita. Coloro che trasgrediscono in modo più grave spesso chiedono ad Asmodeus di celare i loro peccati agli occhi degli dèi e i suoi sacerdoti rispondono che anche questo può essere fatto... in cambio di un prezzo da pagare dopo la morte.

Auril

Vergine del Gelo, Signora del Bacio di Gelo, Alba di Ghiaccio

Auril, la spietata dea del freddo e dell'inverno, viene venerata soprattutto nelle regioni soggette agli inverni più freddi, dove i mortali cercano di ingraziarsi la dea offrendole doni e preghiere in cambio della sua misericordia. I suoi sacerdoti avvertono tutti di prepararsi all'inverno e di mettere da parte delle scorte aggiuntive per avere qualcosa da offrirle in dono.

Sono pochi i fedeli che prediligono Auril, ad eccezione di chi si guadagna da vivere grazie all'inverno o di chi ama genuinamente quella stagione. I suoi rari sacerdoti tendono a essere individui che spesso sarebbero cacciati dalle loro comunità, se non fosse per il rango clericale che rivestono. Osservano il celibato e si tengono a distanza dal prossimo quando non svolgono le loro mansioni ufficiali.

Simbolo di Auril

A Luskan esiste un tempio dedicato ad Auril: il Palazzo dell'Inverno decorato con guglie bianche. Questa struttura è un complesso di colonne e arcate, prive di tetto e scolpite in pietra bianca. I rituali dei veneratori di Auril spesso appaiono crudeli ai profani. A Luskan i visitatori si radunano nei pressi del tempio per assistere alle frequenti "sfilate bagnate", un rituale in cui i supplicanti indossano abiti imbottiti di ghiaccio. Devono fare visita alle sei colonne bianche note come i Baci di Auril, disseminate in tutta la città, e intonano preghiere e canti in onore alla dea mentre marciano da una colonna all'altra. Una volta giunto a una colonna, un supplicante deve arrampicarsi fino alla sua cima e "baciare la signora", sfiorando con le labbra una piastra di ferro arrugginita situata sulla sommità. D'inverno questi eventi si trasformano in frenetiche gare di corsa, con il rischio aggiuntivo di contrarre geloni o di ferirsi cadendo dalle colonne scivolose. I corridori della sfilata vengono applauditi dagli abitanti locali, che escono dalle taverne per scommettere sulla resistenza fisica dei partecipanti. Si crede che coloro che completano la corsa contribuiscano a rendere l'inverno più mite e nell'arco di tutto l'inverno non devono mai pagare per il cibo o la birra.

Azuth

L'Altissimo, il Signore dell'Arte Magica, il Primo Magister

Sono pochi i fedeli che rendono omaggio ad Azuth, al di fuori dei maghi. Per loro, l'Altissimo è l'incarnazione suprema di tutto ciò che hanno a cuore.

Mystra riveste il ruolo di dea della magia, Oghma è il dio della conoscenza e Deneir è il dio della scrittura e del linguaggio. Azuth prende alcuni aspetti di questi domini generici e li applica alle pratiche specifiche dei maghi. Per esempio, sebbene Mystra sia la divinità che rappresenta l'anima, l'arte e le meraviglie della magia, Azuth è il dio delle lunghe ore di studio dei maghi, dei logoranti obblighi di movimento e di pronuncia degli incantesimi e delle dita doloranti e macchiate di inchiostro. I maghi invocano Azuth quando scrivono pergamene, tracciano cerchi magici, tentano di memorizzare gli incantesimi e perfino quando lanciano gli incantesimi. Spesso questo omaggio si esplicita imitando silenziosamente il simbolo sacro di Azuth, puntando il dito indice della mano sinistra verso il cielo. Per molti maghi questo gesto è diventato talmente ricorrente da farlo quasi inconsciamente.

I templi dedicati ad Azuth sono rari e i suoi chierici ancora più rari. Perfino Halruaa, una terra satura di magia, ospita soltanto una manciata di luoghi sacri dedicati ad Azuth. A volte una statua o un santuario a lui dedicato compare in un angolo di un tempio di Mystra o di un'altra divinità. Più spesso, un mago dispone di un santuario personale dedicato ad Azuth nella sua dimora. In questi luoghi, Azuth è rappresentato come una figura barbuta e

Simbolo di Azuth

incappucciata che tiene alta la mano sinistra, puntando l'indice verso il cielo. In certi casi viene rappresentata soltanto la mano, ma in entrambe le varianti il dito viene spesso usato come candeliere o come punto d'origine di un incantesimo *luce*.

Bane

La Mano Nera, il Signore dell'Oscurità

Il credo di Bane è molto semplice: i forti non solo hanno il diritto di regnare sui deboli, ma ne hanno anche il dovere. Un tiranno che è in grado di rivendicare il potere deve farlo, poiché da quell'atto non trarrà beneficio soltanto il tiranno, ma anche i suoi sudditi. Quando un sovrano cede alla decadenza, alla corruzione o al trascorrere degli anni, un altro sovrano più forte e più capace prenderà il suo posto.

Bane è disprezzato in molte leggende. Nel corso della storia, coloro che lo venerano hanno commesso molti atti oscuri in suo nome, ma molti fedeli non venerano Bane spinti dalla malizia. Bane rappresenta l'ambizione e il controllo: chi è dotato della prima, ma manca del secondo, prega la Mano Nera affinché gli conferisca la forza. Si dice che Bane prediliga coloro che mostrano determinazione e coraggio e che aiuti coloro che ambiscono a diventare conquistatori, a fondare un regno nelle terre selvagge e a imporre l'ordine là dove non vige la legge.

Molte volte e in molti luoghi di Faerûn, i fedeli di Bane sono stati considerati dei salvatori a seguito del loro intervento: hanno massacrato orde di razziatori, deposto sovrani corrotti o salvato eserciti sull'orlo della sconfitta. Ma in altrettante occasioni, il culto di Bane ha creato o appoggiato crudeli dittature, favorito monopoli mercantili o introdotto la pratica della schiavitù dove prima non esisteva.

Beshaba

La Vergine della Sfortuna,
la Signora del Destino, Bess la Nera

Beshaba è il contraltare di Tymora e nel corso della vita quotidiana viene invocata con la stessa frequenza della sua "sorella" più benevola. È considerata una divinità crudele e capricciosa, che la gente tenta di ingraziarsi per evitare di attirare la sua attenzione e il suo interesse in modo negativo.

Il nome di Beshaba viene invocato quando qualcuno è colpito dalla malasorte, dai casi più marginali come urtare un mobile con il dito del piede o rompere la ruota di un carro, a quelli più catastrofici, come scivolare e cadere in un burrone. Beshaba viene invocata anche per distogliere la sua attenzione quando qualcuno fa qualcosa in cui la buona sorte sarebbe poco rilevante ma la cattiva sorte potrebbe incidere. Per esempio, quando qualcuno tira i dadi si appella a Tymora perché vuole che il risultato casuale sia positivo, ma chi deve attraversare un ponte pericolante chiederà a Beshaba di mantenere il ponte intatto.

La gente comune simula il simbolo di Beshaba nascondendo il pollice nel pugno e allungando le altre dita (possono farlo con una o entrambe le mani, per simulare le corna del suo simbolo sacro) per scacciare la sfortuna. Lo stesso gesto fatto portando la mano all'altezza della testa è considerato un saluto; quando le "corna" vengono puntate contro qualcuno, indicano l'intenzione di invocare la malasorte su quell'individuo.

Molti druidi venerano Beshaba come membro del Primo Circolo e celebrano danze propiziatorie in suo onore indossando corna di cervo annerite dal fuoco e intinte nel sangue. Stando a questi druidi, il suo simbolo sacro è costituito dalle corna di un cervo perché quando Beshaba fu venerata per la prima volta, gli umani erano semplici cacciatori e raccoglitori e si credeva che la dea portasse sfortuna ai cacciatori, facendoli impalare dalle corna di un cervo.

Sebbene la maggior parte della gente tremi all'idea che Beshaba possa presenziare a un qualsiasi evento (anche in spirito), la dea viene quasi sempre invocata e applaudita formalmente nei discorsi o nelle cerimonie di inaugurazione o alle funzioni formali come matrimoni e incoronazioni, gare sportive o di abilità marziali, e alle cerimonie di scelta del nome dei bambini. Se non fosse invitata a questi eventi, la dea potrebbe offendersi e scatenare la malasorte su tutti i convenuti.

I templi di Beshaba sono pressoché sconosciuti. Capita spesso però che nelle comunità rurali venga eretto un palo con un paio di corna di cervo appese sulla sommità, in genere sul luogo di un incidente o di un omicidio. In città, dove le corna di cervo sono più difficili da reperire, e i delitti e gli incidenti sono più frequenti, vige l'usanza di disegnare le corna nere di Beshaba con il carboncino su un muro vicino, lasciando il simbolo in bella mostra finché non scolorisce. Questi "santuari", in una forma o nell'altra, fungono da monito per la comunità, indicando quel posto come un luogo di sventura.

Alcuni santuari più formali dedicati a Beshaba sorgono in quei luoghi dove la gente spera frequentemente di sfuggire alla malasorte. Questi luoghi sono contrassegnati da pali o pietre dipinti di rosso a cui sono appese delle corna di cervo annerite o da una targa rossa triangolare appesa a un muro da cui pendono le corna in questione. In entrambi i casi è presente una scodella di pietra o di bronzo dove è possibile gettare monete o bruciare piccole offerte. I Maghi Rossi di Thay solitamente erigono questi santuari al di fuori delle loro camere dei rituali, per proteggersi dagli incidenti più sfortunati.

Simbolo di Bane

Simbolo di Beshaba

Sono pochi coloro che osano scegliere Beshaba come patrona. I rari chierici della Vergine della Sfortuna sono figure che sono rimaste profondamente segnate da grandi tragedie e cercano di mettere in guardia gli altri sulle profonde ingiustizie della vita... o di infliggere tali ingiustizie al prossimo.

Bhaal

Il Signore degli Assassini

Gli abitanti di Faerûn normalmente non pregano Bhaal e non si rivolgono a lui. È considerato una divinità profondamente malvagia e distruttiva, ossessionata dalla morte di ogni essere senziente e pronto a provocarla anche attraverso i mezzi più caotici.

Qualcuno innalza una preghiera a Bhaal quando vuole commettere un omicidio. In certi casi, un individuo potrebbe avere dei buoni motivi per ricorrere a un omicidio, per esempio quando tramite mezzi legali non è riuscito a raddrizzare un'ingiustizia subita, ma nella maggior parte dei casi a pregare Bhaal sono coloro che cercano di uccidere qualcuno spinti dalla gelosia, dall'avidità o dalla collera. È raro che qualcuno che non sia un assassino o un omicida compulsivo scelga Bhaal come suo patrono e i chierici che venerano Bhaal spesso rientrano in una o in entrambe queste categorie.

Vari culti omicidi di Bhaal sono sorti in passato, ognuno guidato da un sedicente e carismatico sacerdote di Bhaal, ma le forme più strutturate di culto del Signore degli Assassini sono estremamente insolite e i suoi templi e santuari sono altrettanto rari. Chi erige un santuario in onore di Bhaal solitamente lo fa per ringraziarlo di un omicidio andato a buon fine. Questi santuari includono in genere un teschio o una testa recisa circondata da gocce di sangue (di solito entrambi appartenenti alla vittima assassinata).

Chauntea

La Grande Madre, la Dea del Grano

Chauntea è la dea dell'agricoltura, che veglia sulle attività di aratura, mietitura, semina, raccolto, allevamento e macellazione del bestiame, tosatura e tessitura del mondo contadino. Da questo punto di vista, è una divinità rurale che raramente viene venerata entro le mura di una città, se non dai coltivatori di orti. Ma Chauntea è anche la Grande Madre, la dea della culla, del focolare e della casa, e di conseguenza è bene accetta in tutte le case, in occasione dei pasti o della nascita di un bambino, e la gente le rende grazie ogni volta che gode del piacere di sedersi accanto a un fuoco e di sentirsi protetta e amata.

La fede di Chauntea è incentrata sulla cura e sulla crescita. I suoi precetti sono infarciti di aforismi e parabole del mondo contadino. Il ciclo eterno della crescita e della mietitura è un tema ricorrente della sua fede. La distruzione fine a se stessa e la demolizione senza ricostruzione sono considerati degli anatemi.

Nei templi di Chauntea sono custodite numerose conoscenze relative all'agricoltura e alle coltivazioni. I suoi sacerdoti lavorano a stretto contatto con le comunità delle aree rurali e non esitano a rimboccarsi le maniche e a sporcarsi le mani di fango, quando ce n'è bisogno.

La Madre Terra

I druidi delle Isole Moonshae venerano la Madre Terra, colei che incarna il potere generante della terra stessa. Per molti abitanti del continente, la Madre Terra è un aspetto o una manifestazione di Chauntea, ma per i Ffolk è e sarà sempre e soltanto la Madre Terra. I pozzi lunari delle isole sono i suoi luoghi sacri e le sue finestre sul mondo. Vedi "Druidi" nel capitolo 4 per ulteriori informazioni.

Cyric

Il Principe delle Menzogne, il Sole Oscuro

Il culto di Cyric è il frutto diretto della storia della sua ascensione al rango di divinità. Durante il Periodo dei Disordini, Cyric era un mortale, una figura chiave che portò alla risoluzione di quel periodo caotico, ma anche un traditore egoista e un assassino. Una volta diventato una divinità, Cyric continuò a tessere numerose trame allo scopo di ingannare e uccidere le altre divinità. Tra queste trame, la più famosa, stando alle leggende, sarebbe l'omicidio di Mystra, l'atto che scatenò la Piaga Magica oltre un secolo fa.

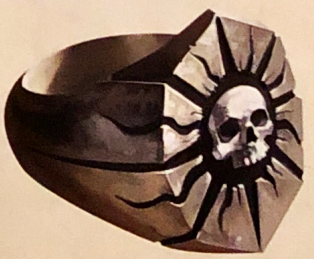
Chi non venera Cyric lo considera il dio della follia, dei tumulti e degli inganni, ma i suoi sacerdoti affermano che queste sono solo eresie. Il loro Principe delle Menzogne non è un pazzo dalla mente contorta, bensì una divinità oscura e maestosa i cui insegnamenti dimostrano che, prima o poi, tutti i legami tra le persone si corrompono e avvizziscono.

La chiesa di Cyric agisce allo scoperto nell'Amn, una terra i cui cittadini sposano i principi dell'ambizione, dell'autodeterminazione e del "compratore in guardia". Chi sceglie Cyric come suo patrono tende a essere un sadico, un artista della truffa, un animo machiavellico assetato di potere o qualcosa di peggio. Gli altri pregano Cyric quando stanno per fare qualcosa di sbagliato, ma non vogliono che si venga a sapere.

"Il Sole Oscuro", in origine uno degli pseudonimi di Cyric, è diventato una metafora per rappresentare i tumulti che sconvolgono i Reami. "Un Sole Oscuro è sorto su questa corte" è un detto che significa che gli intrighi e le lotte intestine presso una casata nobile stanno degenerando; allo stesso modo, una coppia di sposi sa che è giunto il momento di cercare consiglio presso gli altri se "un Sole Oscuro è spuntato alla finestra" della loro relazione.

Simbolo di Bhaal

Simbolo di Chauntea



Simbolo di Cyric

Deneir

Il Signore di Tutti i Glifi e le Immagini, il Primo Scriba, lo Scriba di Oghma

Deneir è il dio della letteratura e della cultura, il patrono degli artisti e degli scribi. Suo è il potere di definire e descrivere con precisione, di leggere e scrivere e di tramandare le informazioni. Nelle leggende, Deneir viene spesso raffigurato come uno scriba al servizio di Oghma e di solito è considerato il braccio destro di Oghma.

È usanza comune che chi scrive una lettera o trascrive informazioni reciti una preghiera a Deneir per evitare di commettere errori. Analogamente, gli artisti rendono omaggio a Deneir prima di iniziare e di completare un'opera, specialmente se si tratta di miniare manoscritti, intessere arazzi che raccontano una storia o di tentativi analoghi di usare l'arte per catturare la verità.

I seguaci di Deneir credono che ogni informazione che non venga annotata e preservata per un uso futuro sia destinata ad andare perduta. Considerano la capacità di leggere e scrivere un importante dono degli dèi, un dono da diffondere e insegnare ovunque. I suoi seguaci sono studiosi e scribi diligenti che, come il loro patrono, si premurano non solo di preservare le opere scritte, ma anche di studiarle personalmente, in quanto si dice che lo stesso Deneir sia nascosto tra le righe, le forme e i brani di tutte le opere scritte. I sacerdoti di Deneir formulano anche un voto di carità, che li obbliga ad accettare le richieste altrui di scrivere lettere e trascrivere informazioni.

I seguaci del dio hanno uno spirito individualista: sono accomunati dalla fede, ma tendono a non curarsi troppo della gerarchia e dei protocolli religiosi. Questo comportamento è incoraggiato dal fatto che le benedizioni della magia divina di Deneir vengono più spesso concesse a coloro che si smarriscono tra le righe di un testo scritto che non a coloro che si vantano di fare parte di un tempio o di un ordine religioso. La contemplazione del libro più sacro della fede, il *Tomo dell'Armonia Universale*, è il modo più efficace di dimostrarsi degni delle benedizioni di Deneir.

Eldath

La Silenziosa, la Guardiana delle Fronde, la Madre delle Acque

Eldath è la dea delle cascate, delle sorgenti, degli stagni e dell'acqua ferma, nonché della pace e delle radure silenziose. Si ritiene che sia presente in molti di questi luoghi, specialmente se utilizzati come boschetti sacri dei druidi. Eldath è la dea del conforto, della guarigione e della tranquillità. Le sue acque benedette guariscono i malati, curano i folli e confortano i morenti.

Molte aree rurali hanno uno stagno o una radura che gli abitanti locali attribuiscono a Eldath. La tradizione vuole che questi posti siano un luogo di tranquillità e di riflessione dove ogni visitatore possa immergersi nei propri pensieri. Una massa d'acqua come un laghetto o una sorgente solitamente funge anche da ricettacolo per le offerte. Se il luogo sacro è una radura, il ruscello che la attraversa potrebbe fungere da ricettacolo, o forse un grosso cespuglio o un albero ai margini della radura potrebbe essere usato come il luogo destinato a raccogliere le offerte dei fedeli. Le tipiche offerte includono armi rotte o oggetti legati a una discussione passata, che i fedeli gettano via in segno di pace per il futuro. Molti di coloro che prediligono Eldath sono pacifisti o individui turbati da violenze a cui hanno assistito o in cui sono stati coinvolti.

I sacerdoti di Eldath non si organizzano in grosse sette. Anzi, molti sono sacerdoti itineranti, che viaggiano da un luogo sacro e da un santuario all'altro per assicurarsi che quei luoghi siano curati a dovere e che la loro dolce serenità sia preservata. I fedeli di Eldath sono solitamente vicini alla natura e alleati dei druidi, che considerano Eldath un membro del Primo Circolo. Colpire un sacerdote di Eldath è considerato un tabù e chi ne uccide uno attira su di sé una grande sventura. Nonostante la misura di protezione che questa credenza fornisce, molti sacerdoti di Eldath preferiscono evitare i conflitti anziché tentare di sedarli. Chi serve Eldath è ben lieto di presiedere a un pacifico negoziato o di ratificare un trattato, ma non obbligherà gli altri a piegarsi all'armonia.

Gond

Il Portatore di Meraviglie, l'Ispirazione Divina, il Sacro Creatore di Tutte le Cose

Gond è il dio degli artefici, dell'ingegno e della costruzione. È venerato dai fabbri, dai falegnami, dagli ingegneri e dagli inventori. Chiunque cerchi di fabbricare qualcosa può rivolgere una preghiera a Gond affinché guidi la sua mano, anche se tutti sanno che Gond sorriderà con più benevolenza a coloro che creano nuove invenzioni, destinate a risultare utili agli altri.

I sacerdoti di Gond viaggiano per il Nord avvolti in vesti color zafferano e dotate di fasce di stoffa che contengono tra le loro pieghe ingranaggi, serrature, ganci e frammenti di acciaio, stagno e legno che potrebbero tornare utili nei momenti più impensati. Indossano anche delle cinture fatte di grossi medaglioni metallici collegati tra loro ed enormi cappelli a tesa larga per proteggersi dal sole. Un sacerdote itinerante di Gond offre i suoi servizi ai villaggi

Simbolo di Deneir

Simbolo di Eldath

più remoti come riparatore, falegname e ingegnere civile contemporaneamente, pronto a costruire un miglior cancello per un recinto, scavare un nuovo pozzo o riparare pentole o mobili che altrimenti sarebbero da gettare. Ogni sacerdote di Gond tiene un diario in cui annota le idee, le invenzioni e le innovazioni scoperte nel corso dei suoi viaggi e adora incontrare i sacerdoti suoi colleghi per condividere con loro ciò che ha trovato. Nelle città più grandi, i Gondar erigono templi che fungono da grandi officine e da laboratori sperimentali. I sacerdoti itineranti consegnano i loro diari agli scribi in servizio presso i templi, che trascrivono le osservazioni dei sacerdoti per i posteri, a beneficio di tutti.

Molti di coloro che prediligono Gond praticano professioni onorate e di vecchia data: fabbri e ingegneri, architetti e tessitori, conciatori e gioiellieri. Nonostante questo, la fede di Gond è diventata nota (a ragion veduta) per accogliere inventori eccentrici e visionari di ogni genere.

Il centro principale del culto di Gond sulla Costa della Spada è situato a Baldur's Gate, dove i fedeli hanno eretto due enormi strutture in onore del Portatore di Meraviglie: un tempio chiamato l'Alta Casa delle Meraviglie e un museo di artigianato e ingegneria chiamato la Sala delle Meraviglie. Lantan è stato il centro principale del culto di Gond fino a un secolo fa, quando la nazione insulare è scomparsa. Da quando è tornata, i pochi mercanti Lantanesi incontrati nei porti della Costa della Spada hanno detto poco o nulla sulle condizioni attuali della loro madre patria.

Gwaeron Windstrom

La Bocca di Mielikki, il Maestro dell'Inseguimento, l'Inseguitore Che Mai si Perde

Sono in pochi oltre ai ranger del Nord a innalzare preghiere a Gwaeron Windstrom. Si dice che un tempo Gwaeron fosse un mortale innalzato al rango divino da Mielikki e che ora serva i ranger come loro intercessore presso Mielikki. È considerato un ranger provetto, un inseguitore perfetto, un addestratore di animali impareggiabile e un accanito nemico di tutte le creature predatrici come i troll e gli orchi. Si crede che abbia l'aspetto di un vecchio dalla lunga barba bianca, ma dal corpo ancora robusto e vigoroso e che riposi e dorma nel cuore di un bosco nei pressi di Triboar.

I ranger pregano Gwaeron perché incarna molti aspetti del loro operato e perché può intercedere per loro presso Mielikki. Molti ranger del Nord considerano Mielikki troppo misteriosa, sacrale e selvaggia per rivolgere direttamente a lei le loro suppliche, ma ritengono Gwaeron Windstrom uno di loro, una figura che capisce le loro necessità.

Gwaeron non possiede templi, ma i santuari a lui dedicati possono comparire in molti luoghi e servono ai viandanti delle terre selvagge come segnavia. Ognuno di questi santuari mostra il simbolo di Gwaeron, l'impronta di una zampa con una stella contenuta nel palmo, disegnato su un albero o una roccia prominente.

Helm

L'Osservatore, gli Occhi Sempre Vigili, Colui Che Vigila

Helm, il dio della vigilanza e della protezione, è considerato il signore supremo della guardia, della vigilanza e dell'osservazione. È venerato da coloro che devono vegliare per contrastare un nemico o un pericolo. Helm è la divinità prediletta di chi si guadagna da vivere proteggendo qualcuno o qualcosa, come le guardie del corpo, i membri della vigilanza cittadina e le guardie di una tesoreria.

Helm incarna lo spirito della vigilanza senza curarsi del bene o del male. Nelle leggende, è una figura onorevole che mantiene la parola a ogni costo, come nel caso in cui fu posto a guardia della scala celestiale durante il Periodo dei Disordini, impedendo agli dèi di salire quella scala e obbligandoli a vivere nel caos di quei giorni, finché le Tavole del Fato non furono ritrovate.

Sebbene la sua fede abbia conosciuto tempi bui, i fedeli di Helm non sono mai scomparsi del tutto. Molti dei suoi seguaci credono che l'Osservatore non possa mai essere completamente sconfitto e gli eventi più recenti hanno dimostrato la verità di questa convinzione.

I sacerdoti di Helm predicano che bisogna sempre tenere alta la guardia, vigilare e tenersi pronti ad affrontare i propri nemici. Pazienza, lucidità e meticolosa pianificazione finiranno sempre per avere le meglio sulle azioni avventate. Chi sceglie di seguire Helm si sforza di rimanere sempre in guardia, di riflettere lucidamente e di mantenere la parola data. Tuttavia, questi tratti non rendono necessariamente i seguaci di Helm degli individui piacevoli: anzi, molti li considerano figure inflessibili e spietate.

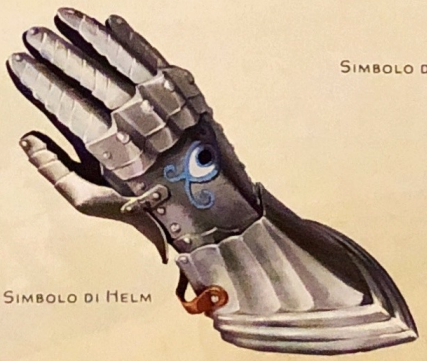
Hoar

Il Portatore di Sorte, il Poeta della Giustizia

Hoar, noto nelle terre lungo il Mare Interno come Assuran, è il dio della vendetta e del castigo. In genere non viene venerato, ma chi va in cerca di vendetta invoca spesso il suo nome. Quando un colpevole cade vittima del fato, come nel caso di un assassino che sfugge alla condanna, ma poi resta ucciso accidentalmente, si attribuisce il merito di questo castigo alla mano di Hoar. Tre rombi di tuono uditi in rapida successione sono ritenuti un segno da parte di Hoar per indicare che si è compiuto un atto di vendetta. Molte società umane hanno l'abitudine di suonare tre rintocchi di campana o tre colpi di gong quando viene emessa una sentenza o attuata un'esecuzione.

La gente invoca il nome di Hoar quando desidera vendicarsi, specialmente se non è in grado di farlo con le proprie forze. Questa invocazione può seguire un torto di poco conto o una grave ingiustizia e l'invocazione a Hoar può essere una breve preghiera pronunciata ad alta voce o scritta in qualche modo. In genere si crede che più la preghiera

Simbolo di Gond



Simbolo di Helm

Simbolo di Hoar

sia espressa in una forma permanente, più è probabile che essa venga esaudita. Per questo motivo, c'è chi incide le sue preghiere sul piombo e le seppellisce o le nasconde all'interno di un diario. Ad eccezione dei cacciatori di taglie e di chi intraprende una crociata di vendetta, sono pochi i veri fedeli di Hoar e coloro che lo servono e che si definiscono suoi sacerdoti sono ancora meno. I templi e i santuari di Hoar sono pressoché inesistenti, se non in terre antiche come il Chessenta e l'Unther.

Hoar divenne un membro del pantheon Faerûniano quando il suo culto si estese oltre le terre in cui era tradizionalmente venerato. Molti considerano Tyr l'arbitro delle leggi e Hoar il dio che impartisce le punizioni che spettano a chi infrange quelle leggi. Un giudice tenderà a venerare Tyr, mentre un carceriere o un boia rivolgerà più probabilmente le sue preghiere a Hoar.

Il Cavaliere Rosso

La Signora della Strategia, il Generale Cremisi, la Gran Maestra dello Scacchiere

Il Cavaliere Rosso è la dea della pianificazione e della strategia. Coloro che rispondono al suo richiamo si fanno chiamare la Compagnia Rossa. Credono che a vincere le guerre siano coloro che applicano le strategie, le tattiche e le pianificazioni migliori. Il culto del Cavaliere Rosso è incentrato su una lunga serie di dottrine strategiche, come: "Ogni guerra è una seria di battaglie. Perderne una non significa perdere la guerra." "In tempo di guerra, pianifica la pace. In tempo di pace, pianifica la guerra." "Cerca alleati tra i nemici del tuo nemico."

Il culto del Cavaliere Rosso nacque come venerazione di un'eroina presso un ordine monastico di Tempus nato nel Tethyr poco dopo il Periodo dei Disordini. Da allora il Cavaliere Rosso è costantemente cresciuto in popolarità, soprattutto grazie a ciò che i suoi fedeli chiamano il Grande Stratagemma: per decenni, i suoi sacerdoti viaggiarono nelle zone di guerra per insegnare ai generali e ai re l'arte della strategia e della tattica sui campi di battaglia. Inizialmente, molti dei governanti contattati a tale scopo li scacciarono, ma presto divenne evidente che coloro che accettavano i consigli dei seguaci del Generale Cremisi ottenevano dei benefici notevoli. I vincitori, in segno di gratitudine, eressero templi alla Signora della Strategia e così la sua fede crebbe col passare del tempo.

Oggi i seguaci del Cavaliere Rosso sono presenti praticamente in ogni territorio che sia stato lo scenario di un conflitto nell'ultimo secolo. I fedeli del Cavaliere Rosso sono rari presso la gente comune, ma i suoi veneratori includono molti comandanti militari d'alto rango, istruttori dei collegi di guerra, quartiermastri e autori dei tomi di strategia. Ogni tempio del Cavaliere Rosso include un altare dedicato a Tempus, quindi tende a essere visitato da soldati e mercenari. Un tempio è circondato da un vasto cortile e da un padiglione, che può essere affittato da compagnie di soldati e mercenari per essere usato come luogo di addestramento. I sacerdoti del Cavaliere Rosso ritengono che addestrarsi nel cortile di un loro tempio sia un rito propiziatorio e che il Cavaliere Rosso guarderà con occhio particolarmente benevolo le truppe che lo hanno fatto.

Ilmater

Il Dio Piangente, il Signore Affranto, Colui che Sopporta

Ilmater è il dio della sofferenza, del martirio e della perseveranza, noto per la sua compassione e la sua sopportazione. È lui a offrire sostegno e parole di conforto a chi soffre, a chi è vittima di abusi e ai più bisognosi. È colui che soffre volontariamente, che prende il posto degli altri per alleviare il loro fardello e subire il dolore al loro posto. È il dio degli oppressi e di coloro che sono stati trattati ingiustamente.

Si dice che se potesse farlo, il Dio Piangente si sobbarcherebbe tutte le sofferenze del mondo per risparmiarle agli altri. Non potendo farlo, benedice coloro che soffrono per conto degli altri e allevia le loro sofferenze quando può. I martiri che muoiono affinché gli altri possano vivere vengono sempre benedetti da Ilmater con il riposo eterno e l'offerta di un posto nel dominio del dio nell'aldilà, se lo desiderano.

I sacerdoti di Ilmater si occupano dei malati, degli affamati e dei feriti e i suoi templi dedicano buona parte delle offerte che ricevono a lenire le sofferenze del mondo. I suoi seguaci forniscono soccorso quando possono, ma usano anche la forza per porre fine alle torture e alle sofferenze inflitte agli altri. I sacerdoti di Ilmater si recano nei luoghi dove vigono le condizioni più inumane per prendersi cura degli oppressi, dei poveri e dei defunti. Antepongono il bene degli altri al proprio, condividono tutto ciò che hanno ed enfatizzano la natura spirituale della vita rispetto al bene del corpo fisico.

I sacerdoti di Ilmater che intraprendono una missione di soccorso possono essere riconosciuti dalle loro maglie di pelo, vesti di rozza pelliccia indossate direttamente sopra la pelle. Fare del male a questi sacerdoti mentre ottemperano al loro dovere, per esempio quando si prendono cura dei feriti sul campo di battaglia, è considerato tabù e questo tabù è talmente sentito presso gli umani che anche le altre razze rispettano l'usanza. Perfino gli orchi e i goblinoidi evitano di attaccare direttamente un pacifico sacerdote di Ilmater, purché questi si prenda cura anche dei loro guerrieri caduti.

La maggior parte della gente nutre un profondo rispetto per il lavoro e il sacrificio dei fedeli di Ilmater e presta aiuto all'operato dei sacerdoti per quello che è possibile. Quando un tempio di Ilmater invia i suoi fedeli ad aiutare i profughi di una guerra o le vittime di un'epidemia, la loro prontezza a sacrificare il proprio benessere induce molta gente comune ad aiutarli, a volte perché sono fonte di ispirazione, altre volte perché suscitano sensi di colpa.

Simbolo del Cavaliere Rosso

Simbolo di Ilmater

La Leggenda degli Aliossi, del Lancio dei Teschi e del Trono Vuoto

Molto tempo fa esisteva soltanto un dio del conflitto, della morte e dei morti ed era noto come Jergal, il Signore della Fine di Tutto. Jergal provocava e fomentava la discordia sia tra i mortali che tra le entità divine. Quando le creature si uccidevano tra loro per conquistare il potere o cedendo all'odio, Jergal le accoglieva tutte nel suo tetro reame di eterna oscurità. E poiché tutto deve morire, ogni cosa prima o poi giungeva nel suo regno, e col tempo il suo reame era divenuto superiore a quello di qualsiasi altra divinità. Ma Jergal si era stancato dei suoi doveri, poiché ormai era troppo abile nel suo compito: senza più sfide da vincere non aveva nulla, e nel nulla c'era soltanto tristezza e oscurità. In quelle condizioni, la differenza tra potere assoluto e impotenza assoluta era impossibile da cogliere.

Durante quest'epoca oscura si distinsero tre potenti mortali, Bane, Bhaal e Myrkul, che ambivano al potere detenuto da Jergal. I tre strinsero un patto sacrilego e giurarono che avrebbero ottenuto quel potere supremo o sarebbero morti nel tentativo. Setacciarono il mondo in lungo e in largo alla ricerca di magie e incantesimi potenti e sfidando continuamente la morte. Qualsiasi mostro si trovassero davanti o qualsiasi magia li ostacolasse, i tre mortali uscivano illesi da ogni sfida. Infine, si spinsero nella Grigia Distesa e si misero in cerca del Castello delle Ossa. Si fecero strada combattendo oltre eserciti di scheletri, legioni di zombi, orde di wraith e schiere di lich. Alla fine, giunsero alla meta che avevano cercato per tutta la vita: il Trono di Ossa.

"Rivendico questo trono del male," gridò Bane il tiranno a Jergal.

"Ti distruggerò prima che tu possa alzare un dito," minacciò Bhaal l'assassino.

"E io intrappolerò la tua essenza per l'eternità," promise Myrkul il necromante.

Jergal si alzò dal suo trono con un'espressione stanca e disse: "Il trono è vostro. Sono stanco di questo potere vacuo. Prendetelo, se volete: prometto di servirvi e guidarvi come vostro siniscalco, finché non vi sarete abituati alla vostra posizione." Poi, prima che i tre, stupefatti, potessero reagire, il Signore dei Morti chiese: "Chi sarà di voi a regnare?"

I tre iniziarono immediatamente a combattere tra loro mentre Jergal li osservava impassibile. Quando fu chiaro che sarebbero tutti e tre morti per lo sfinimento o che avrebbero continuato a combattere per l'eternità, il Signore della Fine di Tutto intervenne.

"Dopo tutto quello che avete sacrificato, volete andarvene via senza nulla? Perché non vi dividete le aree di influenza di questa carica partecipando a un gioco di abilità?" chiese Jergal.

Bane, Bhaal e Myrkul rifletterono sull'offerta del dio e accettarono. Allora Jergal prese i teschi dei suoi più potenti lich e li porse ai tre, affinché partecipassero a una gara di lancio dei teschi. Ogni mortale avrebbe scagliato un teschio attraverso la Grigia Distesa, e chi l'avesse scagliato più lontano sarebbe stato riconosciuto come vincitore da tutti.

Ma Malar, il Signore delle Bestie, giunse a fare visita a Jergal proprio in quel momento. Quando capì che il vincitore della gara avrebbe ottenuto tutto il potere di Jergal, si avventò sui tre teschi per assicurarsi che la gara non potesse proseguire finché non avesse anche lui avuto l'opportunità di vincere parte del premio. Bane, Bhaal e Myrkul ripresero a combattere, poiché era evidente che la loro gara era stata rovinata, ma Jergal intervenne di nuovo. "Perché non lasciate che sia la Dea Fortuna a decidere, affinché non dobbiate condividere nulla con la Bestia?"

I tre acconsentirono a questa alternativa, Jergal spezzò tre delle sue dita scheletriche e le porse ai concorrenti. Quando Malar fece ritorno dopo avere inseguito i teschi, scoprì che i tre avevano appena terminato una partita di aliossi.

Bane esclamò trionfante: "In quanto vincitore, scelgo di regnare per tutta l'eternità come tiranno supremo. Provocherò odio e conflitto con un semplice gesto e tutti si inchineranno davanti a me quando si troveranno nel mio regno."

Myrkul, che si era piazzato al secondo posto, proclamò: "Ma io scelgo i morti, quindi in realtà vinco io, perché tutto ciò che tu comandi, Bane, prima o poi diverrà mio. Tutto deve morire prima o poi... perfino gli dèi."

Bhaal, che era arrivato terzo, proclamò: "Io scelgo la morte stessa ed è per mano mia che tutto ciò su cui tu regni, Lord Bane, prima o poi passerà a Lord Myrkul. Ma entrambi dovrete rendermi omaggio e obbedire al mio volere, poiché io posso distruggere il tuo regno, Bane, uccidendo i tuoi sudditi, e posso affamare il tuo, Myrkul, trattenendo la mia mano."

Malar ringhiò di frustrazione ma non poté fare nulla e così ancora una volta gli restarono solo le bestie.

E Jergal si limitò a sorridere, perché finalmente era libero.

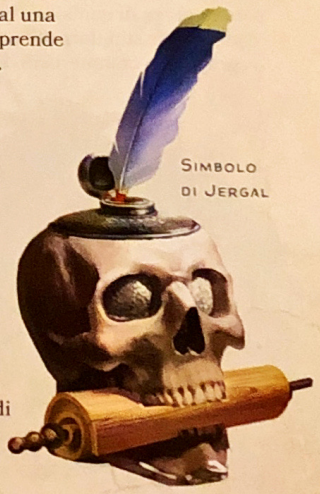
Jergal

Lo Scriba Finale, il Senza Pietà, il Tetro Siniscalco

Stando alle leggende, Jergal è una divinità antica. Narra la storia che ai tempi di Netheril fosse venerato come il dio della morte, dell'omicidio e del conflitto. Tuttavia, col passare del tempo, la sua posizione gli venne a noia. Un giorno, tre potenti avventurieri mortali incontrarono Jergal nelle terre dei morti, determinati a distruggerlo e a reclamarne il potere. Jergal non fece altro che abbandonare volontariamente il trono di ossa e consentì a ognuno dei tre mortali di reclamare parte della sua divinità. Fu così che Bane acquisì il dominio del conflitto, Myrkul la sovranità sui morti e Bhaal il dominio dell'omicidio. Jergal perse il rango di un tempo e divenne lo scriba dei morti.

Jergal è ora considerato l'indifferente custode dei morti. Si crede che annoti i trapassi dei viventi per aiutare Kelemvor ad assicurarsi che le anime siano destinate all'oltretomba che meritano. È raro che qualcuno lo invochi direttamente, se non ai funerali e presso coloro che praticano l'usanza di scrivere il nome del deceduto su un frammento di pergamena e collocarlo nella bocca del cadavere. Questo rito è diffuso soprattutto nei luoghi in cui la tomba o il sepolcro di un individuo non sono contrassegnati con il nome del defunto.

Pochi fedeli considerano Jergal una divinità e chi lo fa, in genere, si prende cura dei morti in qualche modo. I sacerdoti di Jergal prestano servizio nelle comunità come becchini e custodi dei cimiteri. Non esistono templi dedicati a Jergal, se si eccettuano alcuni luoghi abbandonati dedicati alla sua incarnazione più antica e oscura, ma i suoi sacerdoti sono bene accetti nei templi di Kelemvor, Deneir e Myrkul. I suoi fedeli inviano i registri annuali dei decessi a quei luoghi sacri dove sono custodite le informazioni di questo tipo.



Simbolo di Jergal

Kelemvor

Il Signore dei Morti, il Giudice dei Dannati

Kelemvor è considerato il dio giusto e compassionevole della morte. La morte giunge per tutti e, quando questo accade, Kelemvor è presente per prendere per mano ogni anima e condurla fino all'aldilà che le spetta. I sacerdoti di Kelemvor insegnano che coloro che venerano gli dèi in base ai riti delle loro religioni hanno svolto il loro servizio come si deve e saranno ricompensati con la vita oltre la morte che si aspettano.

I fedeli di Kelemvor garantiscono ai mortali una transizione pacifica sotto l'ala del Signore dei Morti. Aiutano i morenti a fare ordine tra i loro affari e officiano i riti funebri per coloro che non possono permettersi le sfarzose cerimonie previste dalla loro fede. I dettami della fede di Kelemvor obbligano i fedeli a ritardare o prevenire una morte prematura ogni volta che è possibile, sebbene le varie sette e i vari adoratori seguano una definizione diversa di "prematuro". Un gruppo potrebbe concentrarsi per arginare l'avanzata di una malattia, un altro potrebbe tentare di prevenire un omicidio e un altro ancora potrebbe concentrarsi sulla lotta contro il flagello dei non morti. In verità, tutti i fedeli di Kelemvor disprezzano i non morti e si sforzano in qualche modo di eliminarli, poiché i non morti di tutti i tipi sono considerati degli abomini dell'ordine naturale. Questa convinzione mette naturalmente i fedeli di Kelemvor ai ferri corti con i necromanti, i sacerdoti di Myrkul e gli altri che promuovono la creazione dei non morti, e spesso genera conflitti in circostanze inaspettate. Per esempio, i sacerdoti di Kelemvor distruggono ostinatamente ogni scritto che consenta di creare i non morti... un atto che offende coloro che danno valore alla conoscenza fine a se stessa, come i fedeli di Oghma e Deneir. Inoltre, esistono non morti che non sono malvagi, come i baelnorn, considerati sacri dagli elfi. I fedeli di Kelemvor cercano di sterminare anche questi esseri, a prescindere dalla loro natura.

Lathander

Il Signore del Mattino, l'Alba dell'Ispirazione, il Dio Rosa-e-Dorato

Lathander è il dio della primavera, della nascita e del rinnovamento, una divinità di concepimento, vitalità, gioventù, rigenerazione e perfezionamento personale. Non è il dio del sole, bensì quello dell'alba, che rappresenta l'inizio di un nuovo giorno ricco di potenziale.

Lathander è il dio degli inizi. La gente solitamente gli rivolge una preghiera prima di intraprendere un viaggio o un'impresa di qualsiasi tipo. Il nome di Lathander viene invocato per stipulare alleanze e inaugurare nuove imprese o compagnie commerciali. Di conseguenza, il dio è molto popolare presso le classi mercantili e la sua chiesa ne ha tratto notevoli benefici.

Il sole nascente è il suo simbolo e i suoi colori sono il rosa, l'oro e il porpora dell'alba. I templi e i santuari di Lathander ospitano numerose funzioni di vario tipo, sia municipali che personali. In quei luoghi la gente si sposa al sorgere del sole, annuncia l'inizio di un progetto civico e dà perfino alla luce un figlio, quando è possibile, per augurare al nascituro buona fortuna.

I fedeli di Lathander incoraggiano la fondazione di nuove comunità e la crescita del mondo civilizzato, purché la civiltà offra a tutti un'opportunità di avere successo. Disprezzano i non morti, che considerano sia una corruzione dell'ordine naturale che una profanazione dei nuovi inizi, in quanto i non morti si aggrappano alla loro vecchia esistenza anziché passare oltre.

Leira

La Signora delle Nebbie, Ombra di Nebbia, la Signora degli Inganni

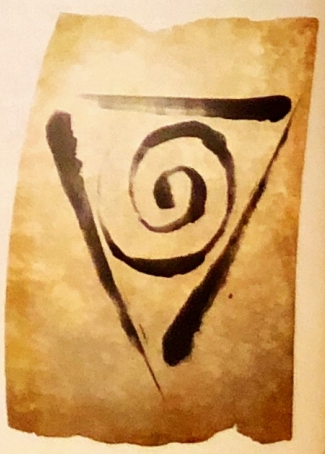
Leira ha indossato molte maschere e più di una volta è stata creduta morta o scambiata per una divinità completamente differente. Forse una tale reputazione è semplicemente naturale per la dea delle illusioni e degli inganni. I suoi fedeli sono d'accordo nell'affermare che, qualunque possa essere la "verità", la loro Signora trae grande piacere dalla confusione generata dalle sue varie incarnazioni. Perfino i fedeli di Cyric un tempo credevano che il loro dio avesse ucciso Leira, mentre ora accettano la strana teoria secondo cui sarebbe sua figlia.

Leira non è considerata una figura maliziosa o ingannatrice, bensì enigmatica, silenziosa e sfuggente. Le viene attribuita l'invenzione del Ruathlek, il linguaggio degli illusionisti e la lingua parlata a Nimbral.

I fedeli di Leira sembrano scarseggiare, sebbene sia difficile sapere con certezza quanti siano: coloro che la prediligono raramente lasciano trapelare le loro inclinazioni. Leira è la patrona degli illusionisti e dei bugiardi. È raro che sia venerata, se non dagli illusionisti, che innalzano preghiere all'Ombra di Nebbia affinché infonda potenza alla loro magia, e dagli artisti della truffa, per cui è una sorta di modello. Molta gente prega Leira quando spera di mantenere il segreto su qualcosa o cerca di placarla con una preghiera quando deve prendere una decisione importante e teme di essere ingannata. Alcuni effettuano un movimento circolare con un dito dietro la schiena quando dicono una bugia, nel tentativo di invocare il suo aiuto.

Simbolo di Kelemvor

Simbolo di Lathander



Simbolo di Leira

I suoi sacerdoti indossano vesti bianche o grigie come la nebbia e i loro volti sono coperti da maschere lisce e prive di lineamenti. Esistono templi dedicati a Leira solo a Nimbral; sul continente, i santuari a lei dedicati sono solitamente camuffati per apparire come qualcosa di diverso e contrassegnati con simboli che soltanto i suoi fedeli possono riconoscere.

Lliira

Nostra Signora della Gioia,
Portatrice di Gioia, la Dama dei Festeggiamenti

Lliira è una divinità beneamata, la dea dell'appagamento, della liberazione, della gioia, della felicità, della danza e della libertà. In quanto patrona delle festività, viene onorata a ogni celebrazione e la danza è considerata la forma principale di venerazione. Si dice che la Dama dei Festeggiamenti aborra la violenza e che qualsiasi forma di combattimento o uso delle armi (se non a scopi cerimoniali) durante una celebrazione possa spingerla a ritrarre i suoi favori. I suoi sacerdoti e sacerdotesse, noti come i portatori di gioia, ritengono che la loro missione consista nel far felici gli altri, anche se soltanto per qualche istante.

I suoi fedeli indossano sempre almeno un capo di vestiario di colore acceso e sgargiante e le vesti dei suoi sacerdoti sono più simili ad abiti da festa che a severi paramenti ecclesiastici. La Nostra Signora della Gioia considera sacri i rubini e gli zaffiri e i suoi sacerdoti benedicono chiunque indossi una decorazione che li includa.

I seguaci di Lliira, tuttavia, non sono frivoli. Per loro, la gioia divina è un dono più che tangibile fatto al mondo dei mortali e un dono di cui c'è grande necessità. Per questo motivo, combattono strenuamente contro coloro che cercano di provocare dolore agli altri. Lottano con ferocia contro i loro avversari e festeggiano con entusiasmo quando la loro missione è compiuta.

Loviatar

La Vergine del Dolore, la Signora del Flagello,
la Frusta Volitiva

Per i fedeli di Loviatar, il dolore non è un mezzo per raggiungere un fine, bensì un fine in sé. Per loro, nulla è più trascendente della sofferenza e ogni forma di dolore è sacra, dalla più rozza barbarie alla più sublime delle torture, fino alle sofferenze emotive di chi è stato tradito o ha il cuore spezzato.

Il dolore che un individuo prova è la dimostrazione dell'attenzione della Signora, quindi i suoi fedeli sono noti per autoflagellarsi. Il dolore è anche una via per il potere, in termini sia della capacità che un individuo ha di infliggerlo, sia di sopportarlo. Un atteggiamento freddo e crudele è considerato ideale, perché emula al meglio quello della Signora del Flagello, e per lo stesso motivo i suoi fedeli apprezzano la bellezza, le forme più raffinate di cultura e una certa tendenza alla manipolazione.

Anche se i templi di Loviatar sono rari, i suoi fedeli sono più numerosi di quanto ci si possa aspettare. Loviatar è la divinità prescelta di coloro che infliggono dolore come scelta volontaria, tra cui i torturatori e coloro che hanno bisogno di piegare la volontà delle loro vittime. È la dea prescelta dai sadici e dai masochisti e alcuni suoi seguaci formano cellule di società segrete simili a un culto. Ognuno di questi gruppi è guidato da un individuo che prova piacere nell'impartire dolore e nel dominare gli altri, sostenuto e appoggiato da numerosi e servili leccapiedi.

È raro che i fedeli di Loviatar si radunino in grossi numeri, se non nelle città più popolose. Quando una piccola squadra di fedeli agisce con discrezione in un luogo del genere, alcuni cittadini a volte finiscono per notare le attività del culto e danno l'allarme. I sofferenti che assaggiano la frusta, tuttavia, non sempre sono partecipanti consenzienti: a volte i culti di Loviatar gestiscono traffici segreti di schiavi, attività che possono a loro volta attirare le attenzioni delle autorità. Il culto dichiarato di Loviatar e i templi apertamente dedicati a lei sono rari, se non in quelle terre dove la schiavitù è una pratica accettata.

Malar

Il Signore delle Bestie, il Dio dal Sangue Nero

Malar è il signore del lato oscuro della natura, del mondo dove sono gli artigli e le zanne insanguinate a regnare. I suoi fedeli credono che la caccia sia il fulcro attorno a cui ruotano sia la vita che la morte, il momento in cui cacciatore e preda si incontrano e sono obbligati a determinare chi vive e chi muore. La gente crede che Malar non possa essere propiziato e che non conosca pietà, quindi soltanto chi sta per intraprendere una battuta di caccia gli rivolge una preghiera. Questi supplicanti chiedono a Malar due cose: il suo aiuto e la sua impareggiabile abilità come cacciatore oppure la protezione della sua terribile aura per respingere gli altri predatori. Malar è il dio di coloro che traggono piacere dalla caccia, che non si tirano indietro di fronte a una carneficina e che assaporano la paura delle loro prede.

Molti licantropi considerano Malar il loro padre divino, come anche altri predatori intelligenti. Molti dei suoi devoti sono druidi e ranger dalle inclinazioni particolarmente selvagge e anche molti barbari scelgono Malar come patrono per la sua ferocia e crudeltà. I suoi sacerdoti fanno uso di bracciali artigliati: minacciosi guanti d'arme su cui sono inseriti degli artigli stilizzati che spuntano dalle estremità dei pugni e che possono essere usati come armi cerimoniali.

Simbolo di Lliira

Simbolo di Loviatar

Simbolo di Malar

Mask

Il Signore delle Ombre, il Maestro dei Ladri

Mask è il dio dell'inganno, il patrono dei malintenzionati, delle spie e dei ladri. Tutto ciò che accade tra le ombre rientra nel dominio di Mask. La gente mormora una preghiera a Mask ogni volta che deve agire furtivamente o deve attuare un intrigo. I cortigiani e i diplomatici invocano il nome del dio nella speranza che un negoziato fili liscio.

Chi predilige Mask solitamente si dedica al furto e ad altre forme di acquisizione delle proprietà altrui: borseggi, scassinamenti, rapine e truffe. La gente comune prega il dio affinché distolga lo sguardo dai suoi beni più preziosi, ma chi vuole essere più prudente a volte utilizza il "borsello di Mask", un piccolo borsello di stoffa di poco valore indossato in bella vista (e quindi facile da rubare o taglieggiare) in cui sono contenute alcune monete in segno di offerta. Le usanze vogliono che un borseggiatore si impossessi del borsello di Mask, quando incontra un individuo che ne porta uno, e consideri il profitto un dono del dio, mentre chi ha perso il borsello è grato al Signore delle Ombre per avere accettato un rispettoso sacrificio di una piccola parte dei suoi beni. Naturalmente, nulla impedisce a un altro borseggiatore di prendere di mira colui che ha già perso il borsello di Mask, ma chiunque sia tanto sfortunato da essere preso di mira da più borseggiatori nel corso di una singola uscita probabilmente si è già guadagnato l'ira di Mask per qualche motivo.

I sacerdoti di Mask sono solitamente ladri professionisti, che occupano posizioni di alto rango nel mondo del crimine locale o all'interno di un consorzio criminale. Detengono il titolo di demarch e indossano maschere sottili quanto un velo quando desiderano far valere l'autorità del loro titolo.

Mielikki

Nostra Signora della Foresta, Regina della Foresta

Quasi nessuno parla mai di Mielikki al di fuori delle tranquille radure nelle foreste. Le distese boschive che suscitano soggezione e meraviglia sono le terre dove regna suprema, ma si dice anche che sia pronta a vegliare sui mortali di buon cuore in qualsiasi foresta, per oscura e crudele che possa essere. Quando un bambino si smarrisce nei boschi, gli abitanti del suo villaggio pregano Mielikki affinché lo protegga finché non sarà ritrovato.

Mielikki è la dea della foresta e delle creature che la popolano. È considerata una divinità distaccata e spirituale, meno umana di molti altri dèi. Non è incurante nei confronti dei mortali, ma ottenere la sua attenzione e il suo favore è più difficile. È la patrona dei ranger allo stesso modo in cui Milil è il patrono dei bardi, ma gli stessi ranger si rivolgono a lei raramente. Preferiscono pregare Gwaeron Windstrom, convinti che poi sarà lui a riferire le loro parole alla dea, rintracciandola in qualsiasi foresta si sia rifugiata.

Il simbolo di Mielikki è un unicorno, cosa che induce alcuni a ritenerla una creatura di quel tipo e a confonderla con Lurue, la Regina degli Unicorni e la vera e propria dea di quella razza. In molti racconti Mielikki è invece descritta come una splendida donna che Lurue lascia montare sulla sua schiena e che accetta come cavalcatrice; le due sono considerate amiche del cuore. I rapporti di Mielikki con le altre divinità del mondo naturale sono più complessi. Silvanus a volte è ritenuto suo padre ed Eldath è considerata sua sorella, ma Mielikki segue comunque un sentiero personale e solitario nelle terre selvagge.

Mielikki vanta molti santuari, specialmente lungo la Frontiera Selvaggia. Molti consistono in un tronco d'albero cavo su cui è stata incisa l'immagine del suo simbolo sacro, una testa di unicorno. In alternativa, quelle fattezze potrebbero essere state incise su un pezzo di legno a parte, appeso poi a un albero ancora verde. Questi santuari solitamente indicano in una foresta il limite oltre il quale gli abitanti del luogo non devono tagliare legna o andare a caccia. Spesso questi tributi sono creati dai taglialegna alla fine di un'escursione di lavoro, in segno di ringraziamento alla dea per avere fornito il legname e per averli protetti.

Milil

Il Signore del Canto,
la Sola Vera Mano di Oghma Onnisciente

Milil è il dio della poesia, dell'eloquenza e del canto. È una divinità di creatività e ispirazione, colui che rende il canto superiore alla semplice somma delle parole e della musica. Rappresenta il pensiero completo, il risultato del processo che prende un'idea e la accompagna dal concetto iniziale alla sua realizzazione finale. Milil è venerato soprattutto dai bardi, dai trovatori e dagli altri intrattenitori, ma chiunque si prepari a esibirsi in pubblico o a parlare davanti a una folla può rivolgere una breve preghiera a Milil affinché gli sia concessa un'esibizione trionfale. Anche chi è in cerca di ispirazione per realizzare un'opera creativa rivolge le sue preghiere a Milil.

Nell'iconografia, Milil è raffigurato come una prestante figura maschile, a volte un umano, a volte un elfo o perfino un mezzelfo in quei luoghi dove la popolazione dei mezzelfi è elevata, come l'Aglarond. Può essere raffigurato come giovane o anziano, ma la sua identità risulta sempre evidente grazie alla sua arpa a cinque corde fatta di foglie argentate, che porta sempre con sé. È l'ideale a cui tutti gli intrattenitori aspirano: attento e sicuro di sé, vincente e carismatico, una fonte di ispirazione per coloro che lo ascoltano. Si dice che ricordi alla perfezione tutto ciò che sente, o che viene pronunciato quando viene suonata

Simbolo di Mask

Simbolo di Mielikki

una musica, e che sia un vero e proprio maestro di improvvisazione.

I luoghi sacri dedicati a Milil sorgono spesso negli edifici per le rappresentazioni e nelle scuole di musica. Che si tratti di una vasta sala per concerti o di una piccola camera corale, deve comunque essere dotato di un'ottima acustica. I sacerdoti di Milil sono patroni delle arti oltre a essere intrattenitori a loro volta e spesso fungono da tutori delle arti recitative presso i santuari e i templi del dio.

Come Deneir, anche Milil a volte è considerato al servizio di Oghma. In questi ritratti della divinità, Milil è la mano sinistra del dio, denominata anche la Sola Vera Mano, un'espressione che non ha lo scopo di denigrare la mano destra (Deneir), ma vuole semplicemente riferirsi al fatto che la mano sinistra è quella più spesso associata alle grandi doti artistiche e alla convinzione che le più grandi opere d'arte provengano dall'accettazione della verità.

Myrkul

Il Signore delle Ossa,
Vecchio Signore dei Teschi, il Mietitore

Myrkul è un dio antico, uno dei tre ex-mortali che ascesero al rango divino quando Jergal si stancò dei suoi doveri divini e distribuì tra loro le sue aree di influenza. Myrkul divenne il dio della morte e dei morti e regnò sulla Città dei Morti per secoli finché anche lui non fu ucciso a sua volta. Col tempo, Myrkul fece ritorno, perché, dopotutto, può forse morire la morte stessa? I fedeli di Myrkul lo chiamano il Mietitore, colui che reclama le anime e le porta al cospetto di Kelemvor per essere giudicate.

Myrkul è una divinità di morte, decomposizione, vecchiaia, sfinimento, crepuscolo e autunno. È il dio della fine di tutte le cose e della disperazione, proprio come Lathander è il dio degli inizi e della speranza. La gente non prega Myrkul bensì ne è terrorizzata e lo incolpa del mal d'ossa e della vista che si affievolisce. Si crede che Myrkul resti impassibile e inamovibile anche di fronte ai suoi seguaci più devoti. Coloro che scelgono Myrkul come patrono tendono a essere tetri, taciturni e ossessionati dai morti e dai non morti. Come molti seguaci di Kelemvor e Jergal, i sacerdoti di Myrkul fungono da becchini e solitamente mantengono segreta l'identità del loro patrono.

I santuari di Myrkul e le incisioni del suo simbolo sacro compaiono in molti luoghi dove gli umani seppelliscono i loro morti, ma i templi veri e propri dedicati al dio sono rari. I pochi che esistono sono luoghi consacrati dove vengono portati i morti nel raggio di centinaia di chilometri per essere seppelliti, anche se non appartenevano alla fede di Myrkul. In questi luoghi solitamente c'è ben poco spazio per i viventi: tutt'al più un singolo, modesto santuario, mentre le catacombe e gli ossari sono sterminati. Nella camera più profonda di ogni tempio, è situato un trono e su quel trono siede il custode del destino, vale a dire il cadavere preservato del santo più riverito nella storia del tempio (in genere il suo fondatore). Gli iniziati alla fede vengono condotti al cospetto del custode del destino del tempio: si inginocchiano davanti a lui e devono trascorrere una notte e un giorno di digiuno e meditazione nell'oscurità più completa.

Mystra

La Signora dei Misteri, Nostra Signora degli Incantesimi, la Madre di Tutta la Magia

Mystra è la dea della magia, nonché la dea delle infinite possibilità. È venerata dai maghi e da coloro che usano la magia o gli oggetti magici nelle loro vite quotidiane. Ascolta inoltre le preghiere di coloro che considerano la magia meravigliosa o che si imbattono in una magia che temono. Mystra è la dea della forza primigenia che rende possibili tutti gli incantesimi. Alimenta e si prende cura della Trama, il tramite attraverso cui gli incantatori mortali e gli artigiani magici possono accedere senza rischi all'energia magica allo stato grezzo.

La fede di Mystra è diffusa ovunque in Faerûn, una cosa più che naturale in una terra segnata così a fondo dalla magia. I suoi veneratori includono coloro che usano la magia o vi lavorano a stretto contatto, come gli alchimisti e i sapienti. I sacerdoti dalle vesti azzurre dei templi di Mystra annoverano molti maghi e stregoni tra le loro fila, nonché alcuni bardi. L'obiettivo dei fedeli di Mystra è semplice: preservare la magia e incoraggiarne l'uso in tutti i Reami. Non è raro che i suoi seguaci tengano d'occhio chi dimostra un grande potenziale nell'uso della magia e aiutino questi individui a trovare un mentore adatto presso cui studiare.

Oghma

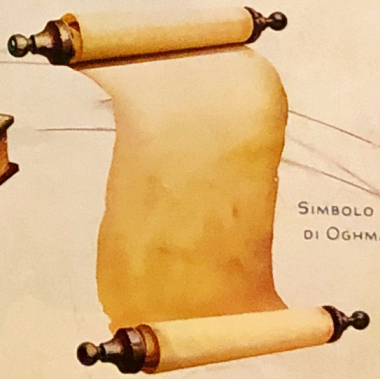
Il Custode, il Signore della Conoscenza

Oghma è il dio dell'ispirazione, dell'inventiva e della conoscenza. Più di ogni altra cosa, Oghma rappresenta la conoscenza nella sua forma più pura e suprema, l'idea. Un aforisma citato dai suoi fedeli riguardo a questo concetto funge anche come preghiera quando viene ripetuto a voce alta: "Un'idea non ha peso, ma può muovere le montagne. Un'idea non ha autorità, ma può dominare le persone. Un'idea non ha forza, ma può sgretolare un impero. La conoscenza è il più grande strumento della mente mortale, superiore a tutto ciò che può essere fabbricato da mani mortali. Prima che qualsiasi altra cosa possa esistere, l'idea deve esistere."

I fedeli di Oghma diffondono la conoscenza e l'istruzione in tutti i modi possibili, convinti che una mente non debba mai essere gravata dall'ignoranza e impossibilitata a

Simbolo di Myrkul

Simbolo di Mystra



Simbolo di Oghma

tramandare i benefici che altrimenti potrebbe elargire ai suoi simili. Non è dunque una sorpresa il fatto che i fedeli di Oghma si oppongano a chi fomenta inganni, menzogne e ignoranza.

Molti seguaci del Custode praticano una professione: maghi, cartografi, artisti, bardi, contabili, inventori, sapienti, scribi e tutti coloro che scoprono, conservano o creano conoscenza e apprendimento. Per un certo periodo, il culto di Oghma è stato una delle poche fedi organizzate di Faerûn a vantare un'ortodossia organizzata e una rete completa di templi aderenti a quell'ortodossia. Gli scismi del Periodo dei Disordini frantumarono quella rete e ora le strutture che ospitano i fedeli sono singoli templi o piccole reti di templi alleati, come accade per molte altre fedi.

Savras

L'Onnisciente, il Terzo Occhio,
il Signore della Divinazione

Savras è il dio della divinazione e della chiaroveggenza. Sono in pochi a adorarlo, ma molti gli rivolgono una preghiera quando celebrano piccoli rituali di preveggenza. Per esempio, giovani uomini e donne a volte tentano di scoprire il nome del loro o della loro futura consorte intonando un canto in rima e appellandosi a Savras mentre osservano uno specchio.

Al momento Savras non possiede templi attivi in Faerûn e i suoi santuari sono pochi e lontani l'uno dall'altro, rintanati negli angoli di qualche biblioteca o scriptorium. Nonostante la sua scarsa prominenza, alcune categorie di mortali rendono omaggio regolarmente a Savras: investigatori, divinatori, giudici e tutti coloro che hanno bisogno di scoprire la verità. A volte questi individui possono essere identificati dagli elaborati bastoni che portano in omaggio a Savras. Stando alle leggende, Savras rimase intrappolato nel bastone di Azuth per molti anni. Azuth alla fine decise di liberarlo, purché Savras gli giurasse fedeltà, e oggi il bastone è un potente simbolo usato da coloro che venerano Savras. I veneratori più devoti si impegnano a decorare e abbellire i loro bastoni in tutti i modi, nella speranza che Savras li trovi accoglienti e decida di fermarsi presso di loro per qualche tempo.

Selûne

Nostra Signora d'Argento, la Vergine della Luna,
la Bianca Signora della Notte

Selûne è ritenuta una delle più antiche divinità di Faerûn. Molti umani del continente ritengono che la luna che splende in cielo sia letteralmente la dea che osserva il mondo dall'alto e che la scia di scintille luminose che lascia dietro di sé siano le sue lacrime. Selûne è anche la dea delle stelle e della navigazione, nonché della maternità e dei cicli riproduttivi. È considerata una divinità potente ma calma, spesso venerata dalle femmine umane e da un assortimento di altri adoratori: naviganti e marinai, coloro che svolgono un lavoro notturno onesto, chi cerca protezione nell'oscurità, chi si è smarrito e chi intraprende una grande impresa.

Circolano molte leggende su Selûne, tra cui la più importante è la storia della sua battaglia all'alba dei tempi con sua sorella Shar. Si crede che le Lacrime di Selûne, l'ammasso di luci stellari che segue la luna nel suo percorso in cielo, siano frutto della gioia della dea, del suo dolore o forse di entrambe le cose.

Il latte, un simbolo di maternità, è usato in molti riti celebrati dai veneratori di Selûne, assieme alle meditazioni e alle sedute in trance. Chi predilige Selûne spesso lascia una scodella di latte fuori dalla porta ogni notte di luna piena.

Shar

La Signora della Notte, la Signora Oscura,
Nostra Signora della Perdita

Shar, la gemella oscura di Selûne, è la dea dell'oscurità, sia nella sua forma fisica, sia come presenza nelle menti e nelle anime dei mortali. La gente comune venera Shar come dea della notte, dei segreti, della perdita e dell'oblio. Shar rappresenta i dolori nascosti, ma mai dimenticati, e le vendette meticolosamente coltivate nell'oscurità. Si dice che abbia il potere di far dimenticare alla gente il dolore o di renderla insensibile alle perdite e molti di coloro che soffrono implorano Shar di ottenere questa forma di benedizione.

Shar è venerata da quanti devono avventurarsi nei luoghi oscuri e chiedono la sua protezione, come i minatori, nonché da coloro che sono sprofondati nella malinconia e nella disperazione, che desiderano dimenticare qualcosa o che hanno perso qualcosa e desiderano recuperarla. I sacerdoti che servono Shar spesso mantengono le loro ferite aperte o rimuginano costantemente sui loro oscuri segreti, nella convinzione che questo li renda più adatti a consolare coloro che sono afflitti da un male simile. Nel corso di tutta la storia del mondo, molti seguaci di Shar hanno compiuto atti terribili in suo nome. Tra questi, i più famigerati sono gli shadovar di Netheril, un'intera società devota alla dea. Le tragedie e le perdite provocate dal fanatismo dei suoi seguaci hanno indotto molte comunità a dichiarare fuorilegge il suo culto, costringendo i suoi sacerdoti alla clandestinità. Tali divieti non hanno fatto altro che fomentare il rancore dei sacerdoti nei confronti delle autorità e incoraggiare i fedeli locali a ribellarsi e a reclamare vendetta contro chi comanda.

Simbolo di Savras

Simbolo di Selûne

Silvanus

Padre Quercia, la Vecchia Quercia, Vecchio Padre Albero

Silvanus rappresenta la natura nella sua interezza, dai deserti alle foreste, dai daini agli squali, sebbene gli abitanti del Nord, che devono affrontare con maggior frequenza i pericoli delle foreste, delle montagne e delle pianure, tendano a considerare Silvanus principalmente un dio di quei luoghi. Silvanus è visto come una figura paterna cupa e severa, che impartisce inondazioni e siccità, incendi e gelate, vita e morte nelle terre selvagge. Nelle leggende, assume spesso un ruolo di comando sulle altre divinità della natura, dispensando ricompense e punizioni come ritiene più opportuno.

La natura e la sua giustizia imparziale sono i dogmi centrali della fede di Silvanus. I suoi sacerdoti cercano di cogliere il quadro globale di una situazione e di rapportarsi al macrocosmo; il loro punto di vista non è mai ristretto al concetto di ciò che è bene per un singolo individuo o una singola nazione. La perdita di una comunità agricola a causa delle razzie dei goblin può essere una tragedia per alcuni, ma è anche un evento che consentirà alla vegetazione selvaggia di ricrescere in quella zona e di rendere la terra di nuovo fertile, cosa che a sua volta porrà nuove sfide a coloro che torneranno per domarla.

Il credo di Silvanus impone che la gloria della natura sia preservata non solo perché la natura è magnifica, ma anche perché la natura allo stato selvaggio è il vero stato del mondo. Le sue distese rinnovano e rivitalizzano le anime dei mortali e consentono al mondo intero di respirare. Molti fedeli di Silvanus si oppongono all'espansione degli insediamenti a discapito delle aree selvagge e ritengono il consumo eccessivo delle risorse naturali non solo uno spreco, ma anche un atto blasfemo.

Silvanus è spesso venerato dai viaggiatori, dagli esploratori e dai residenti delle comunità rurali nelle terre selvagge, che non possono contare sulla protezione di un nobile locale o di una grande città. Il simbolo di Silvanus è una foglia di quercia e un boschetto di querce all'interno di un villaggio o ai suoi margini diventa spesso un santuario a lui dedicato. Nei luoghi rurali dove le querce non crescono, vige l'usanza di incidere l'immagine di una foglia di quercia sulla corteccia di un altro tipo di albero per indicare un luogo sacro a Silvanus.

Sune

Dama Chiomadifuoco, la Signora dell'Amore, la Principessa della Passione

Sune Chiomadifuoco è la divinità della passione e delle delizie dei sensi. È la dea della bellezza in tutte le sue forme: non solo delle viste piacevoli, ma anche dei suoni affascinanti, dei sapori e degli odori fragranti e degli squisiti piaceri della carne, dalla carezza di un amante al fruscio della seta sulla pelle. I suoi veneratori vanno in cerca di questi piaceri nel corso delle loro vite non tanto per cedere alla decadenza, ma perché sperimentare piacere significa godere del tocco di Sune in persona.

I seguaci di Sune hanno fama di essere edonisti ed entro certi limiti questo è vero. Ma oltre ad apprezzare la bellezza nel mondo, i suoi sacerdoti cercano di incoraggiarla e di diffonderla. Lo fanno creando opere d'arte, fungendo da patrocinatori per i talenti più promettenti e investendo in quei mercanti che portano beni di lusso nelle terre lontane dove nessuno ha mai visto un drappo di seta o assaggiato un vino pregiato.

I suoi sacerdoti considerano la bellezza una delle loro vocazioni più sentite e sono tutti addestrati a tenere una condotta impeccabile, a seguire la moda e a usare i cosmetici. Anzi, certi sacerdoti di Sune sono talmente bravi nell'abbellire l'aspetto estetico che vanno orgogliosi del fatto di potersi presentare come esemplari straordinariamente attraenti di un sesso o dell'altro.

Ma la bellezza non si limita all'apparenza, predicano i Suniti: sgorga dal cuore di una creatura e rivela il vero volto di quella creatura al mondo, che esso sia splendido o terribile. I seguaci di Sune credono nel romanticismo, nel vero amore che trionfa su ogni cosa e nell'importanza di seguire il proprio cuore per raggiungere l'unica meta che conta. Gli amanti predestinati, gli amori impossibili e i brutti anatroccoli che si trasformano in cigni sono tutti temi centrali della fede di Sune.

I templi dedicati a Sune sono comuni nelle terre degli umani e spesso fungono da bagni pubblici e luoghi di relax. Un tempio solitamente include un salone dotato di specchi e ben illuminato, dove la gente può farsi bella, vedere gli altri e lasciarsi vedere. In un'area dove non esistono templi o in una grande città dove il tempio più vicino potrebbe essere troppo lontano da raggiungere, spesso un piccolo santuario di Sune viene collocato a un angolo di strada. Questi piccoli angoli di culto includono uno specchio appeso sotto una piccola tettoia dove un passante può fermarsi a dire una preghiera mentre controlla il proprio aspetto. Il santuario potrebbe includere anche una mensola o un armadietto contenente vari profumi e cosmetici, in modo da consentire anche a chi non ha denaro a sufficienza di farsi bello o di sentirsi tale.

Talona

Signora del Veleno, Padrona delle Malattie, la Megera delle Pestilenze

Talona, una delle divinità spesso più supplicate in tutto Faerûn, è la dea delle malattie e dei veleni, incolpata di tutto ciò che ricade tra una malattia comune e un raccolto

Simbolo di Silvanus

Simbolo di Sune

rovinato, da un pozzo di acqua maleodorante a una pestilenza. Nell'iconografia dei templi, è raffigurata come una vecchia megera che sorregge una coppa o un vaso pieno di ogni genere di malattia e di veleno. Talona è una dea temibile e molti le rivolgono preghiere nella speranza di ottenere protezione dalle malattie e dai veleni. Numerosi rituali celebrati per placarla richiedono l'uso di tre gocce di sangue o tre lacrime da versare in un pozzo di acqua putrescente, da lasciar cadere sul fazzoletto di un paziente colpito dalla tosse, da versare in un fuoco acceso usando il prodotto di un raccolto avvizzito, da riversare nella bocca di una vittima di un'epidemia e così via. Tradizionalmente, i contenitori di veleno vengono contrassegnati con il suo simbolo sacro, tre gocce di liquido disposte a triangolo, e durante un'epidemia la gente traccia la stessa immagine sulle dimore degli appestati.

Anche se sono in molti a pregarla, Talona non possiede quasi nessun tempio o culto a lei dedicato. Un culto o un santuario di Talona può nascere in un'area colpita da una pestilenza, qualora alcuni dei sopravvissuti all'epidemia decidano di venerarla o addirittura di diventare suoi sacerdoti.

Talos

Il Signore delle Tempeste, il Distruttore

Talos è il lato oscuro della natura, una forza cinica e distruttiva in grado di colpire in qualsiasi momento. È il dio delle tempeste, degli incendi nelle foreste, dei terremoti, dei tornado e della distruzione in generale e annovera tra i suoi seguaci numerosi razziatori, saccheggiatori, distruttori e briganti. Chi lo predilige vede la vita come una sequenza di eventi casuali in un mare di caos, quindi i fedeli dovranno impossessarsi di tutto ciò che possono quando possono... perché chi può dire quando Talos colpirà e li consegnerà all'oltretomba?

Talos è raffigurato come un giovane uomo barbuto e dalle spalle larghe; gli resta solo un occhio buono, mentre l'altro è coperto da una benda nera. Si dice che porti con sé una serie di tre bastoni: uno ricavato dal primo albero mai abbattuto al mondo, uno ricavato dal primo argento mai fuso e uno ricavato dal primo ferro mai forgiato. Usa questi bastoni per evocare venti distruttivi, scatenare terribili tempeste e spaccare la terra in atti di furia improvvisa. I tre fulmini del suo simbolo sacro rappresentano quei bastoni e si dice che, nei momenti in cui sfoga la sua collera contro il mondo, li scagli giù dal cielo in forma di tre folgori.

Sebbene Talos sia una divinità popolare, il suo nome viene invocato più per paura che per reverenza. Conta vari sacerdoti, per buona parte profeti di sventura itineranti che mettono in guardia le comunità sui disastri imminenti e accettano donazioni in cambio di benedizioni protettive. Molti dei suoi fedeli portano una benda nera su un occhio, anche se i loro occhi sono entrambi sani.

Simbolo di Talona

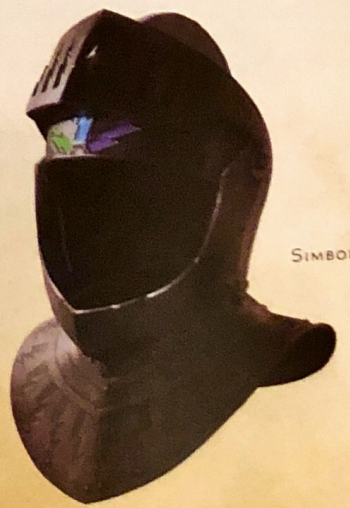
Tempus

Il Martello dei Nemici, il Signore della Battaglia

Tempus è un dio della guerra che premia la condotta coraggiosa in battaglia, l'uso della forza delle armi per dirimere le dispute e gli spargimenti di sangue. Il dio della guerra è volubile nel concedere i suoi favori: la sua natura caotica lo spinge a prediligere tutte le fazioni allo stesso modo. Lord Tempus potrebbe schierarsi a fianco di un esercito un giorno e a fianco dell'esercito nemico il giorno dopo. A volte sceglie di manifestarsi prima di una battaglia, comparendo all'una o all'altra fazione. Se visto in sella a una giumenta bianca (Veiros), l'esercito che lo ha avvistato trionferà. Se cavalca uno stallone nero (Deiros), allora la sconfitta è certa. Spesso si mostra con un piede nelle staffe di ognuna delle due cavalcature, per rappresentare la natura imprevedibile di una battaglia. In tutte queste visioni, Tempus ha sempre l'aspetto di un guerriero di corporatura possente che indossa una tenuta da battaglia identica a quella di coloro a cui sceglie di manifestarsi.

Il favore di Tempus può essere elargito casualmente, ma nell'arco dei secoli i suoi sacerdoti si sono sforzati di diffondere e di imporre un codice di guerra universale, per fare della guerra un'arte definita da regole, rispetto delle reputazioni coinvolte e comportamenti professionali. Questo codice, chiamato Onore di Tempus, ha lo scopo di rendere un conflitto breve, decisivo e più sicuro possibile per coloro che non ne sono coinvolti direttamente. Le regole del codice prevedono quanto segue: armare chiunque sia a corto di un'arma, non risparmiare nessun nemico, agire con coraggio, addestrarsi alla battaglia e non lasciarsi coinvolgere in una faida. Chi avvelena i pozzi, contamina i campi, uccide i civili o compie atti di tortura in nome della guerra è considerato un peccatore.

I fedeli di Tempus sono una miriade e il suo nome circola spesso sulla bocca dei soldati. I suoi sacerdoti sono strateghi, esperti conoscitori dell'arte della guerra. Molti di coloro che aderiscono all'ordine sacerdotale non prestano servizio in un tempio, bensì come cappellani sui campi di battaglia, al fianco di eserciti e compagnie mercenarie, incoraggiando i soldati al loro fianco con le parole e l'uso delle armi. I sacerdoti di Tempus insegnano che la guerra condotta in modo appropriato è imparziale perché opprime tutte le fazioni allo stesso modo e che in ogni battaglia un mortale può restare ucciso o diventare un grande condottiero presso i suoi commilitoni. I mortali non devono temere la guerra, bensì considerarla una forza naturale, una tempesta che la stessa civiltà di tanto in tanto scatena tramite la sua stessa esistenza.



Simbolo di Talos

Torm

La Furia Leale, il Giusto, la Mano della Rettitudine

Torm è il dio del dovere e della lealtà, venerato da coloro che affrontano il pericolo in nome di un bene superiore. Chi predilige Torm crede che la salvezza di un individuo risieda nel servizio prestato, che ogni fallimento nel compiere il proprio dovere finisca per sminuire Torm e che ogni successo incrementi il suo fulgore. Chi aderisce ai precetti di Torm deve sforzarsi di obbedire al suo comandamento di avventurarsi nel mondo e di agire attivamente in nome del bene, raddrizzando i torti e aiutando i disperati. I seguaci di Torm devono sforzarsi di preservare la pace e l'ordine e di opporsi alle leggi ingiuste. Restano sempre vigili contro ogni possibile forma di corruzione e sono tenuti a colpire rapidamente e duramente contro ogni forma di comprovata corruzione nel cuore dei mortali. In qualità di braccio armato della giustizia, i fedeli di Torm hanno l'obbligo di impartire la morte rapidamente ai traditori. Alla luce di questi precetti, non è certo una sorpresa trovare numerosi paladini umani che hanno scelto Torm come patrono.

Molti templi dedicati a Torm sono fortezze costruite a quote elevate. Queste strutture offrono alloggi spartani per i residenti e i cavalieri in visita, campi di addestramento e stalle. Il granito bianco, le statue dei leoni e le figure in armatura sono gli elementi dominanti dell'architettura e le pareti delle grandi sale sono decorate con gli emblemi araldici degli eroi del passato.

Torm è considerato la mano destra buona di Tyr e di conseguenza il suo simbolo è un guanto d'arme bianco fatto per la mano destra. Rappresenta la mano con cui Tyr impugna la spada, ma è anche un simbolo di indulgenza. Torm viene spesso raffigurato con il palmo destro rivolto verso l'altro, una posa che i suoi fedeli chiamano la Mano Risoluta. Sta a simboleggiare il fatto che i giusti e i puri devono riflettere prima di decidere se le loro intenzioni rispettano gli ideali di Torm. I templi, le strutture civiche e le dimore dei fedeli sono spesso decorate di immagini della Mano Risoluta, a costante memento di questo principio.

I fedeli di Torm possono appartenere a qualsiasi categoria sociale, dal momento che il dio accoglie a braccia aperte chiunque vada in cerca del lato migliore in se stesso e negli altri, faccia rispettare i suoi dettami di lealtà, responsabilità, dovere e benevolenza o sia disposto a sacrificarsi pur di impedire che il male prenda il sopravvento nel mondo. Ogni fedele sa che seguire le orme di Torm significa cadere di tanto in tanto, ma i sacerdoti del dio insegnano che la vergogna di una caduta in disgrazia è di gran lunga meno grave che rifiutarsi di ascendere ai parametri morali indicati da Torm.

Simbolo di Tempus

Tymora

Dea Fortuna, Nostra Signora Sorridente

Tymora è la dea della fortuna, il volto lucente a cui tutti i giocatori d'azzardo e gli scommettitori di Faerûn rivolgono le loro preghiere. Si dice che la Nostra Signora Sorridente ami più di chiunque altro coloro che corrono il massimo rischio dimostrando grande abilità e audacia, tuttavia, è ritenuta la protettrice di chiunque si metta in gioco per migliorare la propria sorte.

Il grido di battaglia dei seguaci di Tymora è: "La fortuna aiuta gli audaci." C'è chi mormora una preghiera a Tymora prima di intraprendere qualsiasi impresa in cui un pizzico di fortuna sarebbe utile, ma non quando potrebbe verificarsi un colpo di sfortuna (in quei casi la gente prega Beshaba di essere risparmiata dalla sfortuna; si crede che rivolgere una preghiera a entrambe serva solo a fare infuriare tutte e due le divinità). Un metodo comune per predire il futuro è lanciare una moneta a uno sconosciuto (solitamente un mendicante) e chiedere se è uscita testa. Se la risposta è sì, la moneta rimane allo sconosciuto come pagamento per il favore di Tymora. Se la risposta è no, lo sconosciuto può scegliere se tenere la moneta (e la malasorte) o restituirla.

I fedeli di Tymora (qualcosa di diverso da coloro che mormorano il suo nome solo quando stanno per tirare i dadi) tendono ad essere individui temerari e annoverano numerosi avventurieri e giocatori d'azzardo tra le loro fila. Credono tutti che ciò che c'è di buono nelle loro vite sia il risultato combinato della buona sorte e del coraggio dimostrato nel conquistarlo. Tymora vanta fedeli presso ogni categoria di gente: giovani nobili irruenti, mercanti pronti a correre rischi, braccianti agricoli che sognano un futuro migliore e canaglie impegolate in mille complotti.

I sacerdoti e i templi di Tymora dedicati alla Dea Fortuna sono rari, dal momento che la sua fede tende a non fare uso di figure intermediarie: "Che il fortunato e la Signora Sorridente se la vedano tra di loro", recita un vecchio detto. Tuttavia, molte sale da gioco ospitano un piccolo santuario di Tymora al loro interno. A volte può accadere che un locale di questo tipo attiri un sacerdote e finisca per diventare un tempio a tutti gli effetti.

Simbolo di Torm

La Leggenda di Tyche e delle sue Figlie Gemelle

Prima del Cataclisma dell'Alba, esisteva soltanto una dea della fortuna, Tyche. La Dea Fortuna amava giocare con la buona sorte e con il disastro e concedeva o ritirava il suo favore al minimo capriccio. Quando il suo amante dell'epoca, Lathander, diede inizio a uno scontro tra gli dèi, Tyche fece dono della sfortuna al Signore del Mattino con un bacio e se ne andò a esplorare il mondo.

Nel corso dei suoi viaggi, la Dea Fortuna si imbatté in un bocciolo di rosa di ineguagliata bellezza. Estasiata da quella vista, Tyche allungò la mano per raccogliere quel meraviglioso dono, presumendo si trattasse di un'offerta di pace di Lathander, desideroso di riconquistare la sua benevolenza. Con suo grande stupore, la Dea Fortuna non riuscì a strappare la rosa dal suo cespuglio, per quanto si sforzasse. Infuriata, maledisse la rosa con la malasorte e lo stelo del fiore si spezzò tra le sue mani. Tyche si infilò la rosa tra i capelli e riprese il viaggio. Non poteva sapere che la rosa era una manifestazione di Moander, il dio della corruzione e della putrefazione. La rosa recisa si insinuò all'interno dell'orecchio di Tyche e iniziò a corromperla lentamente dall'interno.

Quando Tyche fece ritorno a casa, si imbatté nella sua cara amica, la dea Selûne, che la aspettava per parlarle. Ad attenderla c'erano anche Lathander, che desiderava riconquistare il suo amore, e Azuth, giunto per mediare la disputa tra i due. Selûne pianse calde lacrime quando vide che la corruzione stava distruggendo la sua amica dall'interno e, prima che Tyche potesse capire le sue intenzioni, scagliò sull'amica un dardo di luce purificatrice. Il cuore marcio di Tyche si spaccò in due e da esso uscì una versione più piccola e più luminosa della dea della fortuna: la dea della luna aveva salvato quello che di buono e di puro era rimasto della sua amica. Tuttavia, dopo questa prima figura, dal guscio marcescente uscì un'altra forma dall'aspetto ammaliante, ma pervasa da oscura malizia e da una volontà maligna e capricciosa. Una volta uscite, le due forme presero immediatamente a odiarsi e ad accapigliarsi, e fu possibile separarle soltanto grazie agli sforzi congiunti di tutti e tre i visitatori.

Si dice che Tymora, la Figlia dalla Bionda Chioma di Tyche, incarni tutta la grazia e la benevolenza di sua madre, mentre Beshaba, la Figlia Astiosa di Tyche, abbia ereditato solo il suo aspetto. Fin dalla loro nascita, gli aspetti gemelli di Tyche (Tymora, la Dea Fortuna, e Beshaba, la Vergine della Sfortuna) si sono sempre date battaglia, competendo sia nelle questioni di grande importanza, come il fato di una nazione, sia in quelle insignificanti, come un lancio di testa o croce.

Tyr

Fauci Cupe, il Dio Ferito, il Mancino

Tyr Fauci Cupe, Tyr il Mancino, Tyr il Ferito, il Dio Mutilato, il Cieco, Tyr il Cieco, il Signore della Giustizia: tutti questi appellativi rivelano qualcosa sulla natura del dio Faerûniano della giustizia. Tyr ha l'aspetto di un nobile guerriero privo della mano destra, che perse a causa di Kezef, il Segugio del Caos, in un atto di coraggio e abnegazione, e con gli occhi coperti da una benda, a rappresentare la sua cecità, riportata a seguito di una ferita inferta da Ao quando Tyr mise in discussione la giustizia delle azioni del Dio Supremo.

I seguaci di Tyr servono la causa della giustizia, che si tratti di raddrizzare un torto o di impartire una meritata vendetta. Questa devozione non è tanto legata ai concetti di uguaglianza e correttezza, quanto alla necessità di scoprire la verità e punire il colpevole. Chi predilige Tyr tende a dimostrarsi rigido nelle questioni di teologia e di legge e a vedere il mondo in termini di bianco e nero. Il credo di legalità e onestà di Tyr è molto esigente e i suoi sacerdoti rammentano spesso ai fedeli di non disprezzare chi non riesce a vivere rispettandolo: del resto, non sarebbe una vocazione onorevole se la forza di volontà di aderirvi fosse alla portata di tutti.

Molti ordini di cavalleria sono devoti a Tyr, inclusi i Cavalieri del Sacro Giudizio e i Cavalieri della Spada Misericordiosa. Tali cavalieri, come anche i giudici, i sacerdoti, i chierici e i paladini che venerano Tyr, a volte portano strisce di velo trasparente davanti agli occhi per ricordare agli altri che la giustizia è cieca.

Umberlee

La Regina delle Sgualdrine, la Regina delle Profondità, la Madre delle Onde

Nessuna comunità che si affacci sul mare può ignorare l'influenza di Umberlee, la furiosa dea la cui natura tempestosa rispecchia ed è rispecchiata dalle acque dell'oceano. Tali comunità non mancano di osservare festività per propiziarsi la Madre delle Onde e ottenere i suoi favori. Come ogni grande regina, sebbene sia di temperamento volubile, sa dimostrarsi generosa con chi le rende onore nel modo più appropriato.

Viene venerata più per timore che per devozione: gli equipaggi delle navi le offrono gemme gettandole fuori bordo per placare le acque agitate da una tempesta. Come il suo soprannome più popolare suggerisce, è considerata capricciosa, crudele e priva di qualsiasi principio etico; il mare è un luogo selvaggio e coloro che lo attraversano faranno bene ad assicurarsi di poter pagare il prezzo della loro sfida al suo dominio.

Il clericato organizzato di Umberlee è pressoché inesistente: i suoi sacerdoti vagano da una città costiera all'altra, annunciando sventure ed esigendo posti gratuiti sulle navi in partenza, in cambio del favore della dea.

Simbolo di Tyr

Spesso indossano i colori delle onde e delle tempeste e si decorano di oggetti che ricordano agli altri la natura pericolosa del mare: una collana di denti di squalo, alghe marine avvolte attorno a un osso umano e così via. La mano preservata di un individuo annegato è ritenuta un oggetto particolarmente sacro e alcuni dei suoi pochi chierici usano un oggetto del genere come simbolo sacro. Umberlee vanta numerosi santuari nelle città costiere, dove i marinai lasciano spesso fiori o dolcetti nella speranza di essere risparmiati dalla sua collera nel prossimo viaggio. Sia Waterdeep che Baldur's Gate ospitano un tempio vero e proprio dedicato ad Umberlee e curato per buona parte dalle vedove dei marinai scomparsi in mare.

Waukeen

Nostra Signora dell'Oro, la Vergine della Moneta, l'Amica dei Mercanti

Waukeen è la dea della ricchezza e del commercio, legale o illegale che sia. I suoi veneratori più convinti includono i negozianti, i membri delle compagnie commerciali, i ricchi mercanti, le guide carovaniere, i venditori ambulanti, i cambiavalute e i contrabbandieri. Waukeen è interessata a tutto ciò che fa crescere il commercio e circolare il denaro, che si tratti di nuove vie carovaniere, nuove invenzioni o il capriccio di una moda che cambia. Chi sceglie Waukeen come patrona può facilmente essere percepito come avido, ma si dice che la Vergine della Moneta non veda di buon occhio gli avari e che sorrida invece agli industriosi e ai generosi, quindi i sacerdoti che sfoggiano il suo simbolo sacro sono bene accetti nella maggior parte delle città e dei paesi.

Un tempio di Waukeen è simile alla sede di una gilda e spesso viene usato come luogo di incontro dai vari consorzi commerciali. Chi rispetta l'ethos di Waukeen cerca di creare più opportunità per tutti e considera la competizione in ricchezza come uno dei mezzi principali di far progredire la società. Quindi i fedeli della Nostra Signora dell'Oro spesso si ritrovano ai ferri corti con le gilde commerciali e le altre organizzazioni che cercano di favorire un monopolio. Tra coloro che cercano il favore di Waukeen, è consuetudine mettere da parte una donazione del dieci per cento dei profitti ottenuti; tuttavia, questo denaro non viene donato a un tempio, bensì usato per aiutare un'attività in difficoltà, finanziare una nuova impresa o, in mancanza di alternative, in piaceri frivoli.

Simbolo di Umberlee

Le Divinità del Mulhorand

I popoli di Faerûn considerano il Mulhorand uno degli Antichi Imperi, ma molti non sanno che in realtà il Mulhorand è il più antico impero umano ancora esistente nel continente. Il pantheon del Mulhorand, composto dagli dèi-sovrani o faraoni, risale a un'epoca ancora più remota.

Stando ai semidei che regnano sul Mulhorand, gli antenati del popolo Mulhorandi furono condotti qui da un altro mondo e resi schiavi dagli Imaskari in un antico impero nel cuore di quello che oggi è Raurin, il Deserto di Polvere. Quando gli dèi di questi antenati udirono le suppliche dei loro lontani fedeli, salirono a bordo di una grande arca celestiale guidata dall'entità nota come Ptah. Una volta giunti in questo mondo, due divinità, Re ed Enlil, iniziarono a infondere potenza negli schiavi e a fomentare la ribellione.

La rivolta ebbe successo, ma Re ed Enlil non riuscirono a evitare di scontrarsi. Ognuno di loro fondò una dinastia di mortali divini separata, Re nel Mulhorand ed Enlil (il padre di Gilgeam) nell'Unther. Re e le sue divinità correlate regnarono sul Mulhorand per migliaia di anni attraverso varie incarnazioni mortali.

Ma il tempo lasciò il segno e l'attenzione che le divinità del Mulhorand dedicavano ai loro seguaci si attenuò e si affievolì. Ogni nuova incarnazione di Iside, Osiride e Toth era un po' più umana e un po' meno divina. Quando i potenti incantatori Imaskari fecero ritorno poco più di un secolo fa, intenzionati a vendicarsi, strapparono lo scettro del comando a una mano talmente debole che a malapena oppose resistenza.

Anche se i conquistatori del Mulhorand dichiararono la schiavitù illegale nell'area che ora chiamavano Alto Imaskar, il popolo Mulhorandi riconobbe il giogo che era costretto a portare. Gli Imaskari erano la nuova venuta dei vecchi schiavisti, raffigurata nei bassorilievi delle tombe dei faraoni. Molti pregarono gli dèi scomparsi affinché tornassero a liberare di nuovo il popolo dalla tirannia degli Imaskari e, durante la Separazione, fu proprio questo ciò che accadde. Coloro che erano definiti Eletti nelle altre terre furono accolti nel Mulhorand come divinità viventi, giunte a guidare i Mulhorandi in una nuova sommossa.

Oggi il Mulhorand è governato da un gruppo di semidei che si fanno chiamare Re, Anhur, Horus, Iside, Nefti, Set e Toth. Assumono forme diverse, a volte umane e a volte tiefling o aasimar, ma tutti parlano e si comportano come se fossero gli dèi delle leggende tornati in vita, come pare che siano veramente. Questa famiglia di dèi è segnata dalle cicatrici di tutti gli amori, le rivalità e le guerre del passato che li hanno coinvolti, ma per ora hanno messo da parte le divergenze per il bene del Mulhorand e del suo popolo, che li ama proprio per questo.

Simbolo di Waukeen

Capitolo 2: La Costa della Spada e il Nord

Questo capitolo descrive molte aree della Costa della Spada e del Nord, viste attraverso gli occhi e i ricordi di un abitante del Faerûn. Anziché fornire descrizioni esaustive, le sezioni seguenti offrono frammenti di informazioni tratti dalle esperienze di cinque individui che hanno viaggiato, vissuto ed esplorato in queste aree. Come qualsiasi narratore, questi individui hanno le loro opinioni e i loro pregiudizi e potrebbero giungere a conclusioni dettate da informazioni incomplete. Nessuno nei Reami può sapere tutto su tutti gli argomenti, nemmeno i suoi sapienti più antichi e colti, e i punti di vista generati da informazioni incomplete possono portare a conclusioni inaccurate. Questo non significa che le informazioni di questi narratori siano false, ma solo che la competenza che caratterizza le loro dichiarazioni potrebbe non essere ottimale.

I dettagli forniti di seguito intaccano a malapena la superficie delle opportunità di avventura nel Nord. Anche se alcuni di questi luoghi risultano pressoché sconosciuti a uno straniero, interi libri più lunghi di questo volume potrebbero essere scritti (e sono stati scritti) su altri luoghi molto famosi. Se queste descrizioni suscitano ulteriore curiosità nel lettore, che siano considerate come un incentivo a visitare questi luoghi e a contemplarli di persona.

Attenzione: il Nord ha molto più da offrire di quello che viene descritto in questo volume. Esistono rovine senza nome e insediamenti talmente piccoli da non meritare una menzione in questo tomo. Ciò che si nasconde nelle are inesplorate, e attende di adescare o forse di terrorizzare gli avventurieri che verranno, è ancora più formidabile, soprattutto grazie alla sua imprevedibilità.

L'Alleanza dei Lord

Per un secolo e mezzo, e forse più, l'Alleanza dei *Lord si è imposta come l'organizzazione più importante e influente del Nord. Il suo potere ha protetto i paesi dalle depredazioni di molte grandi potenze, ha posto un freno alle ambizioni di Luskan e ha insegnato ai governanti di molte città che è sempre meglio collaborare, anche solo temporaneamente, piuttosto che limitarsi a chiudere le porte e ad attendere che la tempesta di turno infuri all'esterno. Fu questa filosofia a condurre alla fondazione di Luruar e, quando questa lezione andò perduta, lo stesso accadde alle Marche d'Argento. Ma è inutile piangere sulle follie del passato. Meglio guardare al futuro, ricostruire le mura e prestare fede ai rapporti delle sentinelle di vedetta.*

—Andwe Cururen, agente dell'Alleanza dei Lord

L'Alleanza dei Lord non è una nazione in sé, bensì una rete dei governatori di vari paesi e città che hanno giurato di mantenere la pace gli uni con gli altri e di condividere informazioni e risorse contro minacce comuni, come le orde degli orchi e i pirati Nordici. È una confederazione semiufficiosa di quegli insediamenti e dei loro agenti, che giurano tutti fedeltà ai loro territori natii per primi e all'Alleanza dei Lord per seconda.

Nelle aspre terre del Nord, dove gli inverni sono gelidi e orde di mostri e di barbari umani calano regolarmente dalle montagne per saccheggiare gli insediamenti più remoti, le grandi nazioni sono una cosa rara, specialmente nelle condizioni attuali in cui versa il mondo. Sono invece sorte alcune grandi città-stato, arricchite dal commercio e protette da solide mura e difensori fedeli. Tali città, tra cui Baldur's Gate, Mirabar, Neverwinter, Silverymoon e Waterdeep, estendono la loro influenza nelle regioni vicine, spesso fondando o accettando altri insediamenti vassalli, ma all'atto pratico questi reami sono delle città, obbligate ad anteporre la propria sicurezza e il proprio futuro a ogni altra preoccupazione.

Negli anni immediatamente successivi alla sua fondazione, oltre centocinquanta anni fa, l'interesse a aderire era più forte e l'Alleanza accettava anche membri appartenenti alle terre del sud. Da allora, alcuni eventi, come la trasformazione di Elturgard in una vera e propria potenza e la recente caduta delle Marche d'Argento, hanno indotto il gruppo a richiudersi in se stesso e a limitare l'adesione alle potenze del Nord. Gli attuali membri dell'Alleanza sono Amphail, Baldur's Gate, Daggerford, Longsaddle, Mirabar, Mithral Hall, Neverwinter, Silverymoon, Waterdeep e Yartar. C'è chi crede che Mithral Hall non resterà nell'alleanza ancora a lungo, ma finché il governo della città nanica non si stabilizza, la sua adesione all'alleanza persiste.

È impossibile definire una o più caratteristiche che accomunino tutti i membri dell'alleanza. Come gruppo, gli agenti dei vari membri mirano a preservare la civiltà nel Nord e a condividere tutte le informazioni che possono (e a combattere contro tutte le minacce che devono affrontare) per promuovere tale scopo. Alla fine, tuttavia, un mercante di Waterdeep e uno di Baldur's Gate si preoccupano per prima cosa del proprio borsello e del benessere della propria città e difficilmente si preoccuperanno di cosa accade alle altre, a meno che non ci sia il rischio di una ripercussione sul commercio.

I consigli e le osservazioni di questa sezione sono firmati da Andwe Cururen, una mezzelfa originaria di Silverymoon che un tempo era un Cavaliere d'Argento (un membro dell'esercito cittadino) e ora funge da emissaria e, quando serve, da agente sul campo per l'Alleanza dei Lord, rappresentando i suoi interessi e raccogliendo e aggiornando le informazioni relative ai vari insediamenti per conto dei suoi superiori, degli agenti suoi colleghi e delle potenziali reclute, inclusi quei gruppi di avventurieri che potrebbero servire l'Alleanza o uno dei suoi membri.

Amphail

Il piccolo paese di Amphail, che trae il suo nome dal fondatore, un ex-signore della guerra di Waterdeep, ospita poco più di settecento anime, eppure ha chiesto e ottenuto l'adesione all'Alleanza dei Lord poco meno di un secolo fa, grazie alle manovre delle famiglie nobili che controllano le sue terre. Mentre in passato era poco più di un'estensione dell'influenza di Waterdeep, Amphail è gradualmente diventato il campo di gioco delle famiglie nobili di quella città, un luogo dove poter tramare contro i rivali e inviare i loro rampolli più scalmanati a sfogare le loro tendenze distruttive senza danneggiare la reputazione della famiglia nella società vera e propria. In quanto membro dell'Alleanza dei Lord, ora Amphail ha diritti pari a quelli di grandi città come Neverwinter e Baldur's Gate nelle

Nota per il DM: Personalizzare i Reami

Le informazioni contenute in questo capitolo sono intenzionalmente generiche riguardo alle minacce, ai mostri e alle statistiche. Sebbene il DM possa usare questi dettagli per arricchire le sue descrizioni delle città e dei paesi che i giocatori potrebbero visitare, questi elementi narrativi non devono essere considerati definitivi. Il loro scopo è di fornire ai giocatori un banco di prova e non di imporre loro una concezione rigida del mondo di gioco.

Il DM può decidere di cambiare alcuni dettagli, sia per sorprendere i giocatori, sia per adattarli agli eventi che potrebbero essersi verificati successivamente alle informazioni contenute in queste pagine. Il DM è incoraggiato a prendere il contenuto di questo capitolo e a usarlo per dare vita alla propria versione di Forgotten Realms.

questioni che riguardano le altre potenze della regione, nonostante la sua evidente inferiorità numerica e di forze.

La sovranità di Amphail significa che, nonostante le pattuglie della Guardia Cittadina di Waterdeep a volte cavalchino fino ad Amphail per controllare come vanno le cose, l'unica vera autorità in paese è il volere delle famiglie nobili che lo controllano. L'attività principale di Amphail è l'allevamento di cavalli: il paese vero e proprio è un ottimo posto dove trovare cavalcature sostitutive e briglie, finimenti, biada e gli altri accessori necessari alla cura del proprio cavallo. Molte fattorie sono dotate di maniscalchi, o quanto meno di garzoni in grado di ferrare rapidamente un cavallo, e le strade del paese sono disseminate di ferri di cavallo usati a ogni angolo.

I visitatori che giungono ad Amphail vengono spesso cortesemente avvertiti di "fare attenzione agli altolocati" o di "badare alle selle d'argento", ma chi ignora tali avvertimenti non deve aspettarsi alcun tipo di aiuto se finisce nei guai con la nobiltà. Gli Amphailan sono sospettosi per natura e si fanno taciturni in presenza di chi ostenta le proprie ricchezze o il proprio rango, avendo imparato fin dai primi anni di vita che i nobili sono gente a cui piace far pesare la propria superiorità, a discapito di chiunque si trovi nelle vicinanze senza avere abbastanza denaro o un titolo abbastanza importante da tenere loro testa. Ritengo che questi popolani siano una preziosa fonte di informazione riguardo alla gente di cui non si fidano.

Da parte loro, i giovani nobili che si aggirano in paese sembrano impazienti di provocare guai per il semplice fatto di essere in grado di farlo. Le faide e le rivalità che in città produrrebbero soltanto una serie di misurati insulti possono sfociare in scontri veri e propri quando queste teste calde si trovano lontani dagli occhi vigili dei loro genitori. I duelli sono vietati da lungo tempo per comune accordo, a causa delle faide di sangue che provocarono in passato, ma le mani volano spesso alle impugnature delle spade dopo qualche scambio verbale troppo acceso. Pressoché ogni altra trasgressione nobiliare viene inflitta impunemente agli abitanti di Amphail. Chi subisce danni alle proprietà o peggio per mano dei nobili è costretto a perdonare l'offesa in cambio di un risarcimento in denaro o di una promessa fatta in nome del trasgressore (a simboleggiare il fatto che i parenti del giovinastro rispetteranno qualsiasi obbligo). Alcune attività si guadagnano da vivere esclusivamente portando le comodità di Waterdeep fino ad Amphail e creando luoghi di ritrovo dove i giovani nobili possano sentirsi a casa.

Le tre più grandi famiglie che hanno interessi rilevanti ad Amphail sono le Casate Amcathra, Ilzimmer e Roaringhorn; buona parte delle monete e degli affari locali prima o poi passano per le mani di una di queste casate o dei suoi intermediari. Quando Amphail si è unita all'Alleanza dei Lord, queste tre casate hanno fatto sentire con forza la loro voce e ora governano il paese, cambiando la famiglia al comando a ogni Scudiuniti. L'attuale Lord Guardiano è Dauner Ilzimmer, che parla a nome del paese presso l'Alleanza dei Lord. La Casata Amcathra deve ancora scegliere chi gli succederà al prossimo Scudiuniti. Le Casate Jhansczil e Tarm possiedono degli allevamenti più piccoli nell'area e la Casata Eagleshields è proprietaria di alcuni terreni nei pressi di Amphail e continua a rispettare la sua lunga tradizione di prendersi cura degli animali malati delle fattorie vicine e vendere bardature di qualità e attrezzature di vario tipo.

Tra i popolani, la famiglia Oglyntyr è quella che possiede l'allevamento di mucche e di cavalli più grande e più longevo di Amphail e fornisce alcuni dei più pregiati grigi di Amphail (stalloni fedeli e intelligenti, graditi da molti come cavalcature personali) ai nobili e ai viaggiatori nella regione. Una nuova famiglia, non nobile ma benestante, ha acquistato il vecchio allevamento Baldasker. Sospettiamo che la famiglia Hemzar, sconosciuta sia ad Amphail che a Waterdeep prima dell'acquisto, come spesso accade nelle questioni d'affari più misteriose di Amphail, possa essere sostenuta in segreto da qualche casata nobile indeterminata.

I miei contatti mi riferiscono che gli Oglyntyr hanno chiesto agli Ilzimmer di unire le forze per schiacciare questi affaristi rampanti e gli Ilzimmer stanno riflettendo sull'offerta. Ho visitato l'allevamento Hemzar e ritengo che questa mossa sia sconsigliabile. Gli Hemzar, una famiglia di discendenza Tashlutar, mi sono sembrati gente capace e sicura della sua posizione, nonostante il mio avvertimento. Non ho avuto l'opportunità di esplorare la proprietà nella sua interezza, ma alcuni segni che ho notato mi fanno pensare che gli Hemzar siano preparati ad allevare e addestrare bestie ben più pericolose dei cavalli e delle mucche. Sono stata tentata di avvertire gli Oglyntyr, ma quella famiglia è odiosa come soltanto i peggiori nobili sanno essere. Meglio lasciare che le cose si risolvano da sole.

Le famiglie nobili di Waterdeep che inviano i loro figli ad Amphail, o consentono loro di recarsi in quel paese, sperano che i loro figli e le loro figlie apprendano qualche lezione di vita mentre sono lontani da Waterdeep. Se intendono fare danni o ferire i sentimenti altrui nel farlo, se non altro lo faranno lontano dagli occhi vigili degli altri nobili cittadini. Questi giovani nobili credono che non esista alcuna figura di spicco ad Amphail che possa essere danneggiata dai loro eccessi e credono anche che non ci sia nessuno degno di nota ad ascoltarli quando si vantano o discutono a voce alta dei loro nuovi piani: in più occasioni mi è capitato di venire a sapere di una minaccia semplicemente ascoltando i rampolli delle varie casate vantarsi gli uni con gli altri di questioni che sarebbero dovute restare in famiglia.

Ad eccezione degli eccessi dei suoi nobili, Amphail è un paese pacifico: la minaccia di una ritorsione su grande scala da parte di Waterdeep e dell'Alleanza dei Lord proietta una lunga ombra su chiunque tenti di disturbare la tranquillità locale. I nobili di Waterdeep hanno borselli che traboccano di monete d'oro e non esiteranno a spenderle come necessario pur di proteggere il loro terreno di gioco preferito... e di punire chiunque tenti di interferire nel loro controllo su di esso. L'unica cosa che i nobili sembrano non poter togliere di mezzo col denaro è la puzza di concime, che nei mesi estivi aleggia pesantemente su tutto il paese. Ma è quel concime che contribuisce a mantenere attivo il vero commercio di Amphail: sfamare Waterdeep tramite i prodotti delle molte fattorie che circondano il paese.

Dato che la maggior parte delle fattorie di Amphail è di proprietà della Casata Ammakyl, i membri di quella famiglia nobile sono di gran lunga quelli che traggono maggior profitto dal commercio locale. Si considerano bravi proprietari terrieri nei confronti dei contadini che coltivano la terra per loro conto e non mancano di segnalare qualsiasi minaccia subita dagli onesti e diligenti popolani all'attenzione del Lord Guardiano e dei Lord di Waterdeep. Qualsiasi cosa minacci le attività agricole di Amphail minaccia la Città degli Splendori direttamente e tali situazioni vengono affrontate rapidamente e drasticamente dalla Guardia cittadina. Di conseguenza, anche i nobili più scapestrati si assicurano di non creare troppi problemi nelle terre degli Ammakyl a Amphail: quelle casate che lo fanno rischiano di trovarsi improvvisamente a corto di scorte alimentari a ridosso di un festino o di qualche altro evento in cui il prestigio della famiglia è in gioco.

Baldur's Gate

Sulla Strada della Costa, a circa sessanta chilometri risalendo il corso del Fiume Chionthar dalla Costa della Spada, sorge la popolosa città di Baldur's Gate. Questa città portuale ospita decine di migliaia di abitanti ed è circondata da terreni poco fertili, ma la sua baia riparata, lontana dalle mareggiate che flagellano la costa, ne fanno un luogo ideale dove smistare le merci che provengono da ovest nel Mare delle Spade, dall'entroterra via fiume e da nord e da sud lungo la costa. A Baldur's Gate il commercio prospera e la città gode di grande successo nell'accaparrarsi le monete delle altre potenze.

Purtroppo, Baldur's Gate vanta un legame di vecchia data con il dio oscuro Bhaal. Soltanto pochi anni fa, la città fu teatro del terrificante ritorno del Signore degli Assassini. A seguito di una serie di delitti, uno dei duchi della città, Torlin Silvershield, fu rivelato come l'Eletto di Bhaal e fu sottoposto a una mostruosa trasformazione: convertì numerosi cittadini in assassini sanguinari, fomentando una sommossa e provocando numerose morti prima di essere eliminato da un gruppo di intrepidi avventurieri. Ancora oggi, gli echi di nuovi omicidi riverberano in tutta la città e oltre, e le voci che parlano di macabri delitti inspiegabili si diffondono da Baldur's Gate.

Baldur's Gate è governata dal Consiglio dei Quattro, composto da quattro duchi che votano sulle questioni legali e sulle politiche cittadine. Tra i quattro, viene scelto un singolo granduca che ha il potere di dirimere le parità quando il consiglio giunge a uno stallo. L'attuale Granduca è Ulder Ravengard, affiancato dai Duchi Thalamra Vanthampur, Belynne Stelmane e Dillard Portyr, il granduca precedente, che ha ceduto il posto a Ravengard dopo i recenti problemi cittadini. Dopo il consiglio viene il Parlamento dei Pari, un gruppo composto da circa cinquanta Balduriani che si incontrano quotidianamente (anche se mai in sessione plenaria) per discutere del futuro della città e per consigliare i duchi su tutte le questioni, grandi o piccole che siano. In ogni determinato momento, circa un quarto dei pari è composto dai membri più potenti della società della Città Bassa, mentre gli altri, che si fanno chiamare patriar, provengono dalle famiglie nobili della Città Alta.

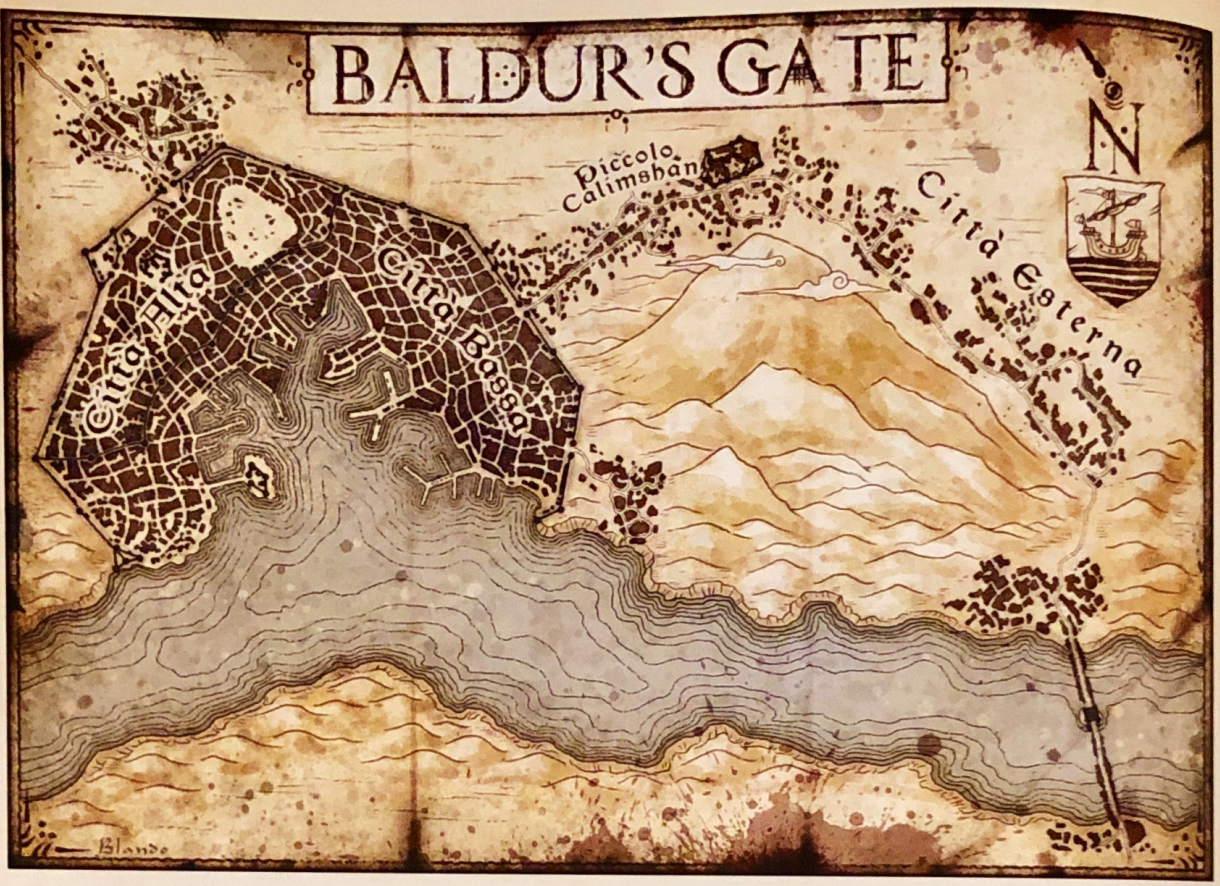
La difesa della Città Alta è affidata alla Guardia, la forza di polizia ufficiale dei cittadini benestanti. Ha il dovere di difendere i patriar e di far rispettare la legge, e poco altro. Nel resto di Baldur's Gate, a mantenere la sicurezza e l'ordine pensa la compagnia mercenaria dei Pugni Fiammanti, una forza in teoria neutrale che è libera di combattere nei conflitti esterni alla città, purché non si schieri contro Baldur's Gate. Per tradizione, il più alto ufficiale dei Pugni Fiammanti è uno dei duchi della città e il Granduca Ulder Ravengard rispetta con orgoglio questa tradizione. Entrare nei Pugni Fiammanti è facile e gli avventurieri di una certa esperienza possono facilmente salire di grado (e, di conseguenza, esercitare un'influenza politica maggiore) una volta che diventano membri permanenti. Molti ufficiali di alto rango erano un tempo degli avventurieri che si sono "ritirati" a vita militare.

Sia nella Città Alta che nella Città Bassa, il mondo del crimine è controllato da uno sfuggente gruppo noto semplicemente come la Gilda. I duchi non riconoscono il potere di questo gruppo in modo significativo (almeno non pubblicamente), ma tentano (o almeno fanno finta) di arginare la sua influenza dove e come possono. Ho perso il conto di quante bande reclamano il territorio nella Città Bassa e nella Città Esterna, e tutti sembrano giurare fedeltà alla Gilda. Fino ad ora gli sforzi per distruggere la Gilda sono falliti, in parte per l'incapacità di chi non ne fa parte di identificare chiaramente un capo del gruppo, ma sicuramente anche per la vergognosa mancanza di volontà che i governanti cittadini dimostrano quando si tratta di proteggere il popolo.

La Città Alta

La Città Alta di Baldur's Gate è il rifugio ben protetto dei nobili cittadini, i patriar. Appollaiati in cima alla loro collina, i patriar guardano il resto di Baldur's Gate dall'alto in basso in ogni senso del termine, sfruttando la loro ricchezza e influenza per convincere il Consiglio dei Quattro a proteggere il loro stile di vita. Sebbene ci sia stato un periodo in cui un ricco mercante o un potente avventuriero potessero sperare di scalare i ranghi fino a diventare un patriar, ora non c'è più posto, né in senso fisico né in altro senso, per ampliare ulteriormente la classe della Città Alta. Ora, solo coloro che sono nati nelle famiglie patriar vivono nei manieri che occupano la parte più antica di Baldur's Gate. I più poveri tra questi si spingono addirittura a vendere la mobilia e le decorazioni interne di casa pur di mantenere una facciata agiata presso gli altri patriar.

Sono in molti ad affermare che la vita dei patriar sia caratterizzata dal lusso e dalla decadenza e per molti di loro questo è sicuramente vero. Tuttavia, alcune famiglie si sforzano onestamente di migliorare la città e quasi ogni famiglia possiede almeno un membro attivo nel commercio: a prescindere dalla nobile stirpe d'appartenenza, tutti devono avere in tasca soldi a sufficienza per mangiare. Esiste solo una famiglia di patriar non umani, quella dei



nani Shattershield, che hanno vissuto a Baldur's Gate abbastanza a lungo da avere imparato alla perfezione dai loro vicini umani come si guarda il resto della cittadinanza dall'alto in basso.

Esistono varie porte che separano la Città Alta dalla Città Bassa, ma quella più degna di nota è la famosa Porta di Baldur, che dà il nome alla città. Le merci passano soltanto attraverso questa porta, dove vengono tassate dalla città... nonostante il fatto che furono proprio queste tasse che condussero la città a essere sottomessa dai suoi primi duchi e a erigere le mura che circondano la Città Bassa. Le altre porte sono utilizzabili solamente dai patriar e dal loro seguito. Chiunque non sia in presenza di un patriar, non indossi la livrea di un patriar o non porti una lettera che dimostri la sua dipendenza presso un patriar deve passare per la Porta di Baldur quando vuole spostarsi dalla Città Alta alla Città Bassa e viceversa. Chiunque voglia sgusciare da una parte all'altra della città farà bene a tenerlo a mente.

La Città Bassa

La Città Bassa si estende attorno alla baia con una miriade di case in pietra dal tetto di ardesia (a volte non troppo solide) dove vive chi sbriga i lavori più pesanti e impegnativi della città. Baldur's Gate dipende dal commercio e tutto il commercio entra ed esce dal Porto Grigio. I manovali che caricano e scaricano le navi, che inventariano i carichi e trasportano le merci, che riparano le chiglie e rammendano le vele lavorano tutti qui. L'umidità è densa in questa parte della città (c'è chi dice che sia trattenuta dalle Vecchie Mura) e le lampade, accese e alimentate dai cittadini e non dalla città, sono le uniche luci che penetrano la nebbia. Molti degli abitanti locali sono abbastanza saggi da portare lanterne o lampade e i visitatori che non hanno ancora imparato a farlo possono in genere ingaggiare un giovane Balduriano che faccia loro da guida per le strade.

Molto tempo fa, anche la Città Bassa era cinta da un cerchio di mura per beneficiare delle protezioni cittadine, ma la separazione tra i due quartieri è più netta che mai. I Pugni Fiammanti hanno il compito di mantenere l'ordine nella Città Bassa e lo fanno con brutale efficienza, stroncando sul nascere quasi tutti i tentativi più sfacciati di furto, vandalismo o violenza.

Mentre i mercanti delle altre città possono sperare un giorno di unirsi alla nobiltà, a Baldur's Gate un mercante può ambire al massimo a diventare un mercante tremendamente ricco e influente. Diventare un patriar è fuor di questione. Tuttavia, i Balduriani più ricchi vivono imitando i patriar in tutto e per tutto, acquistando proprietà adiacenti nella speranza di demolirle e di allargare le loro case per scimmiottare i manieri della Città Alta. Il distretto di Bloomridge ospita molte dimore di questo tipo e alcuni patriar protestano a denti stretti, convinti che questi mercanti si stiano concedendo troppo in questo status.

Città Esterna

Fuori dalle mura, non esistono leggi che limitino le costruzioni o gli insediamenti, quindi quelli che sono troppo poveri per risiedere all'interno della città o per acquistare beni immobili hanno lentamente eretto un terzo quartiere cittadino, vivendo all'ombra delle sue mura, pagando le tasse e ammassandosi su entrambi i lati delle strade che conducono a Baldur's Gate. La Città Esterna è popolata dai più poveri dei poveri, ma anche da coloro che si dedicano ad attività troppo compromettenti, rumorose o fetide per essere accettati all'interno delle mura, quindi i conciatori, i fabbri, i costruttori, i tintori e gli artigiani

di ogni genere abbondano. La città fa poco o nulla per aiutare la gente di quaggiù e le anime più caritatevoli (me compresa) a volte si mettono in cammino con un borsello pieno per ritrovarselo svuotato prima di arrivare in fondo alla strada.

L'assenza di leggi nella Città Esterna ha generato due strani fenomeni non correlati tra loro. Un distretto Calishita cinto da mura è nato a est della città vera e propria ed è stato battezzato Piccolo Calimshan dai Balduriani. Gli isolati di quel distretto sono separati da una serie di mura, che sono dotate di passerelle sulla cima. Il traffico pedonale può quindi circolare senza essere ostacolato dalle porte che rallentano i carri e le cavalcature. I profughi del Calimshan hanno trovato quaggiù una dimora lontana da quella nazione meridionale e si affidano quasi completamente a se stessi per ogni questione relativa al commercio, alla cultura e alla difesa.

Alcuni edifici sono stati costruiti anche sul Ponte del Dragone che attraversa il Chionthar. Botteghe, taverne e caseggiati si affollano sul ponte, sporgono da entrambe le arcate e in certi casi sono addirittura costruiti per pendere dai piloni che sorreggono il ponte. I viaggiatori devono pagare un pedaggio per attraversare il ponte a piedi, su un carretto o su un carro, ma molti giurano che sarebbero disposti a pagare anche di più per poter usare il ponte senza dover schivare i venditori ambulanti e i monelli di strada che infestano l'area.

Daggerford

Questo piccolo paese cinto da mura si erge sul fianco di una bassa collina nelle pianure fluviali del Delimbiyr ed è dominato dalla fortezza della duchessa locale, Lady Morwen Daggerford. Il paese vero e proprio, unitamente ai borghi vicini e alle fattorie che si aspettano da Daggerford protezione e guida, ospita circa milleduecento abitanti stabili. Lady Morwen è la sorella del duca precedente, Maldwyn Daggerford, e sembra essere una governante capace e carismatica. L'autorità della famiglia Daggerford nell'area risale all'antico Regno dell'Uomo che sorse nella regione successivamente a Phalorm. Sebbene quel reame si sia sbriciolato in polvere ormai da secoli, c'è chi considera Daggerford l'ultimo bastione di un'epoca di pace, ricchezza e influenza ormai perduta... ma un'epoca che con la guida giusta potrebbe avere qualche speranza di essere restaurata.

Daggerford è un'idilliaca comunità pastorale. Le ampie distese collinari vicine offrono panorami pacifici, anche se a volte sono invase da orchi o goblin razziatori. Le frequenti carovane che si dirigono a nord verso Waterdeep o a sud verso Baldur's Gate necessitano spesso di scorta o di protezione e portano notizie da entrambe quelle città (e dagli insediamenti che attraversano). Numerose locande si tengono sempre pronte a ricevere i visitatori, tranne che nei periodi commerciali più frenetici o in quelli delle festività, quando le locande si riempiono rapidamente e molti abitanti del luogo affittano le loro camere ai viaggiatori. I guerrieri che hanno bisogno di guadagnare denaro possono rimpolpare le loro risorse offrendo i loro servigi come addestratori alle milizie locali o accompagnando le guardie cittadine nei loro pattugliamenti.

Le pratiche governative quotidiane sono affidate al Consiglio delle Gilde, composto dai capi dei vari gruppi commerciali informali del paese. Questi maestri di gilda si credono più potenti e influenti di quanto siano in realtà e imitano i Lord di Waterdeep presentandosi mascherati e avvolti in ampie tuniche alle riunioni del consiglio. Questa messinscena, a detta di molti, rasenta la farsa, in quanto tutti gli abitanti di Daggerford sanno con esattezza chi sono i membri del consiglio e non c'è alcuna magia a camuffare le forme, le voci e i modi di fare dei capi delle gilde: una spia ben addestrata può imparare a riconoscere un maestro di gilda dopo soltanto una serata o due di attenta osservazione.

Il più grande e più antico edificio di Daggerford è il castello ducale, una fortezza a tre piani cinta da un cerchio di mura a due piani e dotata di una fucina personale, di un ampio cortile da parata e di stalle in grado di ospitare numerosi animali. I duchi di Daggerford mantengono sempre ben fornita la dispensa del castello, per sfamare gli abitanti del castello e tutti i cittadini che potrebbero ripararsi al suo interno durante un assedio.

Tre porte consentono di accedere al paese di Daggerford: la Porta del Fiume, che consente di accedere al fiume e da cui i carichi fluviali vengono trasferiti nel paese vero e proprio, la Porta delle Carovane, da cui entra ed esce buona parte del traffico terrestre, incluse le merci trasportate via terra, e la Porta dei Contadini, che rimane quasi sempre aperta, ma è larga soltanto quanto basta per fare entrare un carro o un carretto alla volta.

Daggerford è protetto da una milizia. Tutti gli adulti in salute sono tenuti a prestare il servizio militare per un periodo di venti anni. Tutti i cittadini che vivono in paese vengono addestrati dai soldati della duchessa a usare le lance e le altre armi e devono passare almeno un giorno al mese a difendere il paese, sbrigando turni di guardia sulle mura o pattugliando le strade vicine. Grazie al loro addestramento, i comuni cittadini di Daggerford difficilmente si lasciano intimidire da un individuo armato che pretenda merci, denaro o passaggio e tendono ad accettare lavori come mercenari, guardie carovaniere o avventurieri con maggiore facilità.

Sebbene risulti meno affabile di suo fratello, tutti ammettono che Lady Morwen governa Daggerford con maggiore competenza di quanto il Duca Maldwyn non dimostrasse. È benvoluta dal popolo, che riconosce il suo spirito onorevole e le sue buone intenzioni nei confronti di Daggerford. Lady Morwen si addestra regolarmente con la milizia e quando fa la sua comparsa in paese può indossare un'armatura con la stessa probabilità con cui indossa le vesti eleganti previste dal suo rango. Fa spesso visita al santuario locale di Tempus, cosa che non fa che rafforzare la sua reputazione di donna di fede. I lineamenti di Lady Morwen iniziano or ora a mostrare i primi segni di invecchiamento, mentre i suoi capelli si sono già imbiancati da tempo.

Quasi tutti gli abitanti di Daggerford si conoscono a vicenda, quanto meno di vista. Gli stranieri sono solitamente bene accetti, soprattutto se hanno del denaro da spendere, a meno che non si presentino in paese armati e con intenzioni bellicose. Le guardie stanziate a ognuna delle porte esaminano attentamente tutti i volti nuovi, ma non intraprendono alcuna azione contro coloro che non riconoscono, se non hanno una precisa ragione per farlo.

La locanda più grande del paese, la Taverna del Fiume Splendente, è il secondo edificio più grande di Daggerford e ospita molte delle celebrazioni e dei raduni locali. È frequentata dagli avventori più benestanti che hanno voglia di mangiare e di rilassarsi. La locanda è vecchia (molti abitanti del luogo affermano che sia perfino più vecchia del castello ducale) e molti la considerano l'anima vera e propria di Daggerford. Anche le locande della Marea d'Argento e del Gozzo della Lucertola offrono camere dove pernottare, ma la seconda non offre pasti, solo letti.

Una delle attività più insolite di Daggerford è la Banca dei Mercanti della Costa della Spada, che accetta depositi dai mercanti itineranti e consente loro di ritirare quei

Regni in Rovina del Nord

È opinione comune che la civiltà nel Nord sia nata con la fondazione di Waterdeep. Le figure più istruite conoscono più a fondo la storia della regione e sanno che almeno alcuni regni sono stati fondati dai residenti del Nord lungo i secoli.

Le rovine di questi regni sono disseminate in tutto il Nord e molti paesi e città odierni sorgono su quelle rovine. In molte occasioni, gli abitanti ignorano cosa si nasconde proprio sotto i loro piedi.

Eaerlann. Il regno elfico di Eaerlann, un sopravvissuto delle antiche Guerre delle Corone, copre il territorio dalla Grande Foresta alla Valle del Delimbiyr. Indebolito dalla ritirata di buona parte della sua popolazione a Evermeet e dagli attacchi degli orchi, Eaerlann cadde definitivamente seicento anni fa sotto l'assalto dei demoni che si riversarono fuori da Ascalhorn (un tempo nota come Hellgate Keep e ora come Conca di Hellgate).

Illefarn. Diecimila anni fa, la capitale di Illefarn sorgeva nel luogo dove ora sorge Waterdeep. Illefarn, un regno elfico che accettava sia gli umani che i nani nelle sue terre, rimase intatto per sette millenni. Alla fine, fu frammentato dall'espansione degli insediamenti umani dell'area e una ripetuta serie di attacchi degli orchi segnò la sua rovina.

Athalantar. Il regno umano di Athalantar, di breve durata, si trovava a sud della Grande Foresta, nel territorio rivendicato dal sedicente Re Cervo tredici secoli fa. I suoi governanti furono brevemente soppiantati dai lord maghi, ma in seguito rivendicarono il trono, solo per essere spazzati via dagli orchi alcune generazioni dopo.

Phalorm. I monarchi nanici, elfici e umani condividevano il governo di Phalorm, noto anche come il Reame delle Tre Corone, fondato circa mille anni fa nell'Alta Brughiera. Phalorm resse per circa un secolo prima di essere sopraffatto dai ripetuti attacchi dei goblin e degli orchi.

Regno dell'Uomo. Quando Phalorm cadde, gli umani sopravvissuti di quel regno fondarono il Regno dell'Uomo, formalmente noto come Delimbiyran, che durò soltanto due generazioni. Dalla sua caduta nacquero alcuni "regni" di piccola entità che accolsero nuovi coloni umani in alcune delle loro aree, portando col tempo alla fondazione di nuove città e paesi lungo la Costa della Spada e nel vicino entroterra.

Netheril. Per secoli, la leggenda di Netheril è stata usata come monito sulla superbia umana e ha adescato molti cacciatori di tesori troppo arroganti per trarre insegnamento dalla sua storia. Molto tempo prima del Patto delle Valli e dell'avvento del Calendario delle Valli, l'impero umano di Netheril nacque e crebbe sfruttando la magia contenuta nelle dorate Pergamene di Nether, artefatti antichi almeno quanto le razze creatrici. Le città volanti dei Netheresi solcavano i cieli di tutto il Nord, ma sovrastavano soprattutto i territori verdeggianti di quello che oggi è il deserto di Anauroch.

Poi Karsus, uno dei possenti maghi di Netheril, si convinse di poter strappare il controllo della Trama e di diventare una divinità. Quasi riuscì nel suo intento, ma fallì quando uccise la dea della magia, fece a pezzi la Trama e fece precipitare al suolo tutte le città sospese che non riuscirono a rifugiarsi su altri piani. Dagli istanti successivi alla caduta, quando il sangue versato era ancora caldo, alle pietre sepolte nella sabbia o ricoperte dal muschio dei giorni presenti, le rovine di Netheril e i suoi segreti arcani hanno attirato molti imprudenti verso la rovina.

fondi presso una filiale analoga a Waterdeep o a Baldur's Gate. Lady Belinda Anteos (dell'omonima casata nobile di Waterdeep) garantisce che la sua attività è sicura e che i metodi magici con cui la banca comunica le quantità precise di valuta da una città all'altra non possono essere alterati.

I membri delle gilde locali che fanno affari fuori città non si fidano troppo della Banca dei Mercanti e preferiscono invece prendere a prestito del denaro dalla famiglia halfling degli Hardcheese, che gestisce la taverna della Mucca Felice. Ufficialmente l'Alleanza non ha preferenze, ma ritengo Lady Anteos un'alternativa sufficientemente fidata all'eventualità di portare con sé grosse somme di denaro in viaggio. È più facile separarsi da una piccola parte del proprio borsello che perdere tutto a causa di una banda di briganti nel corso di un viaggio attraverso le terre selvagge.

I visitatori che giungono a Daggerford faranno bene a evitare la conceria a ovest e ad attraversare in tutta fretta il Ponte di Tyndal quando arrivano da sud. La conceria, situata in cima a una collina, non fa alcuno sforzo per contenere la puzza delle sue attività e la Gilda degli Acquaioli riversa le scorie della città a lato del ponte. Nelle giornate più calde, la puzza emanata da entrambi i luoghi può risultare soffocante. Anzi, è proprio questo il motivo che mi ha spinto a chiedere all'Alleanza di assegnare a un agente diverso le pattuglie della prossima estate.

Il Ponte di Tyndal è una bassa struttura di pietra che i viaggiatori attraversano quando arrivano da ovest. Sorge nel punto in cui un ragazzo del posto di nome Tyndal respinse un grosso gruppo di lucertoloidi armato soltanto di un pugnale. Una volta raggiunta l'età adulta, sposò la figlia del governante locale, si proclamò duca ed eresse Daggerford sulle rovine di un antico castello. Questa storia, nonché buona parte della storia locale, viene raccontata con entusiasmo a chiunque ne faccia richiesta a Sir Darfin Floshin, un elfo più antico dello stesso Daggerford, che sogna di vedere gli umani, i nani e gli elfi della regione collaborare come un tempo era usanza nel reame di Phalorm. Darfin ha rivestito il ruolo di consigliere per molti duchi di Daggerford nel corso degli anni. Pur essendo stato allontanato dal Duca Maldwyn nel corso del suo regno, Lady Morwen potrebbe dimostrarsi più ricettiva ai consigli di un elfo dorato che ha assistito alla caduta del regno umano di Delimbiyran, alla fondazione di Daggerford e a tutti gli anni che seguirono.

Longsaddle

Il borgo di Longsaddle è poco più di una doppia fila di edifici che si affacciano sulla Lunga Strada, a metà via del lungo tratto che va da Triboar a Mirabar. Un sentiero si dirama dalla strada in questo punto e serpeggia fino alla Villa d'Edera, la grande casa dei maghi della famiglia Harpell. Furono gli Harpell a fondare il paese più di quattro secoli fa e hanno sempre avuto poca pazienza per gli sciocchi e le teste calde. A volte il loro stesso comportamento si spinge ai limiti dell'insolito e può risultare inquietante (una volta trasformarono in conigli due sette rivali di Malariti, perché avevano disturbato Longsaddle con le loro liti, per poi lasciarli alla mercé dei predatori che avevano venerato), ma restano comunque una delle più potenti congreghe di maghi di tutto il Nord.

Gli Harpell sono gente gioviale, ma alquanto isolazionista. Sono tutti maghi che tendono a sposarsi a loro volta con dei maghi e sono le donne anziane della famiglia (per discendenza o per matrimonio) a prendere le decisioni della casata e a governare su ogni aspetto della Villa d'Edera. La famiglia accetta vari maghi apprendisti al suo servizio, a cui assegna i compiti più pesanti o le mansioni di difesa di Longsaddle. Alcuni apprendisti finiscono spesso per fare inavvertitamente da cavie in qualche incantesimo sperimentale, ma si tratta di un pericolo implicito nell'apprendistato presso gli Harpell.

Anzi, probabilmente è stato proprio questo spirito di sperimentazione a indurre gli Harpell a fondare il loro paese in un punto così lontano dagli altri insediamenti. I giovani maghi dagli arti strani o deformi, dai capelli di colore insolito o dalle caratteristiche dei mutaforma sono una visione relativamente comune a Longsaddle e non sono più una fonte di sorpresa per la gente del luogo, anche se qualche visitatore potrebbe restarne sconcertato.

Considerata la reputazione degli Harpell come maghi potenti e la prolificità della famiglia, Longsaddle e le terre circostanti pullulano di ficcanaso che se ne vanno in giro nella speranza di scoprire depositi di oggetti magici, nascosti come se fossero tesori da bambini. Ovviamente, tali depositi sono rari o inesistenti, ma la gente del luogo non rinuncia mai a divertirsi inviando gli aspiranti ladri a caccia di bacchette, anelli e altri gingilli magici che qualsiasi persona assennata bollerebbe presto come inesistenti. Dopotutto, se il venditore medio di Longsaddle sapesse dove si nascondono certi potenti oggetti magici, sarebbe il primo ad avere tentato di recuperarli già da molti anni.

L'attività principale di Longsaddle è l'allevamento di bestiame. Le terre che circondano il villaggio sono occupate per buona parte da centinaia di fattorie e allevamenti di ogni forma e natura, dalle minuscole fattorie ai vasti pascoli occupati da mandrie di bestiame. In quei giorni in cui il bestiame viene portato in paese per la vendita, Longsaddle diventa un luogo rumoroso e polveroso dove i versi degli animali competono con le grida dei contadini che sperano di vendere la loro merce.

In tutte le altre occasioni, Longsaddle è invece un borgo silenzioso e quasi sonnolento, ad eccezione del rombo remoto di qualche incantesimo scagliato dagli Harpell che rompe il silenzio. La famiglia studia costantemente vecchie e nuove forme di magia, alterando gli incantesimi e i rituali in varianti innovative e interessanti (almeno ai loro occhi). Questa tendenza li ha spinti a erigere attorno alla Villa d'Edera tutte le interdizioni magiche a cui la famiglia è in grado di ricorrere, onde proteggere la popolazione da un'esplosione vagante, un'illusione terrificante o uno strano cavallo di fulmini che fugge al galoppo.

Molte attività di Longsaddle sono concepite per attirare l'attenzione dei viaggiatori, se non altro per il semplice fatto che viaggiare sulla Lunga Strada (un nome quanto mai appropriato) può essere stancante. La prima è il Ferro di Cavallo Dorato, una vecchia locanda a ovest della strada, che offre cibo e bevande di qualità, letti comodi ed è abbastanza vicina alla Villa d'Edera da assicurarsi che nessuno osi disturbare gli ospiti. I proprietari possono accedere ai tagli di carne più prelibati di Longsaddle, quindi i loro arrosti e i loro stufati sono squisiti.

Sul lato opposto della strada, la famiglia Ostever offre i servigi della sua macelleria a chi desidera andarsene da Longsaddle con un carico di carne fresca, anziché di animali vivi. Corre voce che le salsicce siano migliorate notevolmente nel corso degli anni, ma agli acquirenti viene sempre detto di "fare attenzione alle zanne", un riferimento a una vecchia battuta che nessuno ricorda. Chi è disposto ad aspettare può incaricare gli Ostever di macellare l'animale, appenderlo e fare a pezzi la carne per suo conto, ma questa procedura può richiedere più giorni di quanto la maggior parte dei viaggiatori sia disposta ad aspettare.

C'è sicuramente da divertirsi ai Giochi dei Golem, dove chi bara ai giochi di carte o di dadi viene buttato in strada e un gioco locale di biglie noto come spargiscudi è molto popolare. Cibo secco, candele, lanterne, selle, corde e ruote per carri sono disponibili presso vari negozi.

Vale sempre la pena sottolineare che sebbene gli Harpell non siano troppo interessati alla gestione quotidiana, il paese resta innegabilmente il loro dominio. È raro che tollerino un insulto e non lasciano mai passare impunito un atto di violenza contro di loro, i loro familiari o la gente del luogo. Un conflitto che coinvolge gli Harpell tende a concludersi in modo rapido e sanguinario e (a meno che il trasgressore non si scusi in modo molto convincente, non sia privo di sensi, morto o perdonato per la sua malefatta) spesso attirerà gli altri Harpell a sostegno dei loro familiari. Gli Harpell si sostengono sempre l'un l'altro nelle questioni pubbliche e nessuno si disturba ad annotare i nomi o le occasioni in cui qualcuno ha dimenticato questa verità.

Oltre agli Harpell, le famiglie principali di Longsaddle sono quelle degli allevatori: i Cadrasz, gli Emmert, i Kromlor, i Mammlar, gli Sharnshield, i Suldivver e gli Zelorrgosz gestiscono allevamenti di bestiame a Longsaddle o nei paraggi da molte generazioni ed esercitano una discreta influenza sulla vita quotidiana nella zona. Organizzano i giorni di mercato, aiutano a risolvere le dispute tra le famiglie e fanno da sensali per gli acquisti quando un contadino o un uomo d'affari muore senza un erede. Dirimono le questioni di poco conto e preservano la pace come meglio possono, ben sapendo che se gli Harpell si sentono obbligati a intervenire in una disputa, esiste sempre la possibilità che il colpevole venga incenerito sommariamente.

Queste famiglie, più delle altre, tendono a ingaggiare degli stranieri per risolvere qualche problema agli allevamenti, che si tratti delle razzie degli orchi o della comparsa di licantropi nell'area (anche se corre voce che questi ultimi possano essere i discendenti degli Harpell). Gli allevatori principali spesso ingaggiano gli avventurieri non solo per il proprio tornaconto o per difendersi, ma anche per ostacolare o danneggiare segretamente un rivale e ottenere una posizione di vantaggio nelle dispute. Le

azioni di quegli avventurieri che esagerano in occasione di una missione del genere possono essere bollate come le stranezze di un gruppo di stranieri; se poi offendono un Harpell e restano inceneriti nel bel mezzo della Lunga Strada, non resterà nessuno da interrogare sulla questione. Il mio miglior consiglio è di imparare a cogliere il sentore della magia nell'aria e di comportarsi di conseguenza.

Mirabar

Mirabar è una città umana che poggia su un complesso di caverne naniche. In superficie, la popolazione predominante è quella umana, a cui si mescolano alcuni nani e una manciata di gnomi e di halfling. Il livello più alto della sottocittà è popolato per lo più da nani, a cui si aggiungono alcuni umani. La mescolanza delle razze è dovuta a necessità commerciali, preferenze o abilità personali; così come ci sono alcuni umani a cui piace fare il minatore, distillare forti bevande naniche e lavorare sottoterra, ci sono anche alcuni nani a cui piace vivere a cielo aperto, lavorare al porto o perfino costruire e manovrare una nave. I livelli più bassi della Mirabar sotterranea sono popolati esclusivamente da nani, dato che nemmeno gli umani dalle affinità naniche più marcate riescono a vivere troppo a lungo sottoterra. Quasi tutti i suoi cittadini, a prescindere dalla razza, onorano Moradin e gli dèi nanici, facendo di Mirabar una città nanica nello spirito e nell'etica, se non interamente nella popolazione, proprio allo stesso modo in cui la mia Silverymoon esprime l'ideale elfico della bellezza naturale.

Molto tempo fa, a ovest di Delzoun, sorgeva il grande regno nanico di Gharraghaur, un regno di minatori che scavando nei pressi del Fiume Mirar avevano scoperto vasti giacimenti di gemme, apparentemente inesauribili. Come molti altri regni nanici, Gharraghaur cadde sotto le razzie degli orchi, che distrussero il regno e la sua capitale, ma non seppero sfruttare le ricchezze custodite al suo interno. La città sotterranea rimase vuota per interi millenni finché, circa ottocento anni fa, il Principe Ereskas dell'Amn si insediò proprio in quell'area creando la città di Mirabar (che per pura coincidenza conserva l'usanza della desinenza "-bar" che i nani attribuiscono alle cittadelle di tutto il Nord). Fu soltanto quando i nani tornarono a lavorare nelle miniere sottostanti che Mirabar poté veramente prosperare.

Mirabar è retta dal suo marchion ereditario, Selin Raurym, che emana gli editti fornitigli dal Consiglio delle Pietre Lucenti. Questo consiglio è composto da un gruppo di nani e da alcuni umani, eletti per decidere le politiche della città e determinare dove saranno venduti i prodotti delle miniere di Mirabar. Anche se è il consiglio che ha mantenuto Mirabar all'interno dell'Alleanza dei Lord per lungo tempo, è il marchion a negoziare con gli altri lord. Finora Selin Raurym si è dimostrato di gran lunga più capace dei suoi predecessori nel prendere decisioni a beneficio della città e il consiglio gli ha concesso ampi margini di libertà per parlare a nome di Mirabar al di fuori delle mura cittadine. La sua minaccia di uscire dall'Alleanza a seguito del mancato aiuto nei confronti delle città settentrionali in occasione delle scorrerie degli orchi più recenti è stata bollata da alcuni come un gesto vacuo, ma ha consentito a Mirabar di sviluppare un rapporto più vantaggioso con Waterdeep e Baldur's Gate, cosa che non è passata inosservata agli occhi del consiglio.

La guardia cittadina, l'Ascia di Mirabar, ha come primo scopo quello di scoraggiare e prevenire gli atti di sabotaggio nelle miniere, senza le quali Mirabar crollerebbe. La guardia funge anche da forza di difesa e di polizia all'interno della città. La ricchezza di Mirabar è tale da consentirle di gestire numerosi moli, navi e porti fortificati su molte isole nel Mare delle Spade e, di conseguenza, la città è sempre in cerca di supporto magico e militare per queste difese. Là dove altre città potrebbero usare i vasti proventi di Mirabar per dare sfoggio della loro prosperità, i Mirabarrani li usano per scopi più pratici, assicurandosi che le difese della città siano all'avanguardia, che le sue porte si sigillino saldamente quando giunge il momento di chiuderle e che i suoi edifici e le sue mura siano forti e sicure. Dopo la recente devastazione della città di superficie di Sundabar ad opera degli eserciti orcheschi, tali spese si sono dimostrate più che giustificate, dato che nessuno a Mirabar vuole vedere la città di superficie spazzata via. Farebbe male agli affari, dopotutto. Mirabar non bada a spese pur di difendere le sue ricchezze e ingaggia maghi e avventurieri come necessario per tenere libere le strade da ogni minaccia, indagare sui tentativi di sabotaggio e proteggere in tutti i modi il suo vitale flusso commerciale.

Con l'ascesa di Mithral Hall nel secolo scorso e quella odierna di Gauntlgrym, Mirabar teme che il suo ruolo come armeria del Nord sia a rischio. I minatori, i fonditori e i fabbri di Mirabar lavorano duramente per aumentare la loro produttività e migliorare la loro qualità, mentre i gioiellieri e gli smaltatori di Mirabar studiano modi per incorporare antiche tecniche per fondere stili nanici, umani ed elfici nelle loro opere, come si faceva nell'antico Phalorm.

Ai nani Mirabarrani (o per alcuni, semplicemente i Mierren) piace far crescere la barba lunga e ampia (a differenza delle barbe affusolate o a punta) e creare trecce con i capelli che crescono altrove oltre al mento, una moda copiata da alcuni umani locali. Adorano le lastre di metallo levigato trattate con *lucoreterno*, specialmente il rame, che usano per le porte o come pannelli decorativi interni. Spesso incastonano una o più gemme nei pomoli o nelle estremità inutilizzate degli strumenti e delle armi. I nani Mierren tendono a essere ricchi, ad accumulare

Lucoreterno

I nani furono i primi a scoprire il segreto per trattare il loro metallo con il lucoreterno. Questa tecnica fu poi imitata dalle altre razze, con vari gradi di successo. Le armature, le armi e gli altri oggetti di metallo su cui viene applicato il lucoreterno mantengono la lucentezza senza bisogno di essere lucidati e sono resistenti agli effetti naturali (e talvolta anche a quelli magici) di erosione, ruggine e ossidazione.

collezioni personali di gemme rare e insolite, a usare sigilli fatti di gemme incastonate sugli anelli e a investire nelle attività commerciali (anziché in proprietà tangibili) lungo tutta la Costa della Spada. Sono sofisticati e cosmopoliti e si dissociano dagli atteggiamenti isolazionisti e xenofobi di alcuni nani. I nani Mierren dimostrano il loro atteggiamento più aperto svolgendo il ruolo di mercanti diplomatici o sensali negli incontri commerciali e nelle trattative con Fireshear, Neverwinter e ogni altro insediamento con cui riescano ad allacciare un contatto, sia che si tratti di fare da intermediari con altri nani, sia che si tratti di interagire con le altre razze.

I Mierren fungono per gli altri nani da traduttori, guide locali e "gente che conosce la gente giusta" nelle città dominate dagli umani sparse lungo tutta la Costa della Spada e in buona parte delle Terre Centrali. Molti Mierren adulti hanno a che fare con mercanti e carovanieri di ogni genere, assicurandosi di non concedere mai l'esclusività, né di coltivare una cerchia di soci in affari e di contatti troppo stretta che possa controllare i loro destini e le loro fortune. Aborrono il solo pensiero che gli umani possano dominarli anche in minima parte.

La ricchezza che circola a Mirabar non solo ha esteso la portata e le conoscenze del mondo di tutti i Mierren, ma ha anche permesso loro ogni genere di passatempo personale, come le collezioni di opere d'arte (statuette e dipinti in particolare). Gli alloggi privati di molti Mierren sono arredati con comodi mobili, dipinti grandi e piccoli, statue e campanelle tubolari (spesso metalliche, ma sempre tenui e piacevoli, mai troppo rumorose o stridenti). Le gemme circolano in abbondanza presso le famiglie di Mierren e vengono usate come valuta e in ogni tipo di decorazione personale anziché essere tenute nascoste. Molte vie di Mirabar sono incastonate di pietre semipreziose e gli angoli e gli incroci più importanti sono decorati da prestigiosi intarsi, a volte talmente recenti che è possibile sentire ancora la polvere del gioielliere nell'aria.

Eppure, nonostante la ricchezza globale della città, esistono sia i Mirabarrani ricchi che quelli (relativamente) poveri. Non tutti condividono il denaro che le vendite cittadine attirano e i salariati, i cui introiti sono determinati dal lavoro di una giornata o dalle vendite di un mese, non possono aspettarsi di fare fortuna grazie a un contratto puntigliosamente formulato con il loro datore di lavoro. I mercanti e gli affaristi più ricchi badano a non ostentare mai il loro successo eccessivamente; le loro vesti saranno anche fatte di stoffe più pregiate, ma gli stili e i colori restano sempre quelli dei meno abbienti. Le sale d'attesa e i corridoi d'ingresso delle case fortificate dei ricchi sono spartanamente arredati proprio come quelli dei poveri. Preservare l'apparenza di una relativa equità delle fortune è essenziale, perché se qualcuno nella posizione di commettere un atto di violenza (come, per esempio, un armaiolo in grado di accedere a vaste scorte di asce e spade) sapesse con esattezza quanto sono ricchi i Mirabarrani più ricchi, sicuramente scorrerebbe il sangue prima che la parte offesa si dichiari soddisfatta.

Neverwinter

Poco tempo fa, Neverwinter fu sconvolta da catastrofi, pericoli e sventure di ogni genere. Ora gli orchi che un tempo minacciavano la città si sono riversati a est per farsi schiacciare dai nani assieme ai loro fratelli di laggiù. Il Baratro che ha squarciato la terra è stato richiuso da una potente magia. La Strada Alta è stata sgombrata e ricostruita e la città ha ripreso a commerciare con Waterdeep e i reami del sud. Quella che appena dieci anni fa era la città riarsa e ferita di Neverwinter è ora un luogo inebriante e frenetico, la cui popolazione sembra impaziente di scrollarsi di dosso le traversie del passato e di creare un nuovo, più luminoso futuro per la città.

Quasi un secolo fa, il Monte Hotenow (il vicino vulcano che riscalda perennemente il fiume che attraversa la città) esplose con violenza, distruggendo buona parte di Neverwinter, mietendo migliaia di vittime e sfregiando la città con un vasto baratro che la spaccò in due. Neverwinter divenne una città in rovina e molte influenze esterne (dal Netheril al Thay, da Lord Dagult Neverember di Waterdeep agli agenti degli Inferi veri e propri) cercarono di estendere il loro controllo sulla città. Molti abitanti combatterono duramente per sventare questi pericoli e, col tempo, su Neverwinter tornò almeno in qualche misura la pace.

Da quando Dagult Neverember è stato rimosso dalla posizione di Lord Svelato di Waterdeep, ha concentrato tutta la sua attenzione e le sue risorse sulla ricostruzione della città da cui afferma di discendere. A prescindere dalle opinioni della gente riguardo alle sue mire sul trono di Neverwinter, in questi ultimi anni si è dimostrato un governante capace e ispirato e il popolo lo ha accettato come Lord Protettore. Ha fatto richiudere il Baratro, ha restaurato la Strada Alta ed è tuttora in cerca di altri modi per riparare e migliorare la città. Anche se non riuscisse a dimostrare la sua discendenza da Lord Nasher Alagondar, il popolo di Neverwinter ha ormai accettato la sua autorità (la mia presunta antipatia personale verso Lord Neverember non ha nulla a che fare con la mia valutazione della sua autorità politica; trovo semplicemente che quell'individuo sia un insopportabile cascamorto).

L'influenza di Neverember si irradia dall'Enclave del Protettore, nel cuore del Palazzo di Giustizia. Con il ritorno in vita di Tyr e il rifiorire del suo culto, il Lord Protettore si è trasferito in una modesta villa privata. Questo sacrificio (e la rinascita della fede di Tyr in quello che prima era il quartier generale del lord) è per alcuni un'ulteriore prova del fatto che Neverember merita di regnare su Neverwinter. Al momento, il Castello Never rimane un pericoloso complesso di rovine, ma Neverember ha intenzione di rivendicarlo e di ricostruirlo per farne un simbolo della rinascita cittadina.

I fedeli di Oghma sono giunti a Neverwinter per riportare la Casa della Conoscenza alla gloria di un tempo, ma in aggiunta alla loro presenza, santuari dedicati a ogni genere di divinità sono stati provvisoriamente eretti in ogni angolo della città.

Man mano che la città torna lentamente a vivere, probabilmente verranno avanzate richieste di titoli nobiliari e dei privilegi che essi comportano, e sicuramente emergeranno interessi commerciali di vario tipo. Ma il

Lord Protettore Neverember non manca mai di precisare che egli è soltanto un protettore, non un re, quindi non può nominare o riconoscere nessuno come nobile. Si formeranno delle gilde, ma sicuramente passeranno anni, se non decenni, prima che una di esse si dimostri abbastanza forte da prevalere sulle sue rivali.

La cittadinanza insiste con sempre maggiore frequenza affinché i militari di Mintarn siano sostituiti da guardie locali più rispettabili e che siano personalmente interessate a difendere Neverwinter. Questo diffuso sentimento ha indotto molti isolati a organizzare le proprie milizie improvvisate e il Lord Protettore vuole evitare che si giunga a un conflitto tra queste milizie e i mercenari che ha ingaggiato. Di conseguenza, Neverember ha iniziato a ridurre gradualmente il numero di soldati proveniente da Mintarn, specialmente ora che i cittadini cresciuti difendendo l'improvvisato Muro dalle minacce che uscivano dal Baratro si dimostrano in grado di formare una vera e propria forza militare. Sia Baldur's Gate che Waterdeep si sono offerti di aiutare Neverwinter ad addestrare nuove guardie, ma Lord Neverember preferisce rivolgersi agli avventurieri di una certa esperienza all'ignominia di ottenere aiuto dalla sua città di un tempo.

Con la restaurazione della vicina Gauntlgrym, Neverwinter spera di guadagnare un fidato alleato in grado di fornirle solide armi e armature. Sebbene la città al momento abbia ben poco da offrire, le attività commerciali di Neverwinter tornano rapidamente a rifiorire man mano che la notizia della sua rinascita torna a fare di lei un centro di smistamento per i carichi provenienti dal Mare delle Spade, le merci del nord e le monete del sud. Molti degli avventurieri che giungono a Neverwinter in cerca di lavoro o per indagare sulle dicerie che parlano di tesori vicini spesso trovano ulteriore lavoro quando c'è da ripulire un angolo pericoloso della città o da scortare una delle tante carovane che viaggiano lungo la Strada Alta. La speranza del Lord Protettore è che con il rifiorire del commercio e degli introiti, molti maestri artigiani possano tornare a fare il loro mestiere e che Neverwinter possa un giorno meritarsi di nuovo il suo epiteto di un tempo: la Città delle Mani Abili.

Esiste ancora un'opposizione all'autorità di Neverember, ma senza una figura di comando a unirla e senza alcun altro potere in città a cui appellarsi, i ribelli stanno lentamente rinunciando ai loro propositi di resistenza per collaborare alla ricostruzione della città. Molti dei Figli di Alagondar, un gruppo ribelle che inizialmente si opponeva a Lord Neverember, hanno iniziato a offrirsi volontari come sostituti dei mercenari di Mintarn che attualmente pattugliano la città. Se i Figli di Alagondar riescono a conciliarsi con i suoi obiettivi, Neverember intende usare questa vittoria per attrarre a sé i nobili di Waterdeep, che al momento esitano a legare la propria sorte a quella di un Lord Svelato fallimentare che è stato a tutti gli effetti

esiliato da Waterdeep. Neverember intende convincerli a investire nella città e forse a ricostruire alcune delle ville nobiliari del quartiere, come luoghi dove soggiornare in occasione dei loro viaggi d'affari.

Una volta richiuso il Baratro e abbattuto il muro che separava il resto della città dai suoi orrori, un ampio tratto di Neverwinter è ora vuoto, completamente disabitato e occupato soltanto da una distesa di frammenti pietrosi saccheggiati dal resto delle rovine cittadine. Chiunque sia disposto a farlo può recarsi in quest'area, rivendicare un pezzo di terra e costruirci una struttura dove abitare o lavorare. Non c'è ancora una gilda in grado di porre limiti al commercio o alla costruzione e nessun nobile a cui chiedere permessi o da ingraziarsi. Chi cerca di costruirsi un'abitazione o di avviare un'attività può farlo nel modo più semplice e anche chi è privo di particolari abilità o di denaro può usare le mani e la schiena per guadagnarsi da vivere finché non sarà in grado di procurarsi un'abitazione tutta sua.

Molte ville dei mercanti lungo il fiume sono state rivendicate e restaurate da chi aveva sentito parlare di Neverwinter com'era un tempo e come potrebbe tornare a essere. Alcuni di questi occupanti non possiedono abilità degne di nota e molti non hanno ricchezze da investire, ma sono tutti animati dalla volontà di lavorare sodo e di arricchirsi col frutto delle loro fatiche. Nuovi negozi e botteghe aprono a ogni decade e molti manovali privi di addestramento offrono i loro servigi come operai o apprendisti; chi non ce la fa passa a un altro tipo di lavoro, approfittando della miriade di opportunità che la città ora offre. Chi non ha altre opzioni può sempre trovare lavoro nelle squadre di drenaggio o di cartografi della rete fognaria cittadina per il Lord Protettore, un compito diventato necessario dopo il cataclisma che ha creato il Baratro.

Come tutte le città, anche Neverwinter ha i suoi problemi. Sebbene la maggior parte degli abitanti sia impaziente di mettersi al lavoro, c'è anche chi si guadagna da vivere rubando e depredando coloro che possiedono poco o nulla. Il cibo a volte scarseggia, poiché le locande e le taverne sottovalutano il numero di ospiti che sono in grado di ricevere, oppure i mercanti esauriscono le merci da vendere. Probabilmente passeranno alcuni anni prima che la città si liberi di queste piaghe, ma per ora sono anche le incertezze della vita come questa a fare di Neverwinter un luogo stimolante. Per molti mercanti, specialmente per quelli che vendono il grano e le verdure di cui la città ha bisogno, le opportunità di aiutare una potenza crescente e di arricchirsi nel farlo sono ampie e abbondanti.

Silverymoon

Silverymoon, un potente e influente membro di vecchia data dell'Alleanza dei Lord e da sempre un caposaldo delle Marche d'Argento di Luruar, è ciò che molte città sognano di essere: un reame pacifico e tranquillo dove molte razze vivono assieme, mettendo in comune le loro conoscenze, le loro celebrazioni e le loro forze di difesa. La città è popolata per buona parte dalle razze "buone" (umani, nani, gnomi, elfi, halfling e mezzelfi), ma nessuno viene allontanato da Silverymoon a causa della sua razza, anche se un drow o un orco che dimostrino di cedere al loro retaggio oscuro saranno sicuramente puniti con severità per avere violato la pace cittadina. Non tenterò di nascondere il mio amore per questa città nel resoconto che segue, ma mi sforzerò di essere più imparziale possibile nel descriverla.

La Gemma del Nord è un luogo stupefacente, dalle linee architettoniche affusolate, dalle torri svettanti e dalle strutture costruite direttamente sugli alberi. A molti elfi la città ricorda le antiche città elfiche dei tempi andati: c'è perfino chi la chiama la Myth Drannor del Nord, anche dopo la restaurazione e la successiva caduta di quella città leggendaria. Anche laddove viene usata la pietra nella costruzione degli edifici, l'edera e altre piante vive crescono sopra, attorno o all'interno di buona parte delle strutture, impartendo alla città un'impronta marcatamente verdeggiante.

Nonostante la sua architettura arborea, Silverymoon è una città sofisticata che vanta scuole di musica e di magia, una grande biblioteca, collegi bardici e templi e santuari dedicati a Mielikki, Oghma, Silvanus, Sune, Tymora e Mystra. Le conoscenze, sia quelle da acquistare che quelle fornite da uno studio diligente, sono il vero tesoro di Silverymoon, più di quanto possano mai esserlo le magie e le ricchezze.

Sebbene sia facile e piacevole smarrirsi passeggiando tra gli alberi della città, chiunque giunga nei pressi del Fiume Raurin resterà ammutolito di fronte alla vista del Ponte della Luna, il grande arco di energia argentata che attraversa il corso d'acqua. Anche per chi è originario della città, il ponte resta una vista possente e toccante e c'è anche chi afferma di avere scorto la dea Lurue (da cui la città trae il nome) danzare sulla superficie scintillante del ponte quando nessun altro sta guardando.

Grazie alla sua bellezza, una visita a Silverymoon è una delle più memorabili esperienze che chiunque non sia un Silvaerano possa fare. Anche tra coloro che combattono i mostri o manipolano la magia regolarmente, Silverymoon è considerato un luogo di tranquillità, di bellezza contemplativa, di splendide opportunità di apprendimento e di rifugio dalle realtà più aspre del Nord.

Chi è in cerca di conoscenze perdute o nascoste giunge spesso a Silverymoon per trovarle, magari studiando nella Volta dei Saggi o frugando nell'Accademia delle Mappe alla ricerca di una città o di un bosco perduto. Questi sono soltanto due dei molti edifici e centri di apprendimento dell'Università di Silverymoon, il grande fulcro di conoscenza e saggezza che occupa quasi tutta la zona sud della città. Se esiste una mappa, un libro o un incantesimo da qualche parte nel Faerûn, è probabile che qui siano contenute le informazioni esistenti al riguardo, anche in forma di una semplice citazione in un tomo o di una memoria custodita da uno dei grandi sapienti della città. Candlekeep ospiterà forse la più grande raccolta di conoscenze scritte di tutto il mondo, ma in ultima analisi, quel luogo è una collezione di informazioni fine a se stessa. È a Silverymoon che lo studio e la saggezza vengono veramente onorati. Se avete bisogno di tradurre un tomo antico in un linguaggio perduto, di apprendere le tonalità esatte di una complicata canzone o di decifrare più a fondo

gli enigmatici testi di un sapiente scomparso da tempo, non esiste luogo migliore di Silverymoon dove cercare aiuto.

È facile giungere a Silverymoon in cerca di informazioni su un argomento e lasciarsi incantare dallo studio a tal punto da dedicargli tutta la vita... o capire che era lo studio, e non l'informazione da trovare, ciò che il proprio cuore cercava. Anche se a Silverymoon vivono tutori e sapienti di ogni genere, è raro che le interazioni siano talmente semplici da limitarsi a fare una domanda e ottenere una risposta. Imparare a lanciare un particolare incantesimo, trovare un antico complesso di rovine o svelare uno specifico segreto potrebbe richiedere mesi di apprendistato per dimostrare al maestro che le informazioni saranno tramandate a una persona meritevole.

Nella zona est sorge il Gran Palazzo, la capitale della città e del decaduto stato di Luruar. Lord Methrammar Aerasumé vive in questa struttura dalle alte guglie, i cui merli sono scolpiti a forma di testa di unicorno. I soldati della Guardia Suprema, protetti da lucenti armature complete in argento, vegliano sulla residenza e sul centro di potere e tengono lontani tutti coloro che non sono ufficialmente autorizzati a entrare.

Da lungo tempo Silverymoon è retta da un alto mago. Uno dei reggenti più longevi e sicuramente il più influente, Alustriel Silverhand, lasciò la carica più di un secolo fa per diventare la Somma Signora di Luruar; il suo posto fu preso da Taern Hornblade. Pur governando saggiamente nel corso dell'ultimo secolo, Taern ha ceduto di recente la guida della città al Gran Maresciallo Methrammar Aerasumé, il figlio mezzelfo di Alustriel, nonché capo delle forze armate di Silverymoon. Taern parla ancora a nome della città per conto di Methrammar in occasione degli incontri con l'Alleanza dei Lord, in quanto il nuovo governante è troppo diretto e impaziente per trattare come si deve con gli altri lord del patto.

Silverymoon è difesa da varie forze. I suoi primi difensori sono i Cavalieri d'Argento, i guerrieri dall'armatura lucente che pattugliano la città e le terre vicine. Gli ufficiali dei Cavalieri sono ben addestrati nelle tattiche e nella storia militare e hanno un'alta opinione delle loro capacità e di quelle dei loro compagni... opinioni che non mancano mai di esternare. Sono coadiuvati dalla Guardia Magica, una squadra di potenti maghi e stregoni addestrati nelle magie da battaglia. Viene infine il *mythal* della città, il grande campo di forza magica che impedisce agli abitanti della città di utilizzare qualsiasi forma di incantesimo. In particolare, gli incantesimi che evocano fiamme, convocano creature o consentono di teletrasportarsi falliscono quando il loro bersaglio si trova entro i confini del *mythal*. Se un avversario tenta di attraversare il Ponte della Luna, un puro atto di volontà (da parte dei reggenti cittadini o di altri individui specificamente in sintonia con il *mythal*) è sufficiente a fare svanire l'arcata e a fare precipitare gli aggressori nel fiume.

Nessuna città ha subito un duro colpo al proprio prestigio quanto Silverymoon nel corso della recente guerra e del successivo smantellamento delle Marche d'Argento. Anche se cercarono di rafforzare le città vicine, i Silvaerani furono accusati di avere fornito un sostegno insufficiente e incompetente a Sundabar, la cui popolazione di superficie fu interamente spazzata via. Alla fine, tutti gli stati nanici si ritirarono da Luruar, e senza il sostegno di quei regni o l'autorità che Alustriel aveva esercitato alla sua fondazione, la confederazione crollò. La voce di Taern Hornblade non è potente quanto la voce di Alustriel all'interno dell'Alleanza dei Lord, in parte perché il suo affetto e il suo rispetto verso la Somma Signora di un tempo è stato esteso in buona parte a sua sorella Laeral, che ora è il Lord Svelato di Waterdeep.

Nonostante le voci che circolarono sulla sua morte alcuni decenni fa, ora in città sono giunte alcune dicerie secondo cui la Somma Signora Alustriel sarebbe in realtà

I Quartieri di Waterdeep

Da lungo tempo Waterdeep è divisa in alcune ampie regioni chiamate quartieri. Per i cittadini, i quartieri sono un elemento essenziale di Waterdeep, mentre gli stranieri spesso non capiscono più in quale quartiere si trovano o che significato abbia il nome del quartiere. I nomi dei vari quartieri indicano i contenuti degli edifici e le varie attività che si svolgono al loro interno, ma non esiste alcuna legge che limiti una determinata attività o una classe di abitanti all'interno di uno specifico quartiere.

Quartiere Commerciale. Questo quartiere, una sottile striscia di terra stretta tra il Quartiere del Castello e la Città dei Morti, è il centro del commercio cittadino. Buona parte delle transazioni più piccole e dei commerci rispettabili si svolgono in quest'area.

Quartiere dei Campi. Nato in tempi più recenti, il Quartiere dei Campi occupa lo spazio tra le mura esterne e quelle interne a nord (un'area usata in passato come accampamento carovaniero). Questo quartiere è cresciuto in modo disordinato e incontrollato e ospita buona parte dei residenti più poveri della città.

Quartiere del Castello. Come indica il nome, il Quartiere del Castello ospita il Castello di Waterdeep, il Palazzo di Piergeiron e molti altri edifici pubblici cittadini. Questo quartiere è abitato soprattutto dai cittadini ricchi o influenti che non fanno parte della nobiltà. Le altre strutture appartengono a istituti culturali o religiosi che generalmente offrono i loro servigi alla città nella sua interezza e non ai soli residenti del quartiere.

Quartiere del Mare. Chi vede crescere la propria fortuna si assicura una dimora nel Quartiere del Mare, per unirsi alle famiglie nobili che da sempre risiedono nell'area. Questo quartiere si trova a nordovest della città e ospita buona parte delle ricchezze cittadine, nonché le più sfarzose ville della nobiltà cittadina (ad eccezione di quelle nel Quartiere Settentrionale).

Quartiere del Porto. Buona parte dell'area portuale cittadina rientra nel Quartiere del Porto, come anche le attività e i magazzini che dipendono dal porto cittadino, appena restaurato. Si tratta di un quartiere affollato, attraversato da molte strade tortuose, dove la gente può agevolmente sbrigare quegli affari che in altre zone della città provocherebbero l'intervento della legge.

Quartiere Meridionale. Questo quartiere è caratterizzato da stalle, magazzini e negozi collegati al commercio via terra. Molti degli abitanti sono gente che lavora sodo caricando e scaricando le merci delle carovane e sbrigando altri lavori di bassa manovalanza.

Quartiere Settentrionale. Questa zona è considerata il quartiere degli abitanti più ricchi e rispettabili, poiché ospita numerose ville nobiliari, appartamenti di lusso e locande rinomate.

Città dei Morti. Il cimitero cinto da mura della città è l'unico posto di Waterdeep dove è legale seppellire i defunti. È usato da molti cittadini come parco pubblico durante il giorno ed è un elegante spazio verde di aggraziati mausolei e statue imponenti dove i cittadini possono allontanarsi dalla frenesia e dalla confusione del resto della città.

Sottoscogliera. Pur non essendo considerato da molti un quartiere della città, i piccoli villaggi e le fattorie che si estendono a est della città sono stati legalmente annessi a Waterdeep quando la città ha eretto una caserma e un campo di addestramento nell'area.

viva e attiva nelle terre meridionali. A quanto pare, non avrebbe contattato né suo figlio, né il suo compagno di un tempo, Taern Hornblade. Considerato il noto e disperato amore di Taern nei confronti della Somma Signora e i lunghi anni necessari per elaborare il suo lutto, è difficile immaginare come Taern reagirebbe di fronte alle prove della sopravvivenza di Alustriel.

Silverymoon resta comunque nota come un rifugio sicuro per gli Arpisti nel Nord, dal momento che la città non ritiene gli scopi dell'Alleanza conflittuali con quelli dei Suonatori d'Arpa. Là dove i governanti delle altre città potrebbero vedere nella presenza degli Arpisti una minaccia alla loro autorità, Silverymoon desidera porre fine a ogni forma di tirannia con la stessa determinazione degli Arpisti ed è ben lieta di servire una causa superiore. Per contro, alcuni Silvaerani ritengono che la tolleranza della città nei confronti di certi membri dell'Alleanza (c'è chi parla di Mirabar, chi di Baldur's Gate) pecchi di ingenuità.

Waterdeep

La Città degli Splendori, nota anche come la Corona del Nord, sorge dalle acque profonde della sua baia e sale fino alla grande montagna che si affaccia sul Mare delle Spade. In tutto Faerûn, questa grande metropoli incarna l'apice di ciò che una grande città deve essere in termini di ricchezza, influenza e stabilità. A Waterdeep i cittadini lavorano, i nobili si danno delle arie e i grandi lord mascherati tramano e complottano, mentre i mercanti sgusciano tra tutto questo per accumulare monete e continuare a trarre profitto come meglio possono. Le botteghe e i mercati di Waterdeep offrono merci di ogni tipo provenienti da ogni angolo di Toril e per chi ha denaro e pazienza a sufficienza, anche il più raro degli oggetti può essere procurato. Gli avventurieri privi dell'una o dell'altra cosa possono trovare con la massima facilità ogni genere di impiego, dalla scorta a una carovana alla protezione di un nobile, fino alla richiesta di indagare su un complesso di rovine o un particolare mostro nel Nord.

Anche se Waterdeep si erge intatta da molti secoli, soltanto ora sta tornando ai fasti di un secolo e mezzo fa. I recenti tumulti ebbero inizio quando gli dèi presero ad aggirarsi per i Reami e a uccidersi a vicenda sotto gli occhi dei mortali, per poi ascendere di nuovo ai loro ranghi divini proprio nelle strade di Waterdeep. Alcuni decenni dopo, altre divinità iniziarono a morire, la magia si estinse e una lunga serie di catastrofi alterò la natura stessa della città. Lord Neverember distrusse la flotta cittadina e poi, invece di ricostruirla, ingaggiò equipaggi di marinai a pagamento da Mintarn (e trasse profitto da questa manovra).

Ora la Città degli Splendori si sta riprendendo. Il porto è stato sgomberato dai relitti delle navi che componevano il vecchio quartiere di Riva Velata e Waterdeep possiede di nuovo una sua flotta. La Guardia cittadina (il suo esercito), la Vigilanza (la sua forza di polizia), la Marina e la sua famosa Cavalleria dei Grifoni sono state riformate, anche se ci vorranno anni prima che tutto torni alla normalità. Un'epidemia ha allontanato buona parte dei residenti dai Cunicoli e da Ombrabassa, e vivere o scavare sotto la superficie della città è stato proclamato illegale per chiunque non sia esplicitamente autorizzato dai lord a farlo. Per qualche strano motivo, perfino l'aria sembra più fresca. Per usare le parole di una saggia matrona elfa della luna (la cui parentela, essendo mia zia, non ha alcun impatto sulla sua saggezza), "Waterdeep è tornata a essere quello che era quando io ero una ragazzina".

Il più sorprendente tra questi nuovi sviluppi è forse il ritorno di Laeral Silverhand a Waterdeep. Ritenuta morta da tempo, è tornata in scena soltanto nei tempi più recenti e si è rapidamente guadagnata il sostegno di tutti i lord mascherati, fino a soppiantare Dagult Neverember come Lord Svelato di Waterdeep. Sono rimasti in pochi a ricordare Lady Laeral com'era ai tempi del suo precedente soggiorno in città, ma gli elfi che vivono qui da più di un secolo affermano che ora è molto più riservata di un tempo. Il nuovo Lord Svelato non parla mai della sua famiglia: se qualcuno nomina i suoi figli, il suo defunto marito (il rinomato Bastone Nero, Khelben Arunsun) o una delle sue famose sorelle, Laeral tronca bruscamente qualsiasi conversazione a cui stesse partecipando. I suoi rapporti con il Bastone Nero attuale, Vajra Safahr, sono cordiali, ma è raro che le due conversino da sole e molti credono che Lady Laeral abbia ben poco da imparare da una maga che deve fare ancora molta strada prima di dirsi sua pari.

Come sempre, il Lord Svelato viene scelto e sostenuto da vari lord mascherati che portano maschere, tuniche e amuleti per camuffarsi quando partecipano pubblicamente a un processo o a un consiglio, e che determinano l'agenda politica di Waterdeep. Tutti a Waterdeep hanno le loro idee riguardo a questo o a quel cittadino influente che potrebbe essere un lord della città e c'è anche chi non esita a dare voce alle sue convinzioni, ma quei pochi che sono stati affrontati su questo tema non hanno mai dichiarato di essere un lord e nessuno di coloro che li ha affrontati è mai riuscito a fornire prove dei suoi sospetti.

Gli altri lord cittadini, i nobili di Waterdeep, sono tutt'altro che nascosti. Si atteggiano a superiori, spendono denaro a piene mani e dettano legge sulle mode cittadine,

Waterdeep
Città degli Splendori
N
Quartiere dei Campi
Quartiere del Mare
Quartiere Settentrionale
Quartiere del Castello
Città dei Morti
Quartiere Commerciale
Quartiere del Porto
Quartiere Meridionale

che a loro volta finiscono per dettare la moda in tutto il Nord per quello che riguarda gli abiti, le armi, i gioielli, la musica e ogni altra preferenza che possa cambiare in un batter d'occhio a seguito di un capriccio e di una spesa sufficientemente esorbitante. Oltre settantacinque famiglie nobili vivono a Waterdeep, coinvolte in questioni d'affari, rivalità e lotte interne di ogni genere.

Un titolo nobiliare fornisce numerosi vantaggi. Agendo dalla sua dimora, un nobile può facilmente innalzare un mediocre artigiano dall'anonimato, sopprimere le speranze di un ricco mercante o fornire sostegno a un'ambiziosa banda di avventurieri intenzionata a guadagnare fama e ricchezza. L'unica vera forma di competizione a cui i nobili devono fare attenzione è quella degli altri nobili. Tali rivalità danno origine a una miriade di pettegolezzi e di intrighi di ogni genere, sebbene i nobili di Waterdeep tentino sempre di mantenere almeno una facciata di civiltà nei loro bisticci.

È raro che tutti i nobili si trovino d'accordo su qualcosa, ma almeno su una questione tutte le casate nobili la vedono allo stesso modo: il loro rango non dovrebbe mai essere compromesso dall'inclusione di nuovi arrivati e sicuramente da alcuno spendaccione intenzionato a comprarsi un titolo nobiliare con il denaro. Quando sotto il governo di Lord Neverember divenne legale la vendita dei titoli nobiliari da parte delle casate più indigenti, consentendo quindi a chiunque di diventare un nobile, molti capi delle casate di sangue più antico furono oltraggiati dalla cosa, specialmente quando videro alcuni acquirenti perdere tutto il loro denaro e rivendere il loro titolo nel giro di una o due stagioni. Il Lord Svelato Laeral Silverhand, con grande sollievo di quelle casate, ha intuito che questa decisione era una follia e ha ottenuto dai Lord di Waterdeep non solo un sostegno sufficiente ad abrogare questa pratica, ma anche a ripristinare i titoli e le terre di quelle famiglie nobili che li avevano persi in un atto di follia. Questo cambiamento le ha procurato il caloroso supporto di buona parte dei nobili. Ora i mercanti Zhent, Thayan e Balduriani hanno denaro a sufficienza da comprarsi una proprietà in città, se lo desiderano, ma quando lo fanno, la villa che acquistano non fornisce loro alcun titolo nobiliare o diritto legale.

Yartar

Situata nel punto in cui le acque dei fiumi Surbrin e Dessarin si mescolano, nei pressi della Strada della Brughiera, Yartar è un paese fortificato che, se non fosse afflitto da una serie di meschine liti interne, potrebbe esercitare una maggiore influenza sui suoi vicini nel Nord. Attualmente si distingue soprattutto per i cantieri che costruiscono i suoi barconi (un'attività industriale importante anche per il commercio degli altri insediamenti) e le sue fiere annuali.

Ogni estate, ad eccezione degli anni in cui cade Scudiuniti, Yartar ospita una grande Fiera dei Mestieri, nel corso della quale individui sgraditi di ogni genere si radunano a nord del paese e cercano lavoro come guardie, minatori, garzoni, guide o altri incarichi per cui non siano richieste particolari abilità. Nella maggior parte dei casi, quelli che si presentano alla fiera sono bruti, banditi, contadini che non ricavano più di che sostentarsi dalle loro terre o Uthgardt che desiderano frequentare la gente "civilizzata" per qualche tempo, ma di tanto in tanto è possibile trovare in mezzo alla marmaglia un guerriero capace o un paio di braccia robuste. Nel corso di questo evento, Yartar è invasa da visitatori non certo benvenuti, che rubano merci, vendono oggetti per strada (spesso gli stessi oggetti che hanno appena rubato), incontrano contatti senza scrupoli a cui passano monete, informazioni o refurtiva e più raramente ingaggiano duelli

di magia. È fin troppo comune che una nuova compagnia di avventurieri venga a formarsi a una di queste fiere, quando quelli che si distinguono dalla folla grazie alle abilità legittime che vendono al miglior offerente gravitano gli uni verso gli altri e decidono di formare un gruppo.

Negli anni in cui cade Scudiuniti, in quel giorno il paese ospita invece una grande festa patrocinata dal tempio locale di Tymora, la Sala Felice delle Coincidenze Fortuite. La festa di Scudiuniti consente di partecipare a numerosi giochi di fortuna, abilità e coraggio, dalle partite a dadi al lancio delle freccette, dalla corsa degli ubriachi agli incontri di lotta libera e altre sfide fisiche. In certe occasioni, i sacerdoti Tymorani usano questa festività per identificare quegli avventurieri che la dea ha chiamato per compiere una particolare impresa, ha scelto per una benedizione o ha marchiato in qualche modo per adempiere a un destino ancora tutto da scoprire.

Sia durante la Fiera dei Mestieri, che durante la festa di Scudiuniti, ogni estate almeno una banda di avventurieri sembra esordire a Yartar. Molte scompaiono nell'anonimato, ma la Compagnia Sorridente (la parte ancora attiva di una banda più vasta di guerrieri che si era formata a Yartar circa un decennio fa) gode ancora di un moderato successo e versa un contributo annuale alla Sala Felice.

Yartar è retta da un Barone delle Acque la cui carica dura a vita. L'attuale Baronessa delle Acque è Nestra Ruthiol, una donna allo stesso tempo irascibile e crudelmente calcolatrice; anche se non lesina le parole e gli insulti, raramente decide di agire contro un rivale, a meno che non sia sicura di poterlo fare nel modo più efficiente e doloroso. Durante la mia ultima visita a Yartar, qualcuno accusò la Baronessa delle Acque di avere assassinato un uomo, Kaidrod Palyr, che in seguito si scoprì essere il suo amante, e il cui corpo fu rinvenuto nel fiume, con i resti fradici di quello che sembrava essere il mantello preferito di Nestra Ruthiol. Il fatto che Nestra avesse litigato a gran voce e pubblicamente con la moglie di Palyr, Tiarshe, poco prima delle accuse, non contribuì a migliorare la sua reputazione o le sue prospettive di innocenza. Quando finalmente fu scagionata dalle accuse, Nestra Ruthiol fece capire chiaramente che non avrebbe mai più parlato della questione e che chiunque lo avesse fatto negli incontri ufficiali se ne sarebbe pentito amaramente. Anche se le voci continuano a circolare di nascosto, in sua presenza nessuno ha mai più menzionato l'argomento. C'è chi incolpa dell'omicidio la Mano di Yartar, la gilda di ladri locale, ma io credo che Kaidrod sia stato ucciso e la Baronessa delle Acque implicata, al fine di consentire a uno dei suoi rivali in città di prendere il suo posto.

Sono i conflitti e gli intrighi come questi che impediscono a Yartar di diventare una potenza prominente nel Nord. Se il paese riuscisse a superare i suoi problemi interni, a trarre vantaggio da ciò che i suoi compagni nell'Alleanza dei Lord possono offrirgli e a trovare un modo per guadagnare maggiori profitti dalla sua posizione lungo le vie commerciali principali (dopotutto si trova a un incrocio che collega tutti gli insediamenti del nordest), Yartar potrebbe presto crescere in dimensioni, ricchezza e influenza. La sua espansione richiederebbe lo sgombro del terreno per erigere ulteriori edifici e la costruzione di un altro cerchio di mura per proteggere i coloni... e ulteriori guardie da ingaggiare per proteggere coloro che si occupano di questi lavori.

Grazie alla sua posizione presso due grandi fiumi e la sua vicinanza a un terzo (il Ruscello Ridente, che forma un trio che la gente del luogo chiama, con grande originalità, i Tre Fiumi), Yartar è un paese di pescatori e offre sui suoi tavoli piatti di pesce praticamente a ogni pasto. Granchi, anguille e altra fauna marina fresca sono disponibili sia da mangiare che da acquistare e fungono da fonte primaria di sostentamento per i molti pescatori del paese.

L'altra attività commerciale principale di Yartar è la costruzione dei barconi. Quasi tutti i barconi fluviali della regione vengono costruiti, o quanto meno iniziano il loro servizio, a Yartar. La perizia dei carpentieri navali del paese è famosa lungo tutto il Dessarin e i suoi affluenti. È proprio il ruolo essenziale dei barconi di Yartar nei commerci del Nord ad avere procurato al paese un posto nell'Alleanza dei Lord: l'alleanza vuole assicurarsi che Yartar non cada in mani nemiche, cosa che sconvolgerebbe tutta la rete commerciale fluviale.

Ciò che non può arrivare o partire da Yartar via fiume viene trasportato dalle carovane e, anche in questo caso, l'ubicazione felice fa del paese un punto di sosta quasi obbligato per molte carovane che transitano tra Waterdeep e Silverymoon. A Yartar, una carovana può ottenere riparazioni rapide, ruote di carro, carretti o interi carri sostituivi e rifornimenti di finimenti e altri accessori.

Dato che Yartar dispone di poche attività produttive e di ancor meno vicini negli immediati paraggi, i suoi mercanti sono spesso in diretta concorrenza gli uni con gli altri e non hanno né le risorse per cercare nuovi clienti, né lo spazio o i fondi per esplorare nuovi mestieri. Di conseguenza, buona parte dei pettegolezzi, dei furti e delle aggressioni a Yartar è dovuta ai tentativi di un mercante di prendere il sopravvento su un rivale, danneggiando le sue merci, minacciando i suoi manovali o rubandogli patrocinatori e clienti.

Per tenere sotto controllo i soggetti più scalmanati, la Baronessa delle Acque utilizza gli Scudi di Yartar, una forza di guardie a cavallo che pattuglia il paese, mantiene l'ordine e respinge gli Uthgardt razziatori che di tanto in tanto minacciano le terre vicine. Gli Scudi sono ospitati nella Torre degli Scudi, una struttura fortificata che sorge sulle rive ovest del Surbrin (mentre buona parte del paese si trova a est), le cui mura esterne sono state abbattute e ricostruite più volte. Si dice che quando un intruso mette piede sul terreno tra le mura, un'orda di scheletri guardiani si animi per attaccarlo, ma nessuno si è mai insinuato in quell'area per scoprire se la magia ancora funziona; ma anche se così non fosse, la presenza di cento guerrieri inferociti pronti a uscire dalla torre a passo di carica per assalire i trasgressori costituisce un pericolo più che sufficiente a dissuadere ogni intruso dal tentativo. Un ponte fortificato collega le rive che separano la torre dal paese vero e proprio.

Ancora più imponente degli Scudi o della Torre degli Scudi è il Barcone della Baronessa delle Acque. Questo gigantesco vascello può trasportare duecento soldati o settantacinque Scudi di Yartar assieme ai loro cavalli. I suoi fianchi al di sopra della linea di galleggiamento sono rinforzati in ferro. Dietro le sue balaustre, sono posizionate varie balestre meccaniche in grado di scagliare una dozzina di quadrelli alla volta. Se schierati per combattere contro una forza a riva, gli Scudi fanno partire un paio di raffiche contro il nemico, poi conducono il Barcone a riva e caricano. Nessun razziatore ha mai retto a un assalto del genere.

Al centro del paese, si erge il Palazzo della Baronessa delle Acque, una grandiosa struttura che funge sia da dimora che da sala delle udienze della governante. Spesso nel palazzo si organizzano banchetti, ma ancora più spesso le attività si svolgono nelle sue stanze laterali, dove i mercanti che trattano grosse quantità di merce si incontrano in tutta comodità per stipulare accordi o fare proposte che influenzeranno l'intera comunità.

I Regni Nanici Caduti e il Loro Retaggio

Il Nord è disseminato dei resti di molti reami nanici. Anche se buona parte delle ricchezze di quei luoghi è già stata saccheggiata dai mostri e dagli avventurieri nel corso dei secoli, numerose tracce di quegli insediamenti e dei loro confini restano incisi sulle pareti delle caverne, sulle pietre miliari dei sentieri e sulle monete dimenticate negli angoli più remoti. Alcuni di questi reami e le vestigia che si ergono ancora a testimonianza della loro esistenza sono descritti di seguito.

Haunghdannar. I resti più antichi degli insediamenti nanici nel Nord appartengono al vecchio reame di Haunghdannar. Questo piccolo regno costiero sorse circa sessantacinque secoli fa sulle Montagne della Spada settentrionali e lungo la Costa della Spada, per poi svanire rapidamente e misteriosamente circa quindici secoli dopo. Alcuni documenti suggeriscono che molti cittadini, resi pazzi da un influsso proveniente dal mare, veleggiarono verso ovest e non fecero mai più ritorno. **Simbolo:** Una montagna con un pesce rivolto verso sinistra e sormontato da una stella a sette punte.

Gharraghaur. I nani di Gharraghaur furono i primi a scavare nel sottosuolo dell'area dell'odierna Mirabar. Il regno fu fondato poco dopo Haunghdannar, ma non durò tanto a lungo; milleduecento anni dopo, fu spazzato via da un'orda di orchi razziatori. **Simbolo:** Quattro gemme romboidali verticali, di cui tre disposte a triangolo e la quarta, più grande, al centro.

Besilmer. Quasi seimila anni fa, i nani degli scudi fondarono un reame di superficie nella valle del Dessarin e lo chiamarono Besilmer. Furono loro a costruire due dei monumenti più famosi della Costa della Spada: il Ponte di Pietra e le Sale dell'Ascia Cacciatrice. A poco meno di trecento anni dalla sua fondazione, Besilmer fu invaso e distrutto da un'orda di umanoidi e di giganti. **Simbolo:** Una ruota sopra un aratro.

Delzoun. Il grande Regno del Nord dei nani, Delzoun, fu scavato nella roccia sotto la zona nota fino a poco tempo fa come le Marche d'Argento. Fondato poco dopo la caduta di Besilmer, Delzoun continuò a essere una grande potenza per oltre quattromila anni, finché l'assalto combinato delle orde degli orchi e di alcuni mostri sotterranei non ne provocò la caduta. Molte delle più grandi opere di Delzoun, come le cittadelle Sundbarr e Adbar, sopravvivono e continuano a prosperare ancora oggi. **Simbolo:** Un martello orizzontale a due teste inscritto in un triangolo di tre gemme scintillanti.

Rocche Naniche del Nord

Chi sono io? Figliolo, i miei peli sulla schiena *sono più lunghi di quella tua barbetta. Ho combattuto con Emerus per riprenderci Felbarr e ho marciato con ogni re dei nani del Nord per riconquistare Gauntlgrym. Ho perso mezzo piede sotto la lama di un orco e ho ucciso ognuna di quelle bestiacce che ho incontrato sulla strada per casa. Se voglio starmene seduto e godermi la vecchiaia, ora che finalmente abbiamo ricacciato gli orchi, lo farò e basta, e all'inferno la cortesia. Mi sono meritato il diritto di riposare. Se al tuo signorotto la cosa non sta bene, che venga a dirmelo di persona. Io non mi alzo finché non ho finito la mia birra.*

—Drorn Waranvil all'emissario del Marchion di Mirabar

La storia dei nani nel Nord, una storia lunga e violenta, ebbe inizio più di sei millenni fa. Prima che esistessero la Pietra Verticale delle Valli, Waterdeep o Myth Drannor, esisteva il breve (in termini nanici) e glorioso regno di Besilmer, assieme ai Reami di Haunghdannar e Gharraghaur. Certo, questi regni ora giacciono in rovina e sia i nani che gli umani ne hanno ormai dimenticato le imprese, eppure durarono ben più a lungo di qualsiasi reame umano.

Il più grande e recente dei reami nanici fu Delzoun, chiamato anche il Regno del Nord. Si estendeva dai confini occidentali di quello che allora era il Mare Stretto (e in seguito il Grande Deserto dell'Anauroch) a ovest fino all'attuale Silverymoon, e dalle Montagne di Ghiaccio alle Montagne Inferiori. Le Cittadelle Adbar e Felbarr erano fortezze di Delzoun, e anche Mirabar, Mithral Hall e Sundabar devono la loro esistenza a quell'antico regno e ai suoi discendenti. Perfino il favoleggiato Gauntlgrym, apparentemente benedetto dalla presenza di Moradin in persona, fu fondato dai nani di Delzoun, dapprima come miniera e poi come città. Furono sempre i nani di Delzoun a fondare Ironmaster e tutte le miniere più grandi e le forge più rinomate del Nord situate nei saloni dei nani.

Oggi, quando i nani degli scudi invocano il nome di Delzoun, invocano la gloria delle loro imprese passate: di ogni simbolo della loro maestria architettonica, di ogni lama pregiata o massiccio martello da loro forgiato e di ogni regno e guerra (vinta o persa che sia) in difesa del loro popolo e della gente comune. Quel nome è sia un grido di battaglia, sia un'onorificenza e un richiamo alla storia; anche se ogni insediamento nanico odierno vanta i suoi padroni, re e regine personali, tutti rispettano la memoria del grande martello di Delzoun e del glorioso regno che esso un tempo rappresentava.

I dettagli di questa sezione sono tratti dai vasti insegnamenti di Drorn Waranvil, un barbalunga (nano anziano) veterano a riposo della Guardia di Ferro della Cittadella Adbar e delle Guardie della Cittadella Felbarr. Drorn ha combattuto nelle guerre degli orchi di questo secolo e del precedente e ha contribuito alla liberazione della Cittadella Felbarr (due volte) e di Gauntlgrym, prima di appendere al chiodo il suo martello da guerra cinque anni fa per iniziare a scrivere le sue memorie, a beneficio dei nani più giovani disposti ad apprendere di più sul loro retaggio e sul mondo di oggi da un punto di vista autorevole.

Cittadella Adbar

All'estremo nord di Faerûn, nei pressi del Bosco Freddo, si ergono le Montagne di Ghiaccio. Lassù, tra quei picchi gelidi, è situata la fortezza eterna della Cittadella Adbar, l'ultimo baluardo del Regno del Nord e della gloria del caduto Delzoun. Per quasi diciotto secoli, Adbar si è opposta con fierezza a minacce e nemici di ogni genere, ergendosi incrollabile, con grande orgoglio dei suoi abitanti e della nostra gente in tutta la regione.

Dalla superficie, la Cittadella Adbar non sembra tanto un castello o una città umana, bensì una montagna scavata e adattata agli scopi dei nani che la popolano. Le due grandi torri superiori sono circondate da minacciosi spuntoni di drago per impedire alle creature più grandi di atterrare e assediare le strutture. Il grande comignolo della fonderia centrale della città si erge tra le due torri, vomitando fumo come un vulcano in procinto di eruttare. Le mura di cinta della cittadella sono un crogiolo di piattaforme, merli e feritoie da cui i difensori possono fare fuoco con le balestre su chiunque sia abbastanza sciocco da attaccare la città.

Per secoli Adbar ha resistito come monumento vivente del Regno del Nord. Già considerata la fortezza principale di Delzoun quando cadde l'impero, continuò a crescere in importanza per i nani della regione man mano che gli altri insediamenti venivano sopraffatti dagli orchi, assaliti dai goblin o semplicemente scomparivano. Un'orda di orchi intenzionata a conquistare la Cittadella Adbar poteva scagliarsi contro le sue mura senza alcun risultato e solo fino al momento in cui quelle incrollabili barriere di granito sarebbero divenute l'incudine contro cui essere schiacciati. Il grande ponte levatoio non consentiva il passaggio a nessuno che non fosse un ospite gradito, e tali ospiti erano ben pochi. Adbar si erse imbattuta a lungo come bastione della speranza, della gloria e del commercio nanico.

Ma ora, per la prima volta da quando sia in grado di ricordare, i miei compagni Adbarran sembrano davvero spaventati dall'eventualità di aprire la cittadella agli estranei. Forse reagiscono così per le recenti perdite subite in guerra o per la carenza di autorità mostrata dal nostro nuovo re o forse semplicemente perché sono stanchi dei conflitti. In ogni caso, a prescindere da quale che sia la ragione, le porte di Adbar sembrano ancora più restie ad aprirsi ora che in passato e al giorno d'oggi sono davvero pochi i mercanti che escono dalla città.

Il regno ha pagato un conto salato per le recenti guerre contro gli orchi, sia in termini di guerrieri che di autorità. Nel giro di poco tempo, il nostro re di lunga data, Harbromm, scomparve. I suoi figli gemelli, impreparati al compito, si spartirono il potere fino a quando il maggiore, Bromm, non fu ucciso a sua volta da un drago, lasciando il giovane Re Harnoth alla guida dell'antica cittadella.

Quello che seguì fu un costante dissanguamento del reame. Fu necessario un grande sforzo per liberare il Nord dal feroce assedio degli orchi di Molte Frecce. Si vocifera anche che Re Harnoth abbia ordinato ai suoi Cavalieri dello Scudo di Mithral di seguirlo sul campo di battaglia per dare sfogo alla sua rabbia e al suo rancore, in una serie di assalti disorganizzati contro gli orchi, riducendo così i ranghi dei grandi Cavalieri di un tempo a meno di due dozzine. La Guardia di Ferro, l'esercito di Adbar, continua ad apparire forte come sempre, ma considerate le perdite subite contro gli orchi, non mi stupirei se tra le nuove reclute si annoverassero più fabbri che combattenti, al servizio del reame più per senso del dovere che per sete di battaglia. Ho servito la Guardia per un secolo, ma devo ancora capire di che pasta siano fatte le nuove leve.

Se sarete abbastanza fortunati da ottenere l'accesso ad Adbar, evitate di circolare da soli. La cittadella è piena di

trappole, fosse e altre insidie pronte a stroncare chiunque si avvicini ai luoghi protetti in modo inappropriato. Una guida, se riuscirete a trovarne una, è indispensabile per muoversi in sicurezza.

Sotto la cittadella vera e propria, si snodano chilometri e chilometri di caverne a misura di nano, un confusionario labirinto in grado di frustrare ogni visitatore che non sia un nano. Queste gallerie sono ciò che resta dei primi tentativi di minare la montagna. Ancora al di sotto di esse, si estendono i grandi giacimenti minerari attivi, dove varie squadre di ingegneri e lavoratori sono sempre all'opera.

La legge vieta ai visitatori di accedere alle miniere (perfino ai nani non Adbarran), se non in situazioni di assoluta emergenza. Quindi, data la natura inespugnabile della fortezza, nessuno al di fuori dei nativi di Adbar ha mai avuto il privilegio di apprezzare quanto avviene nelle sue profondità. La Grande Ruota della cittadella, una vista impressionante anche per gli occhi dei nani più esperti, è una ruota ad acqua che con il suo moto costante genera l'energia necessaria che alimenta le fonderie, le miniere e tutte le attività di Adbar. Accanto alla ruota è situata la Sala della Forgia di Moradin, un luogo di preghiera che ricorda a ogni nano la forza e la protezione instancabile del Forgiatore di Anime. È impossibile non sentirsi al sicuro

Il Canto Funebre di Delzoun

Il racconto del grande Regno del Nord dei nani dello scudo, il Canto Funebre di Delzoun, richiede più di un giorno per essere cantato. La canzone racconta la storia di Delzoun, dalla sua fondazione millenni or sono fino alla frammentazione delle sue città e alla creazione dei reami successori dei nani del Nord. Viene eseguita soltanto in Nanico e non risultano testimonianze di copie scritte. Soltanto pochi privilegiati che non siano nani hanno avuto l'onore di ascoltarla per intero e i nani bardi che vogliono eseguirla devono dimostrare grande abilità sia nel canto che nella storia.

L'attuale custode del canto è Ollyn Grimtongue della Cittadella Felbarr, che ricevette l'incarico da Re Emerus Warcrown un secolo fa, ed è l'unico nano a cui è concesso aggiungere nuovi versi alla ballata. Ora che Emerus ha raggiunto le Sale di Moradin, si crede che Grimtongue stia preparando una strofa per onorare il suo precedente signore come un eroe all'altezza dei campioni dell'Antico Delzoun.

alla sua presenza e un vero nano si sente a casa nel caldo abbraccio all'ombra di Moradin.

Considerato lo stato attuale delle terre di superficie attorno alla cittadella, non sorprende che gli Adbarran si dimostrino più sospettosi del solito nei confronti delle carovane e dei visitatori che giungono alla città attraverso vie sotterranee. Una di queste strade giunge dall'ovest, collegando Adbar a Mithral Hall e a Mirabar attraverso le vecchie gallerie dell'Antico Delzoun. Un'altra via conduce a sud da Adbar e raggiunge la Strada Sotterranea, che collega le rovine di Ascore a est alla Cittadella Felbarr a ovest.

A prescindere dalla loro provenienza, tutte le strade che conducono ad Adbar convergono e portano tutti i viaggiatori di fronte alla grande doppia porta di ferro nota come Porta della Carovana. Come tutto il resto della Cittadella Adbar, nemmeno questo accesso è mai stato violato. Provate ad accennare a questa evenienza a un nano Adbarran, se siete in cerca di risate.

Cittadella Felbarr

La Cittadella Felbarr, una tra le più antiche e grandiose roccaforti di Delzoun, fu costruita più di tremila anni fa, un arco di tempo impossibile da comprendere per le razze più giovani. Grazie alle vaste ricchezze ottenute dal fruttuoso commercio con Netheril e con alcuni degli insediamenti umani più antichi del Nord, i nani riuscirono a erigere una possente fortezza.

Come in gran parte degli insediamenti nanici, la colonna portante di Felbarr era la sua attività mineraria. Con la caduta di Netheril, il declino del commercio lungo la Strada Sotterranea e i segnali che indicavano come i giacimenti sotto la città fossero ormai prossimi a esaurirsi, i Felbarran abbandonarono la cittadella dopo quasi due millenni e un esercito di Silverymoon occupò la fortezza di lì a poco. Nel giro di mezzo secolo, gli orchi intuirono la debolezza della piccola guarnigione e Felbarr fu conquistata dai selvaggi al termine di quattro mesi di assedio. Gli orchi impartirono a quel luogo il nome della loro tribù e la Cittadella di Molte Frecce resistette come fortezza degli orchi per più di trecento anni.

La storia recente della Cittadella Felbarr è la storia del mio amico scomparso, Re Emerus Warcrown. Nel 1367 CV, Emerus guidò un esercito nanico per sfruttare il vantaggio quando, con nostra grande sorpresa e meraviglia, un'altra orda orchesca assaltò gli orchi della

Cittadella di Molte Frecce. Emerus temporeggiò fino a quando gli invasori riuscirono ad abbattere le porte, poi sconfisse entrambe le tribù di orchi e rivendicò la cittadella per i nani. Dopo un primo brutale inverno, la Cittadella Felbarr fu restaurata: le sue forge furono riaccese e i colpi dei martelli nanici ripresero a echeggiare nelle sue sale ancora una volta. Fu con grande orgoglio che, all'arrivo dell'estate seguente, Felbarr poté di nuovo essere considerata una roccaforte nanica.

Nel corso della guerra più recente, gli orchi riconquistarono la Cittadella Felbarr, ma con l'aiuto di Re Bruenor Battlehammer e di un'alleanza di nani provenienti da tutto il Nord, Re Emerus riprese possesso di Felbarr, massacrando ogni orco che era riuscito a entrare in città e nelle gallerie sotterranee. Il re riconoscente e i suoi fedeli combattenti acconsentirono a scortare Bruenor a Gauntlgrym, dove lo aiutarono a rivendicare anche quell'antica città, ma Emerus rimase mortalmente ferito nel tentativo. Bruenor onorò Re Emerus nominandolo secondo re della restaurata Gauntlgrym (a Re Connerad fu conferita l'onorificenza della prima sovranità postuma). Tuttavia, per molti nani Felbarran questo onore è una misera consolazione, dopo la perdita del loro amato ed eroico sovrano.

Ora sono dei lontani parenti di Re Emerus a regnare sulla Cittadella Felbarr: Re Morinn e la Regina Tithmel, che si sono recentemente uniti in matrimonio nel tentativo di unificare in un'unica famiglia le varie rivendicazioni al trono. Le pretese al trono di Tithmel sono più forti per puro grado di parentela, ma Morinn è un sovrano più pacato e riflessivo. La Regina Tithmel è sempre stata una combattente e alcuni Felbarran temono che possa lanciarsi avventatamente in una battaglia sbagliata prima che la coppia riesca a dare al regno un erede. Molti sperano quindi che l'influenza più moderata di Re Morinn contribuisca a placare la natura impetuosa della regina e a mantenere salda la città durante i momenti difficili susseguitisi ai recenti conflitti. Anche se i due monarchi condividono il governo della città e parlano con autorità assoluta, i cittadini sono abbastanza saggi da ascoltare ciò che entrambi hanno da dire, prima di decidere come pronunciarsi sugli editti reali.

Molti umani conoscono la Cittadella Felbarr solo da una certa distanza. Vedono soltanto una grande strada sopraelevata addentrarsi in una valle di roccia spezzata, sovrastata da due barbacani noti come il Martello e l'Incudine. Due ulteriori fortificazioni si ergono al di sopra della strada, strette tra i vicini precipizi e costruite a ridosso di essi: queste sono la Vedetta del Nord e la Vedetta del Sud. Ancora oltre, la mastodontica Porta delle Rune, che si erge al termine della strada, consente di accedere a Felbarr, ma i visitatori la varcano di rado.

Come la maggior parte delle città naniche, Felbarr è sviluppata per buona parte sottoterra. Ciononostante, essendo stata invasa dagli orchi in più occasioni, non esistono mappe complete degli interni della città, onde evitare che gli eventuali aggressori possano impadronirsi di queste informazioni. I nani, anche quelli che giungono in visita da altri reami attraverso i collegamenti con la Strada Sotterranea, non hanno grosse difficoltà a orientarsi, ma gli umani, specialmente quelli che non leggono il Nanico e non comprendono le indicazioni runiche disseminate per la città, vanno incontro a notevoli difficoltà.

Subito dopo la guerra, molti Felbarran hanno applaudito lo scioglimento delle Marche d'Argento. Nel suo momento di maggior bisogno, nessuna razza al di fuori dei nani mosse un dito per prestare aiuto alla Cittadella Felbarr, laddove una maggiore assistenza e una migliore coordinazione avrebbero potuto prevenire non solo la caduta di quella cittadella, ma anche quella di Sundabar. I mercanti Felbarran intendono mantenere in vita il commercio con le città del Nord e sosterranno gli altri regni nanici quando necessario, ma difficilmente la Regina Tithmel prenderà in considerazione un'alleanza con gli umani come quella che ha creato Luruar. Re Morinn, tuttavia, potrebbe farlo.

Gauntlgrym

Quella di Gauntlgrym è una storia complessa e contraddittoria, i cui dettagli dipendono da chi la sta raccontando. Gli umani raccontano una storia estrapolata da ciò che hanno sentito negli anni più recenti, ma per noi nani, Gauntlgrym è un luogo antico, scavato per la prima volta come miniera agli albori dell'Antico Delzoun. Continuano a circolare miti di ogni genere sulle porte in mithral della città, ma in principio Gauntlgrym era una semplice miniera. Quando i nani scavarono troppo in profondità, si imbatterono in un grande essere di fuoco, sigillarono le miniere e se ne andarono. Soltanto più tardi, quando gli umani pregarono i nani di Delzoun di costruire un insediamento, una città sorse a Gauntlgrym. Questo fu possibile anche perché stavolta i nani riuscirono a imbrigliare il potere primordiale del fuoco nelle viscere della terra, creando così la Grande Forgia che consentì la costruzione della città. O almeno, così narrano le storie.

Nonostante tutte le missioni intraprese dagli avventurieri nel corso dei secoli, nessuno trovò veramente l'antica città fino a quando i fantasmi dei primi cittadini di Gauntlgrym non lanciarono il loro richiamo ai nani viventi affinché la trovassero. E alcuni la trovarono... o quanto meno ci provarono. Di lì a poco, ripresero le guerre degli orchi e quasi tutti i nani tornarono a concentrarsi sulle rocche naniche e sui pericoli che ora quei luoghi avrebbero dovuto affrontare. Gradualmente, mentre gli orchi venivano respinti e le città naniche messe al sicuro, alcuni di quei cercatori si ricordarono delle promesse fatte ai loro avi. Inoltre, quando la guerra finì, Re Bruenor Battlehammer di Mithral Hall promise di guidare i nani fino a Gauntlgrym e di rivendicarla in nome dei nani del Nord.

Gli scontri per respingere le creature che avevano rivendicato le città dal sottosuolo furono feroci e nessuno sa chi o cosa, ad eccezione dei drow, tentò di invadere

Il Cantico di Gauntlgrym

Tramandato dai nani di tutto il Nord per secoli, il Cantico di Gauntlgrym è ora diventato una specie di inno per la città riconquistata. Viene spesso cantato durante il viaggio dai nani che si mettono in marcia verso le sale di Bruenor per iniziare una nuova vita.

Porte in mithral e sale d'argento
Mura di pietra a sigillar la caverna
Mai si vide tale maestoso portento
In forgia, miniera o taverna
Con fatica nelle eterne notti
Brindiamo, oh, allo stendardo issato!
Dovrete bere per essere forti
Alla forgia dove il drago sarà bruciato.
Vieni Delzoun, torna per noi, torna ora!
Corri veloce e di' alla tua gente
Che possiede di nuovo una sua dimora
Nella Gauntlgrym possente!

Gauntlgrym. Alla fine, le armate naniche prevalsero e Bruenor poté proclamarsi vincitore. Re Emerus Warcrown della Cittadella Felbarr rimase gravemente ferito e Bruenor lo proclamò secondo re di Gauntlgrym poco prima della sua morte. Quando il caro Emerus morì, Bruenor assunse il ruolo di governante di Gauntlgrym, ancora una volta abdicando al suo dominio su Mitrhal Hall.

Alcuni pensano che Re Bruenor abbia grandi progetti per la restaurazione di un grande impero di Delzoun, da Ironmaster ad Adbar a Sundabar, in cui tutti i nani del Nord siano pronti a giurargli fedeltà. Altri temono che punirà quegli insediamenti che non fornirono alcun guerriero alla causa della riconquista di Gauntlgrym, ma evidentemente questa gente non conosce a fondo il re che ha fatto ritorno. Se la sua intenzione è veramente quella di restaurare Delzoun, possano Moradin e i suoi figli donargli la saggezza per farlo nel modo giusto e la perseveranza per portarla a termine. Quello di Delzoun è un trono che non augurerei a nessuno.

La nascita di una città nanica così vicina al potere costiero di Neverwinter e Waterdeep è foriera di particolari opportunità e preoccupazioni. Di certo, una volta che le forge funzioneranno a dovere, i nani venderanno armi e armature pregiate, di qualità pari a quelle forgiate nelle città orientali dell'Antico Delzoun e questo mercato potrebbe ridurre la richiesta di beni dagli insediamenti nanici più remoti. Sundabar in particolare teme che non ci sarà più richiesta per le sue armi sulla Costa della Spada ed è alla ricerca di altri mercati nell'Elturgard e altrove.

Oltre le grandi porte in mithral della città si trova il Tabernacolo di Ferro, il cuore sacro di Gauntlgrym, che i sacerdoti di tutto il Morndinsamman stanno pazientemente restaurando per onorare gli dei. Ogni parte della città include una strada o un passaggio che conduce a questo luogo, una vasta caverna di passerelle e ampie scalinate che si intersecano. Ai suoi livelli inferiori, il Tabernacolo ospita i sepolcri degli innumerevoli defunti di Gauntlgrym. Gli studiosi hanno iniziato a catalogare le discendenze qui elencate, per fornire a Re Bruenor un quadro più completo delle dinastie cittadine e per determinare se i clan attuali sono imparentati o hanno qualche onorato defunto tra coloro che sono sepolti laggiù.

Ancora più in profondità si trova la Grande Forgia di Gauntlgrym, dove nelle ere passate i martelli risuonavano sulle incudini di adamantio per forgiare meraviglie in ogni tipo di metallo concepibile. Ora la forgia potrebbe essere rimessa in funzione: i sacerdoti e gli incantatori della città si stanno dando da fare per contenere l'enorme calore emanato dalla Fossa Ardente, dove è rinchiuso l'essere di puro fuoco, al fine di imbrigliare le sue fiamme inestinguibili come avevano fatto in passato.

Ironmaster

Non ho mai messo piede a Ironmaster di persona, ma ho combattuto al fianco di Storn Skulldark, un giovane

sacerdote-combattente di Clangeddin che si ero concesso una sorta di "vacanza" per contribuire alla riconquista di Gauntlgrym. La sua descrizione della vita a Ironmaster conferma molto di ciò che ho sentito dire su quel luogo, quindi ciò che vi riferirò di seguito è una verità solida quanto l'incudine di Moradin.

I nani di Ironmaster non vi vogliono nella loro città e desiderano ben poco di ciò che si trova nel mondo esterno e che i loro mercanti non possano procurarsi. Tutti gli accessi alla valle che ospita la loro città sono chiaramente contrassegnati con il simbolo di Ironmaster: un'incudine su un diamante. Questo marchio è l'unico avvertimento che riceverete: chi ne ignora il significato troverà la morte per mano delle pattuglie naniche che attaccheranno qualsiasi intruso. Alcuni innocenti sono stati risparmiati e respinti oltre i confini, ma è meglio non fare troppo affidamento sulla pietà di un nano di Ironmaster.

Se oltrepassate i suoi confini ed entrate ad Ironmaster vera e propria, potrete contemplare una delle più grandi meraviglie del mondo. Il grande fiume Shaengarne scorre attraverso un grande canyon di roccia e ghiaccio in una serie di rapide e cascate, sollevando alti spruzzi di schiuma gelida quando si getta contro le grosse guglie di roccia che emergono dal suo letto. Ironmaster è costruita proprio in queste guglie e all'interno delle pareti del canyon. I suoi tunnel e le sue torri sono collegati da una serie di ponti sopraelevati e di passerelle che corrono sui fianchi delle rupi. A sentire Storn che parla di questo posto, viene quasi da pensare che la vista dei nani che scavano all'aria aperta a quelle altezze sia normale quanto una nidiata di tassi in una tana sotterranea, ma non ho problemi ad ammettere di avere messo via il boccale dopo avere sentito questa descrizione.

Ironmaster deve la sua esistenza all'irrequieto Ilgostrogue Sstar, che lasciò la Cittadella Adbar molto tempo fa assieme a circa un quarto della popolazione del Regno del Nord, per dirigersi verso quella che ora è Mirabar. Tutte le versioni lo descrivono come un pazzo che sperava di ampliare i domini di un impero nanico fino al mare. Una volta giunto sul posto, fu di nuovo colto dall'inquietudine e si diresse lontano, a occidente, assieme alle sue truppe, per poi placarsi alla vista del Fiume Shaengarne che sfociava in mare. Il condottiero nanico morì laggiù e il suo erede chiese a coloro che l'avevano seguito di costruire un insediamento come tributo alla grande visione dell'impero nanico del Maestro del Clan Sstar. I nani trovarono vasti depositi di ferro nelle colline attorno alla valle e così chiamarono la città Ironmaster.

Ironmaster si dimostrò degna del suo nome e i nani scavarono sotto la tundra per secoli, seguendo i giacimenti di metallo. Questo li portò a scontrarsi con i duergar del Regno Profondo circa una generazione fa e da allora Ironmaster è sempre rimasta in guerra contro di loro. Storn partecipò di persona a molte battaglie nei territori sotterranei come veterano e, sebbene fosse così giovane da non avere neanche un capello bianco sulla barba, la sua conoscenza delle tattiche di combattimento nelle gallerie rivaleggiava con la mia.

La guerra con i Duergar non è l'unico segreto di Ironmaster, però. Il mio amico Storn impugnava due asce d'argento, come si addice ai fedeli seguaci di Clangeddin Silverbeard, ma quando gli riportai un'ascia che aveva lanciato nella foga della battaglia, notai che pesava molto e Storn mi spiegò che l'anima della lama non era in acciaio, bensì in adamantio. Lo interrogai più a fondo al riguardo e la prontezza con cui mi descrisse le origini dell'arma la dice lunga sia sull'abbondanza di adamantio tra i nani di Ironmaster che sull'innocenza del mio amico nei confronti del mondo esterno. A quanto pare, gli umani veneratori di draghi della remota isola di Tuern forniscono da tempo l'adamantio grezzo che estraggono sulla loro isola ai fabbri di Ironmaster i quali, in cambio, riconsegnano ai Nordici le opere lavorate che producono. Naturalmente, non tutte le lavorazioni in adamantio tornano ai Nordici, ma dal momento che gli umani sanno ben poco sulle tecniche di forgiatura in adamantio, probabilmente non si accorgono nemmeno della differenza. Deve esserci un vero e proprio tesoro in armi e armature nascosto da qualche parte oltre i confini di Ironmaster! Oh beh, di sicuro, ne fanno buon uso contro i duergar.

Non credo che a Storn dispiaccia se condivido i segreti della sua città. Potete andare a chiederglielo voi stessi, se volete. Senza dubbio, sarà felice di prendersi un'altra piccola "vacanza" dalla guerra nelle gallerie.

Mithral Hall

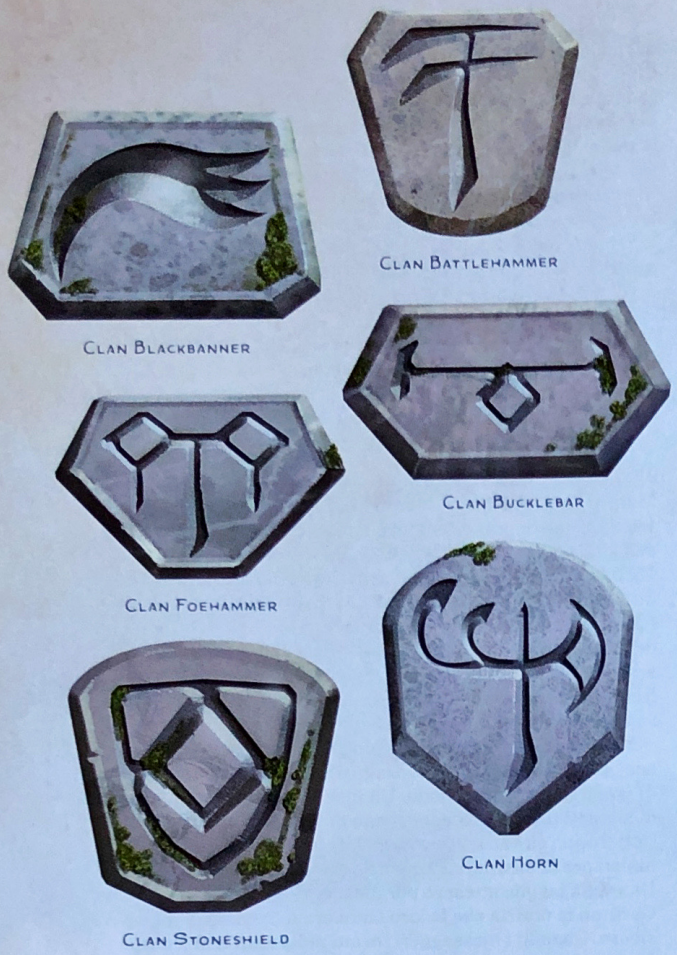
Mithral Hall, la dimora ancestrale del Clan Battlehammer, era un luogo di grandi potenziali ricchezze ai tempi della sua fondazione, all'epoca dell'Antico Delzoun. I nani del Clan Battlehammer lasciarono la Cittadella Adbar e si diressero a ovest nella speranza di trovare dei giacimenti nascosti di mithral sotto le pendici meridionali del Dorso del Mondo. In effetti, li trovarono e così ebbero inizio gli scavi di Mithral Hall. Il Clan Ironshield a sua volta fondò Settlestone nelle vicinanze, con lo scopo di filtrare la vendita dei prodotti ricavati dai giacimenti della miniera.

Mithral Hall conobbe vari secoli di profitto prima che i suoi scavi consentissero al drago d'ombra Shimmergloom, di fare irruzione nel mondo. Un insediamento di migliaia di abitanti fu ridotto a poco meno di trecento sopravvissuti, tutti troppo giovani, troppo vecchi, troppo deboli o troppo malati per combattere, che si rifugiarono a Settlestone. Una volta laggiù, attesero per mesi di ricevere da Re Garumn la notizia che le loro terre erano tornate di nuovo sicure. Quando i messaggeri inviati nella città non fecero ritorno, divenne evidente che Mithral Hall era ormai perduta. I suoi nani si diressero a nord, ad Ironmaster, ma furono trattati con tale diffidenza che non poterono rimanere e proseguirono verso la Valle del Vento Gelido.

Quando il nipote di Garumn, Bruenor, raggiunse l'età giusta e scelse quale sentiero seguire, radunò un gruppo di alleati per riconquistare la sua vecchia patria e visse molte avventure assieme al gruppo che poi divenne noto come i Compagni di Mithral Hall. Alla fine, Bruenor uccise il drago Shimmergloom e rivendicò Mithral Hall per il Clan Battlehammer dopo quasi due secoli.

Dopo la riconquista del trono da parte di Bruenor, i suoi amici personali attirarono alcuni potenti nemici a Mithral Hall, tra cui i drow di Menzoberranzan. Fu per questo motivo, affermano i suoi sostenitori, che il re abdicò in favore del suo antenato Gandalug Battlehammer: per proteggere il popolo dai suoi nemici personali. Alcuni detrattori di Bruenor, tuttavia, sostengono che fu la sua sete di vagabondare a indurlo a partire, ma nessuno si disturba o ha il coraggio di chiederglielo. In ogni caso, quando Gandalug morì, Bruenor fece il suo dovere e tornò sul trono.

Prima di morire, Bruenor si rivelò essenziale nell'ottenere il sostegno dei nani al Trattato della Gola di Garumn, che stipulò la pace tra i nani e il Regno orchesco di Molte Frecce. Col passare del tempo, gli orchi violarono il trattato e mossero guerra al Nord e Bruenor fece ritorno dalla morte come se fosse stato evocato per radunare i nani attorno a sé e spronarli a difendersi e a punire i loro nemici. Secondo alcuni, rinunciò temporaneamente alle ricompense che lo attendevano nella Casa dei Nani di



Moradin per tornare ad aiutare i suoi amici e la sua gente. Un tale sacrificio e una tale fedeltà rendono un re dei nani degno della sua corona.

Bruenor Battlehammer, l'Ottavo, Decimo e Tredicesimo Re di Mithral Hall, non comanda più Mithral Hall o i nani Battlehammer che vivono laggiù. Dopo il suo ritorno in vita, ha concentrato la sua attenzione su Gauntlgrym e non desidera rivendicare la sovranità della sua vecchia dimora. La corona è stata invece offerta al Generale Dagnabbet Waybeard, la nipote del grande generale Dagna, un alleato di Bruenor.

L'ultima volta che ho visitato Mithral Hall, alcuni anni fa, ho oltrepassato le rovine ricostruite di Settlestone, dove ora è stanziata una guarnigione di duecento uomini a protezione della strada che conduce a Mithral Hall. Una volta giunto all'ingresso, le gigantesche porte di granito erano rigidamente sorvegliate e pressoché impossibili da aprire dall'esterno. I difensori di Mithral Hall si fanno chiamare la Schiera della Sala, una coorte disciplinata e corazzata, pronta a difendere la città fino all'ultimo nano. La rinomata Brigata Spaccabudella fa parte della Schiera: furie combattenti in grado di incutere paura in qualsiasi nemico abbastanza intelligente da capire chi ha davanti.

I viaggiatori a cui è consentito di accedere alla città vengono ospitati nelle camere degli ospiti dei livelli più alti, appena all'interno del dedalo di caverne noto come il Labirinto. Da lì, numerosi sentieri scendono verso i livelli intermedi della città, oltre le sue varie fornaci e avanzando verso i livelli inferiori e le miniere di profondità (dove gli ospiti non possono accedere) o la sottocittà (dove a qualsiasi visitatore che non sia un nano è vietato l'accesso).

Nonostante la sua recente reputazione e l'alone di leggenda che circonda il suo re più famoso, Mithral Hall è più una miniera che una città. Come molti reami nanici, ha perso molti abitanti per mano degli orchi e ha subito un'ulteriore riduzione della popolazione quando Bruenor è partito alla riconquista di Gauntlgrym e ha portato con sé una parte degli abitanti. Di conseguenza, i numeri di Mithral Hall sono drasticamente ridotti al momento e resta da vedere quali conseguenze la cosa avrà sul suo futuro.

Sundabar

Come Mirabar, anche Sundabar era un insediamento nanico su cui fu fondata una città umana. La recente caduta di Sundabar dovrebbe fungere da esempio per i miei compagni nani e dimostrare cosa può accadere quando l'equilibrio del potere si sposta in superficie, nelle mani degli umani.

Questa città era un tempo la cittadella di Sundbarr, una fortezza di Delzoun creata duemila anni fa attorno a una strana fenditura vulcanica che sarebbe poi divenuta nota come Fuoco Eterno: una fonte mistica di calore infinito per le fucine e le fonderie della città che consentì a Sundbarr di realizzare opere straordinarie. Sundbarr era guidata da un Mastro Forgiatore, il fabbro più abile nella lavorazione col Fuoco Eterno. Quado uno dei Mastri Forgiatori moriva o un altro dimostrava una perizia superiore, il comando di Sundbarr passava di mano.

E così fu fino a quando i sopravvissuti in fuga da Ascalhorn furono inseguiti fino alle soglie della cittadella, qualche tempo dopo. Allora il Mastro Forgiatore di Sundbarr aiutò gli umani a combattere contro i demoni e le altre creature che davano loro la caccia. Per sdebitarsi con un umano che gli salvò la vita durante lo scontro, il Mastro Forgiatore consentì ai rifugiati di insediarsi in superficie, anziché obbligarli ad andarsene a battaglia finita. L'alleanza che nacque tra i nani e gli umani divenne rinomata in tutto il Nord e la città di superficie di Sundabar, appena costruita, divenne una potente fortezza mercantile.

Tuttavia, mentre gli umani di superficie crescevano, la popolazione nanica diminuiva e alla fine il Mastro Forgiatore fu superato in prestigio e influenza dal Mastro Comandante di Sundabar, che divenne il portavoce delle gilde e dei mercanti umani della città esterna. Uno di questi mastri comandanti, Helm Dwarf-Friend, era talmente amato e rispettato che i suoi discendenti furono in grado di autoproclamarsi re, una cosa che nessun nano aveva mai osato fare a Sundabar.

Fu sotto il regno di Re Firehelm, il nipote di Helm, che Sundabar cadde sotto l'orda orchesca. Firehelm non sopravvisse e, in aggiunta a quella tragedia, la guerra provocò danni terribili a Sundabar e agli umani di superficie. Un drago tempestò di grossi macigni gli edifici sottostanti e una vasta porzione delle mura esterne crollò. Molti comandanti della milizia di Sundabar morirono sepolti sotto le macerie del palazzo in cui erano soliti riunirsi. Nonostante gli incredibili sforzi di Aleina Brightlance e dei Cavalieri d'Argento di Silverymoon per organizzare le difese e il valoroso tentativo della guarnigione di Sundabar, gli orchi si riversarono in città, massacrando la popolazione umana di superficie e costringendo i pochi difensori rimasti a rifugiarsi nelle caverne sotterranee; da lì, molti fuggirono verso l'Underdark. I nani della sottocittà si barricarono nelle caverne del Fuoco Eterno e attesero. Quando il condottiero orchesco Hartusk lasciò sul posto soltanto una piccola guarnigione per rallentare gli inseguitori, i nani emersero

dalle profondità e massacrarono ogni orco e ogni goblin rimasto a Sundabar.

Sundabar è ora una città nanica a tutti gli effetti: la popolazione umana è scomparsa. I lavori per la rimozione delle macerie e dei detriti lasciati dagli attacchi vanno a rilento, in quanto molti nani restano nella sottocittà protetta e quei pochi che hanno da fare in superficie hanno occupato gli edifici meno danneggiati, riciclando le pietre delle strutture in rovina per salvare quelle che possono essere riparate.

Prima della guerra, le strade di superficie di Sundabar erano impeccabilmente lastricate, ma molte di quelle strade sono state distrutte dai macigni in caduta, smantellate per ottenere munizioni o riparare muri o semplicemente abbandonate all'incuria. Ora la città superiore è un cumulo di rovine deserte. C'è chi crede che la città sia destinata ad avvizzire nell'oblio, ad eccezione del doppio cerchio di mura che la circonda (e che i nani hanno già riparato). I templi delle divinità umane sono stati abbandonati. Le mura sono pattugliate da qualche sentinella dalla vista acuta, incaricata di riferire tutto ciò che vede e di respingere gli ospiti indesiderati.

Al centro della città alta, il Circolo si erge ancora attorno alle rovine della Sala del Mastro, pronto a ricevere carovane in visita, bestiame e mercanti. Ma i visitatori in arrivo sono pochi e quelli desiderati sono ancora meno, dato che Sundabar attualmente preferisce commerciare con le altre città naniche attraverso l'Underdark. Se il Mastro Forgiatore potesse fare a modo suo, limiterebbe tutto il commercio in arrivo o in partenza dalla città al traffico sotterraneo, abbandonando interamente ogni via commerciale di superficie.

La fiducia degli abitanti di Sundabar negli stranieri è bassa e la loro considerazione degli umani è ancora più bassa. Durante la guerra, tra tutte le città umane solo Silverymoon tentò di aiutare Sundabar e quell'aiuto fu ritenuto (almeno dal punto dei nani) insufficiente e tardivo. Di conseguenza, con lo scioglimento delle Marche d'Argento, Sundabar non perse tempo e uscì anche dall'Alleanza dei Lord, interrompendo ufficialmente ogni legame con i reami umani del Nord, ad eccezione di quelli strettamente necessari dal punto di vista commerciale. Considerato che tali scambi sono ormai un'evenienza molto rara, molti reami umani credono che Sundabar stia gelosamente proteggendo le sue ricchezze, nascoste vigliaccamente sotto la superficie, mentre il resto della regione fa quello che può per riprendersi dai recenti conflitti. Le perdite di Sundabar in termini di edifici e popolazione non hanno in alcun modo intaccato i contenuti dei loro forzieri e, nonostante la situazione attuale, la città resta una delle più ricche del Nord, sebbene la maggior parte di quelle monete oggigiorno non esca quasi mai fuori dalle mura cittadine.

Di recente tra i nani che vivono nella sottocittà si è fatta strada l'idea di darsi un sovrano, un'idea che è stata però respinta dal Mastro Forgiatore. I nani devono indubbiamente badare a se stessi, ma non deve esserci alcun re a Sundabar. Difficile dire se la reticenza di Flamestoker sia falsa modestia, pura saggezza o se stia semplicemente aspettando un re combattente che rivendichi Sundabar come parte di un regno più ampio.

Roccaspina

A ovest della Strada Alta, stretta tra la costa e il vicino Mare dei Morti, si trova quella che gli umani chiamano Roccaspina. Questa struttura, un tempo la tenuta di un condottiero minore della famiglia Margaster di Waterdeep, fu conquistata e rivendicata da un paladino nel corso della Seconda Guerra dei Troll. Per molti anni i Cavalieri di Samular, un ordine di paladini di Tyr fondato da Samular Caradoon, usarono Roccaspina come loro base, anche se la tenuta è sempre rimasta una proprietà privata della famiglia Margaster.

Per un breve periodo, poco più di un secolo fa, Roccaspina cadde nelle mani degli Zhentarim. Quando gli Zhentarim marciarono attraverso l'Underdark per rivendicare Roccaspina, attraversarono le caverne del Clan Stoneshaft, che aveva vissuto in profondità fin da prima che gli umani avessero eretto la città in superficie. Anche se gli Zhentarim uccisero e schiavizzarono molti nani, non riuscirono a distruggere il clan. I sopravvissuti fuggirono in fretta, si riorganizzarono e riconquistarono Roccaspina con la forza sotto la guida di Ebenezer Stoneshaft e con l'aiuto del discendente di Samular, l'Arpista Bronywn Caradoon. Una volta riconquistata la fortezza, in segno di rispetto e gratitudine, Caradoon lasciò in eredità la custodia di Roccaspina al Clan Stoneshaft.

Tutti i nani di Roccaspina appartengono al Clan Stoneshaft e, dal momento che i tunnel della loro dimora si collegano al castello, chiamano quel luogo Rocca Stoneshaft: usano "Roccaspina" solo quando qualcuno che non sia un nano si confonde durante una conversazione e una spiegazione risulta necessaria. Per abitudine e per natura, i nani Stoneshaft sono molto riservati (anche per i parametri degli altri nani), ma pur sempre disponibili ad ascoltare cosa accade a Waterdeep, specialmente se si tratta di eventi che coinvolgono in qualche modo la famiglia Margaster, che considerano loro avversaria, convinti che un giorno attaccherà la sua vecchia dimora per riconquistarla oppure per distruggerla se non potrà riaverla.

Per molti umani, Roccaspina è soltanto la fortezza di superficie, un castello di pietra grigia con uno spesso muro di cinta incurvato e una rocca centrale affiancata da due torri. Non sanno delle caverne sotterranee che conducono alla dimora del clan Stoneshaft. Il dirupo a ridosso del mare è talmente ripido che non è mai stato eretto alcun muro a protezione di quel lato della collina su cui Roccaspina si erge. Il castello è completamente privo di ornamenti o decorazioni; soltanto i merli e le feritoie per gli arcieri interrompono la superficie solida di pietra. Nel castello, attorno al mastio centrale, sorgono alcuni edifici di legno e stucco, usati per ospitare gli animali, per forgiare utensili, fabbricare candele, lavare i panni, riparare il legno (incluse le riparazioni dei carri) e mescere birra.

Molto tempo fa, Roccaspina era un punto di sosta redditizio per le carovane, gli avventurieri e gli altri viaggiatori diretti a nord lungo la Strada Alta o attraverso il Mare dei Morti. Per vari decenni, l'espansione del Mare a seguito delle calamità suscitate dalla Piaga Magica ostacolò buona parte degli spostamenti lungo la Strada Alta. In quel periodo gli Stoneshaft vissero in parziale isolamento, accumulando le loro scorte di metallo grezzo e raffinato e i loro prodotti artigianali. Gli Stoneshaft sono noti per la qualità delle loro gemme e dei loro pregiati prodotti in metallo, considerati da molti come vere e proprie opere d'arte da indossare come decorazioni personali.

I Margaster di Waterdeep ritengono di vantare ancora dei diritti su Roccaspina. La fortezza si affaccia sulla Strada Alta che conduce a Neverwinter, ormai riparata, ed è facile intuire che i nobili intendano sfruttare la posizione della fortezza lungo quella via. Persino i Cavalieri di Samular sembrano interessati a ristabilire il proprio avamposto a Roccaspina come testa di ponte per le sortite nel Mare dei Morti e si vocifera che queste ambizioni possano portare

a una curiosa alleanza tra gli ambiziosi nobili umani e gli onorevoli paladini.

Gli Stoneshaft temono che la politica della potente Waterdeep finisca per condurre a un assalto a Roccaspina, di conseguenza, si sono preparati a un potenziale assedio accumulando risorse e rinforzando le difese di Roccaspina.

I nani Stoneshaft sentono il sapore del benessere, dell'energia operosa e del costante brio della vicina Waterdeep e vorrebbero farne parte. Non vogliono essere costretti all'isolazionismo o tenuti lontani dalla società di Waterdeep e dalle sue ricche opportunità commerciali. Gli Stoneshaft non ignorano le ambizioni della Casata Margaster e sanno che devono accumulare più profitti possibile, se vogliono reggere alle sfide che attendono la loro dimora. Fanno molta attenzione a non viaggiare mai da soli, nel timore di essere rapiti e torturati da qualche agente sul libro paga dei Margaster, impazienti di scoprire i segreti delle loro difese. È per questo motivo che solo gli Stoneshaft più anziani conoscono e pianificano i dettagli di tali difese, affinché nessun nano, preso singolarmente, sia al corrente di tutti i sistemi di difesa e non possa quindi rivelarli.

Gli Stoneshaft si interessano con passione alla vasta gamma di abiti, mode, musica, umorismo, novità, pettegolezzi, arredamenti e strumenti domestici offerti da Waterdeep. Tendono a preferire le mazze, le morning star e le altre armi contundenti, le armature semplici dotate di elmi che coprano l'intero volto in modo da nascondere l'identità e di piastre che proteggano i punti vitali di un nano atterrato, e i cibi piccanti.

Regni delle Isole

Cos'è che fa di me un'esperta navigatrice della *Costa della Spada? Beh, per prima cosa l'esperienza. Poi la sopravvivenza. Faccio questo mestiere fin da prima che molti miei lettori nascessero e questa è la terza versione che ti offro di questo libro. Ne scrivo uno soltanto ogni mezzo secolo e se pensi che il prezzo d'acquisto non valga il mucchio di soldi che faresti rivendendo il mio volume ai tuoi clienti, sei uno sciocco. Non lo vuoi? Non comprarlo.*

– Gardorra Burr a un libraio di Waterdeep

A ovest della Costa della Spada si estende il Mare delle Spade, oltre il quale si trova il Mare Senza Tracce, una vasta distesa che separa Faerûn da qualsiasi cosa si trovi nel lontano occidente. Tra le coste e l'ignoto sorgono varie isole, alcune molto grandi e altre talmente piccole da non avere un nome. Queste nazioni insulari commerciano (e si fanno guerra) l'una con l'altra e con il Faerûn, proprio come le tante nazioni della terraferma.

Le informazioni che seguono sono tratte da *Cinquant'Anni in Mare, Terzo Volume*, di Gardorra Burr, una gnoma marinaia che ha trascorso buona parte dei suoi duecento anni solcando le acque del Mare delle Spade.

Mintarn

Non so cosa fece la gente di Mintarn per meritarsi l'ira di Beshaba, ma sicuramente ha attirato la sua attenzione. Sin da quando ne ho memoria, Mintarn ha vissuto all'ombra del drago Hoondarrh (chiamato la Furia Rossa di Mintarn, poiché dimora su un'isola vicina), ma per altrettanto tempo il popolo di Mintarn è riuscito a procacciarsi la misericordia del drago. Ora però una serie di eventi minaccia di privarlo dei mezzi per pagare il drago e di porre fine a tutte le sue aspirazioni sulla Costa della Spada.

Mintarn è stato per lungo tempo un territorio neutrale per varie forze, un luogo al di sopra dei conflitti tra le varie città-stato della costa e le rivalità delle isole dei Nordici. Qualsiasi nave (pirata, privata o vascello mercantile) poteva attraccare a Mintarn e ricevere un caloroso benvenuto. Molti trattati sono stati stipulati sulle sue coste e, anche in quei casi in cui non fosse possibile raggiungere la pace, i soldati e le navi di Mintarn erano pronti a farsi ingaggiare dai vari gruppi di potere, senza timore di ritorsioni contro Mintarn.

Non molto tempo fa, Mintarn navigava nell'oro. Dagult Neverember aveva investito molte risorse sull'isola, fondando una compagnia di carpentieri navali, costruendo strutture di addestramento militare e contribuendo personalmente al tributo annuale per Hoondarrh, quando l'isola era a corto di alternative. La compagnia delle Vele Bianche in cui investì crebbe fino a diventare la principale fornitrice di navi e soldati mercenari di Mintarn.

Le cose migliorarono ulteriormente quando Waterdeep perse la sua flotta dando la caccia ai pirati Nordici. In quell'occasione Neverember, che deteneva il titolo di Lord Svelato di Waterdeep, poté ricorrere ai suoi contatti a Mintarn per schierare una nuova flotta mercenaria al servizio della città. Neverember, inoltre, si assunse il compito di far risorgere Neverwinter dalle ceneri, ingaggiando altri mercenari di Mintarn per servirsene in qualità di Lord Protettore della città.

Con i fondi di due delle più grandi città della Costa della Spada a riempire i suoi forzieri, Mintarn conobbe una prosperità che molti non avrebbero mai nemmeno immaginato. È anche vero che questo afflusso monetario privò Mintarn di molti dei suoi abitanti più giovani ed energici, ma coloro che restarono trovarono conforto nella consapevolezza che amici e famiglie non erano partiti in guerra, bensì per svolgere mansioni meno pericolose.

I problemi ebbero inizio, com'era facile immaginare, con Hoondarrh. Sebbene Mintarn offrisse un tributo annuale al grande dragone e si assicurasse sempre di non dimenticare nemmeno una moneta di rame, il vecchio Hoondarrh era noto per dormire anche per vari decenni di fila e il popolo di Mintarn dava per scontato l'accordo col drago. Tuttavia, qualcosa lo svegliò prima del previsto pochi anni fa: fu come se quel bastardo rosso avesse fiutato l'oro che si accumulava nell'isola. Sebbene Mintarn avesse versato il tributo dovuto, Hoondarrh atterrò sul Castello Mintarn, distrusse due delle torri col suo peso e con un ruggito pretese più tesori, subito e in ogni tributo futuro.

Naturalmente, gli abitanti di Mintarn si affrettarono a soddisfare le richieste del dragone impaziente. Anche se avessero avuto a disposizione tutti i soldati che avevano già inviato a Neverwinter e a Waterdeep, cosa avrebbero mai potuto sperare di fare contro il potente Hoondarrh?

Nei tempi recenti, le cose sono peggiorate ulteriormente: Neverember è stato rimosso dalla carica di Lord Svelato di Waterdeep. I Lord di Waterdeep hanno ripristinato la loro flotta e hanno ordinato ai soldati di Mintarn di lasciare la città o di arruolarsi nella flotta o nelle altre forze armate della città. Lord Neverember, tornato a Neverwinter, ha deciso di non affidarsi più a una compagnia mercenaria. Sostiene di voler infondere un senso di orgoglio civico negli abitanti di Neverwinter, ma molti a Mintarn vedono in quest'atto una sorta di tradimento. Neverember è un uomo astuto. Ritengo che con il risveglio di Hoondarrh, il Lord Protettore stia cercando di ridurre le perdite. Non ha ottenuto il soprannome di Daga solo perché il suo nome è Dagult.

Mintarn aveva giocato bene le sue carte, ma ora si ritrova costretta all'angolo e con poche mosse a sua disposizione. Il flusso di monete nei suoi porti si è esaurito e molti dei suoi uomini più fidati e brillanti non hanno fatto ritorno. C'è chi parla di ingaggiare degli avventurieri per uccidere Hoondarrh, ma il tesoro di Hoondarrh dev'essere imponente. Se non basta quello ad attirare qualche aspirante uccisore di draghi, è improbabile che qualsiasi ricompensa monetaria offerta da Mintarn possa rendere l'accordo più appetibile.

Mi piace Mintarn. Le sue locande sono accoglienti e il vino verde acceso che servono si trova solo sulla loro isola. Ma ci sono porti più sicuri dove attraccare finché questa tempesta infuria. Forse tra un decennio o due tornerò a Mintarn.

Qualora vi ritroviate a visitarla, è meglio che sappiate alcune cose su Mintarn.

Ogni cinque o sei anni, un nuovo tiranno (sì, è così che si proclamano) fa la sua comparsa a Mintarn, governando quel regno insulare con lo scopo di preservare la sua nomea di territorio neutrale e porto libero. Qualche anno fa, la detentrice del titolo di Sua Tirannia è diventata Bloeth Embuirhan, la probabile pronipote di un tiranno di un secolo prima. Ha governato l'isola nei giorni più prosperosi, ma il problema è che il popolo di Mintarn (e forse anche lei, se ha un po' di buonsenso) crede che ora debba essere qualcun altro a sedersi sul trono.

Nonostante i suoi porti liberi e le sue valide imprese, Mintarn resta un'isola scarsamente colonizzata. Esistono alcuni casolari e fattorie, ma sono separati da vasti spazi aperti e c'è terra a sufficienza perché chiunque possa ricavarsi uno spazio in cui vivere, se è questo che desidera.

Skadaurak

La Furia Rossa di Mintarn risiede in questa montagna che sorge dalle acque a nord di Mintarn. Non mi risulta che nessun cercatore di tesori ne sia mai uscito vivo, ma coloro che offrono un tributo a Hoondarrh raccontano che navigano fino a una caverna marina e che lasciano il tesoro su una spiaggia al suo interno. Pare che altre caverne conducano fuori da quella baia e che una risalga perfino alla superficie. A volte chi consegna il tributo può sentire il respiro di Hoondarrh provenire da una delle caverne: possenti inalazioni ed esalazioni alternate a profondi brontolii nel sonno. Quando gli emissari di Mintarn non sentono questi rumori, a volte sono tentati di esplorare Skadaurak, ma come mi hanno spiegato, l'assenza del russare del drago potrebbe significare che Hoondarrh è andato a caccia altrove, ma anche che si trova proprio lì a osservare le consegne, trattenendo il respiro.

Le Moonshae

Le erte scogliere delle Isole Moonshae, avvolte dalla nebbia, svettano al di sopra delle onde del Mare delle Spade, mostrando cime ammantate da antiche foreste. Le Moonshae si trovano a ovest di Mintarn (nonché di Baldur's Gate, di Candlekeep e persino dell'Amn): questo vasto arcipelago di isole è lungo quasi la metà della Costa della Spada e abbraccia un mare interno chiamato il Mare di Moonshae.

Sulle isole meridionali vivono i Ffolk, umani governati dal loro Grande Re, Derid Kendrick, che risiede nella fortezza di Caer Callidyr su Alaron. I Ffolk venerano una dea che chiamano la Madre Terra, i cui druidi si radunano nei boschetti sacri delle isole. Alcuni di quei luoghi

custodiscono dei pozzi lunari, polle magiche che, stando ai druidi, la dea userebbe come le sue finestre sul mondo.

Le isole settentrionali sono occupate dai Nordici, giunti qui fin da Ruathym per insediarsi. I Nordici hanno combattuto in varie occasioni con i Ffolk nei secoli in cui i due gruppi hanno convissuto con difficoltà sulle isole.

Alaron

La più vasta e popolosa isola delle Moonshae è Alaron. La roccaforte dei Ffolk, Caer Callidyr, domina una baia a sud delle Montagne Alte, al confine settentrionale con la Foresta di Dernall. La foresta è un luogo pericoloso che pullula di goblin, worg e creature simili. Più ci si addentra nella foresta, più i boschi assumono connotazioni ultraterrene, popolati da creature fatate che conducono i viaggiatori fuori strada o dritti verso la morte. Persino i ranger del Grande Re percorrono questi sentieri con prudenza.

Corre voce che i nani Rookoath delle Montagne Alte (sostenuti dal Clan Rustfire dell'isola di Gwynneth e dagli avventurieri di Callidyr) abbiano riportato alcune vittorie contro gli orchi del luogo e il drago d'ombra al loro comando. Il Grande Re Derid spera di stipulare un'alleanza con i nani, ma questi ultimi finora hanno rifiutato l'aiuto della corona.

Nel frattempo, Kythyss, una cittadina portuale sul Grande Capo Meridionale di Alaron, ha iniziato a ingaggiare dei mercenari per proteggere le carovane dirette a nord verso Callidyr. I mastri carovanieri sono sempre in cerca d'aiuto, qualora abbiate voglia di affrontare le sfide della strada.

Gwynneth

Nel corso della mia vita, l'isola di Gwynneth, la terra del reame elfico di Sarifal, si è fatta sempre più fatata e misteriosa sotto la guida della Somma Signora Ordalf.

Sarifal condivide l'isola con il solitario regno montano di Synnoria, dimora degli elfi Llewyr, con alcuni piccoli insediamenti di nani degli scudi e con le rovine di Caer Corwell, un tempo l'insediamento dei Ffolk su Gwynneth. Il Grande Re Derid avrebbe intenzione di rivendicare la vecchia cittadella e rifondarla come ambasciata, ma deve ancora ottenere il consenso della Somma Signora Ordalf.

Gwynneth ospita anche la Vallata di Myrloch, una valle lussureggiante annidata tra le montagne e attraversata dalle limpide acque del Myrloch a sud. Vari circoli druidici, alleati degli elfi e delle creature fatate della zona, sono attivi nella Vallata.

A nord dell'isola, il figlio della Somma Signora Ordalf, il Principe Araithe, guida la lotta contro i folletti oscuri della foresta nella Valletta Invernale. Il principe è un individuo pragmatico, disposto ad accettare aiuto pur di sconfiggere i nemici della sua gente, ed è risaputo che consente alle compagnie di avventurieri di attraversare lo Stretto di Alaron e di approdare su Gwynneth, se si impegnano a sostenere la sua causa.

Arcipelago di Korinn

L'Arcipelago di Korinn è composto da dozzine di isole rocciose, piovose e ventose, popolate per lo più dai Nordici, che allevano pecore, pescano nelle acque vicine e, di tanto in tanto, si avventurano in qualche razzia o atto di pirateria. Le dozzine di insediamenti di vario tipo formano piccoli regni indipendenti che hanno ben poco da condividere al di là della cultura Nordica.

Non aspettatevi di trovare un porto sicuro per gli stranieri: non potrete mai sapere con certezza con chi avrete a che fare. Per gli altri Nordici, l'insediamento di Westhaven su Pandira funge da territorio neutrale dove tutti i Nordici che solcano le acque del Mare delle Spade possono approdare per sfuggire a una tempesta o per fare rifornimenti.

Moray

Moray, situata a ovest di Gwynneth, è una terra in guerra con se stessa. I Ffolk di Caer Moray, nonostante siano sotto attacco, si sforzano di tenere aperto il porto cittadino, affinché Dynnegall, nell'entroterra, possa ricevere le merci e le risorse essenziali.

Queste risorse a volte includono i rinforzi necessari per combattere contro le molte e variegate minacce dell'isola: la tribù Sangue Nero dei mannari veneratori di Malar, i giganti della Catena Artiglio di Troll a nord e gli ogre e gli orchi delle Montagne Ammazzaorchi a sud.

Valkur, il Dio-Eroe dei Nordici

Sebbene i Nordici adorino molte divinità (in particolare Auril, Umberlee, Talos e Tempus), considerano il possente Valkur la più importante. Questo dio-eroe è venerato soltanto dai Nordici e incarna le qualità che i Nordici ammirano di più: fierezza, astuzia, coraggio, forza e perizia nella navigazione.

I Ffolk di Moray sono fedeli al Grande Re. Sperano che le Moonshae tornino presto a unificarsi sotto lo stendardo di Kendrick e sono determinati a resistere quanto serve per vedere quel giorno.

Norland

Norland, la roccaforte dei Nordici in queste isole, si trova a nord di Moray. Ultimamente, i Norl sono stati colpiti da varie sciagure che hanno indebolito la loro presa sulle Moonshae, ma temo che al Grande Re Kendrick manchino le forze necessarie per approfittare del vantaggio.

Negli anni recenti, una donna Nordica che si fa chiamare la Vergine della Tempesta si era distinta come condottiera in battaglia presso il suo popolo, un fatto insolito, in quanto i Nordici non consentono alle donne di saccheggiare o pescare. La Vergine della Tempesta, a quanto si dice benedetta da Valkur e Umberlee alla nascita, aveva radunato un gran numero di Norl sotto il suo vessillo e per un certo periodo parve in grado di rivaleggiare con il re per il controllo del Norland. Tuttavia, dieci anni or sono, la donna finì per farsi travolgere dal potere di Umberlee e condusse i suoi seguaci in una folle missione alla conquista del Mare delle Spade. Quando fu sconfitta in mare, sparì tra le onde assieme alla sua nave, ma si dice che non possa annegare, quindi molti temono il suo ritorno.

Rault il Saggio, re dei Norl, perse sia il suo primogenito Olfgaut che il nipote nelle battaglie contro la Vergine della Tempesta, lasciando irrisolta la questione della sua successione. Ha una nipote che ha dimostrato prontezza di spirito e saggezza in abbondanza, ma nella società maschilista dei Nordici (e a ridosso della disastrosa ascesa al potere della Vergine della Tempesta) è impensabile che il trono passi a lei.

Isola di Oman

L'ultima volta che misi piede sull'Isola di Oman fu subito dopo l'unificazione delle Moonshae e mi sembrò un luogo incantevole e pacifico. Ricordo le pecore, le fattorie, i pescherecci e molta gente disposta a scambiare l'oro delle sue miniere con la merce proveniente dal continente o dalle altre isole. Ora l'Isola di Oman è un una terra devastata, controllata dai giganti (specialmente i fomorian) che scagliano grosse pietre contro ogni nave che si avvicini troppo alla costa. Se ce la fate a sbarcare, vi suggerisco di portare molti amici e molte armi: è un posto pericoloso, ma potrebbe valere la pena di rischiare. Faccio fatica a immaginare quali ricompense il Jarl Rault o il Grande Re Derid potrebbero offrire a quegli avventurieri che rivendicassero le rovine della Fortezza di Ferro, la vecchia dimora dei reggenti dell'isola.

Snowdown

La piccola isola di Snowdown, a sud di Alaron, è di proprietà dell'Amn e governata da Lady Erliza a Caer Westphal. Erliza è la seconda del suo nome, nota per la straordinaria somiglianza con la sua bisnonna, la prima governatrice dell'isola proveniente dall'Amn.

Fin da quando hanno preso possesso del posto, gli occupanti di Snowdown hanno abbattuto i suoi alberi, svuotato le sue miniere e intasato i suoi corsi d'acqua con i rifiuti dei Ffolk oberati di lavoro sotto il loro dominio. Lady Erliza e i suoi soldati hanno soppresso senza pietà molti tentativi di ribellione e i Ffolk del luogo l'hanno soprannominata "Erliza la Sanguinaria". Alcuni abitanti dell'Amn ritengono che non valga più la pena di mantenere il controllo dell'isola: le sue esportazioni stanno perdendo valore e le sommosse, fomentate in segreto da Alaron, non accennano a placarsi.

Isole dei Nordici

Molto più a nord delle Moonshae e a ovest di Faerûn sorgono le dimore insulari dei Nordici, rimaste immutate per molti secoli. La più grande di queste isole, Ruathym, ospita i più antichi insediamenti controllati dai Nordici ed è da laggiù che si è diffuso ogni regno settentrionale assieme a tutte le sue leggende.

Le Isole dei Nordici sono flagellate da forti venti e onde possenti e sono soggette a un freddo intenso e pungente per la maggior parte dell'anno. Nel cuore dell'inverno, le insenature si ghiacciano e la nebbia permane per buona parte della giornata o addirittura non si solleva mai. Molti abitanti si vestono di pellicce per proteggersi dal freddo e chi va in guerra si protegge ulteriormente con pelli più spesse ed elmi foderati di lana o di pelliccia. Gli isolani disprezzano la magia e glorificano la battaglia, al punto che molte comunità diventano irrequiete quando non hanno un nemico da combattere.

Dato che i Nordici sono bravi a combattere e a navigare e non esitano ad attaccare le navi che passano vicino alle loro coste, è meglio muoversi con prudenza nei pressi delle Isole dei Nordici, specialmente se non vi è stato garantito un passaggio sicuro... e in verità, meglio essere prudenti anche in quel caso.

I Nordici rendono omaggio a varie divinità, ma onorano soprattutto Valkur, un loro dio-eroe che incarna le qualità più care ai guerrieri. Vi sconsiglio vivamente di mettere in discussione o insultare questa forma di venerazione in loro presenza.

Gundarlun

I pescatori e i mercanti di Gundarlun sono più simili ai loro cugini della terraferma che non a buona parte degli abitanti insulari. A differenza degli altri Nordici, sono meno propensi a iniziare uno scontro con gli stranieri. Data la loro indole più pacifica, è più facile ottenere acqua fresca e rifornimenti a Gundarlun, anche se dovrete essere preparati a scambiare merci a caro prezzo durante la vostra permanenza.

Circa una dozzina di insediamenti rende omaggio al re di Gundbarg. Questi insediamenti traggono profitto dalla reputazione dell'isola come punto di sosta sicuro. Anche se Gundarlun non ha molto da fornire in termini di marinai guerrieri, le navi che necessitano di riparazioni, di nuovi marinai, di riparatori di vele o di un posto dove custodire un carico cospicuo, probabilmente troveranno qui ciò di cui hanno bisogno.

Rocce Purpuree

Se cercate riparo durante una tempesta, potreste trovarlo tra le molte isole delle Rocce Purpuree. Un tempo ebbi la grande fortuna di trovare un porto sicuro presso il villaggio noto come Ulf di Thuger. Ricevetti un'accoglienza calorosa quasi quanto quella dei Gund e scoprii che gli Abitanti delle Rocce erano un ottimo pubblico per i miei racconti di viaggi e di avventure. Tuttavia, c'è qualcosa che mi dice che è meglio non tornare su quell'isola.

Il giorno in cui la tempesta cessò, uscii dal casolare dove ci avevano alloggiato e ammirai un insediamento ben curato e organizzato, dai verdi pascoli e dalle reti da pesca traboccanti di pesce. Io e l'equipaggio fummo salutati cordialmente da tutti e trovammo la nave già riparata e pronta a ripartire. A quanto pare, gli Abitanti delle Rocce avevano lavorato tutta la notte per rimetterla in sesto.

Ci lasciammo da amici e fu soltanto una volta preso il largo che fummo colti tutti dalla stessa apprensione. Non avevamo visto molte donne mentre eravamo sull'isola, ma questo ce lo aspettavamo, dato che i Nordici solitamente

alloggiano gli ospiti ben lontani dalle dimore, dalle fattorie e dalle forge che fungono da dominio delle loro donne. Ma non avevamo visto né sentito bambini o ragazzi, e neppure anziani. Anzi, faccio fatica a ricordare di avere visto un solo Nordico con un capello grigio sulla testa o nella barba. Questo strano fatto, assieme alla strana usanza degli Abitanti delle Rocce di mostrare in ogni loro forma d'arte le figure umane con le braccia del loro totem, una piovra dai molti tentacoli, mi toglie ogni voglia di tornare.

Ruathym

L'isola di Ruathym è la dimora ancestrale di tutti i Nordici che vivono sulle isole del Mare delle Spade e degli umani che migrarono per fondare l'antico Illusk, oggi Luskan, e che si diffusero come popolo Illuskan. I bellicosi abitanti di Ruathym sanno di possedere questo retaggio e ritengono che il dominio sugli altri Nordici e sulle città della costa spetti loro di diritto.

Di tanto in tanto i mercanti possono commerciare con Ruathym presso la sua capitale, che porta anch'essa il nome di Ruathym, ma se posso farne a meno, preferisco evitare di fare sosta laggiù. Non si sa mai quando Ruathym potrebbe scendere in guerra e ogni nave entro portata di vista dell'isola potrebbe essere considerata una legittima preda.

Tuern

Molto più a ovest rispetto all'isola a lei più vicina, la remota isola di Tuern ospita un popolo violento che vive di razzie e di saccheggi e che non esista a ridurre in schiavitù qualsiasi straniero che catturino sulle loro terre o nei pressi dell'isola. Non si fidano di alcun tipo di magia e pagano un tributo ai draghi rossi e ai giganti che vivono nelle caverne d'alta montagna al centro dell'isola. Sono retti da cinque re e da un Grande Re che, si presume, regni dalla capitale di Uttersea, ma come ogni marinaio di buon senso, mi tengo a debita distanza dall'isola, quindi non saprei dirvi quale pazzo sanguinario attualmente detti legge su quelle vecchie rocce.

Le Ossa della Balena

I minuscoli isolotti che compongono le Ossa della Balena sono talmente numerosi che è impossibile comporre una mappa che li comprenda tutti. Ognuno ha le sue leggende e il suo sovrano (spesso autoproclamatosi tale) e guerreggia costantemente con gli altri, anche se gli scontri sono in genere limitati a scaramucce in cui le vittime non superano la dozzina.

Le Ossa della Balena sono così chiamate a causa degli scheletri di quelle grandi creature marine che sono disseminati lungo le spiagge di molte isole. Le ossa in questione sono l'unico bene di lusso presente su queste isole... il che significa che chiunque pensi di mettersi in mare e di saccheggiare in tutta tranquillità le spiagge delle Ossa della Balena rischia di sottovalutare la furia con cui gli abitanti difendono le loro proprietà.

Orlumbor

Se avete intenzione di acquistare o riparare una nave, non c'è luogo migliore di Orlumbor in tutta la Costa della Spada. È qui che vivono i migliori carpentieri navali del mondo ed è anche grazie al loro operato che Waterdeep si è confermata una grande potenza nel corso di tutti questi anni. Anche quando buona parte della flotta cittadina è rimasta ormeggiata in porto a seguito dei danni subiti, le solide navi di Orlumbor si sono dimostrate abbastanza robuste da consentire ai cittadini di vivere a bordo in attesa che la città si riprendesse.

Orlumbor era un tempo una semplice isola di carpentieri navali che forniva alle città-stato della Costa della Spada i vascelli e le flotte richieste. Soprattutto Waterdeep si affidava a Orlumbor per rifornire di navi la sua flotta di difesa, in cambio rendendo l'isola un luogo ricco e ben protetto. Quando Lord Neverember provocò l'affondamento della flotta di Waterdeep nel corso della sua guerra alla pirateria, prese accordi per ingaggiare una flotta di mercenari al posto di quella cittadina, convogliando parte dei proventi illeciti nelle sue tasche e lasciando sia le tesorerie che i cantieri di Orlumbor a becco asciutto. Dopo l'estromissione di Neverember, gli affari con Waterdeep sono rifioriti e assieme ad essi anche la prosperità è tornata sull'isola.

Arrivare a Orlumbor via nave è difficoltoso a causa del tratto di mare che conduce al porto, disseminato di rocce e di caverne. Se una nave segue la rotta giusta, giungerà a un'ampia baia dove ormeggiare e i manovali portuali di Orlumbor ripareranno volentieri (e a buon mercato) i danni di poco conto subiti. La gente del luogo è nata e cresciuta sulle barche ed è abituata a lavorare sui vascelli. Le abitazioni di Orlumbor sono ricavate nelle caverne dell'isola e sono ben difese quanto i moli, che costituiscono la linfa vitale dell'insediamento.

In più occasioni, nel corso degli anni, la protezione di Waterdeep ha impedito a Orlumbor di cadere sotto l'assalto di Mintarn, Luskan, Amn o Baldur's Gate, che hanno tutti tentato di rivendicare le isole e i suoi cantieri navali per loro. Nessuna di quelle potenze ha mai pensato che Orlumbor potesse semplicemente decidere di non costruire alcuna nave per loro, ma fortunatamente non si è mai giunti a questo punto. Ora Orlumbor serve di nuovo Waterdeep, in cambio di denaro, provviste e altre merci provenienti da Faerûn.

Isole Meridionali

Al largo della costa dei reami meridionali di Faerûn, ancora più a sud delle Isole Moonshae, si trovano alcune nazioni insulari più piccole e meno influenti. Le Nelanther, a poca distanza dal Canale di Asavir nel Tethyr, sono terre di predoni e di pirati. Più a sud, a circa quattrocentocinquanta chilometri dalle Moonshae, sorge la favoleggiata isola di Lantan, la terra d'origine di mille strane invenzioni. Ancora più a sud, oltre le giungle del Chult, si trova la misteriosa isola di Nimbral.

Lantan

Non visitavo Lantan da un anno quando successe la catastrofe, ma da come tutti la raccontano, quando la magia venne a mancare del tutto in questo luogo, tutta la polvere nera e i marchingegni magici di Lantan esplosero, uno dopo l'altro, proprio mentre una gigantesca onda sismica si riversava sull'isola. Nel giro di un breve e terrificante lasso di tempo, Lantan scomparve.

O almeno questo è ciò che raccontano le storie dei sopravvissuti. Sembra invece che Lantan fu trasferita su un altro mondo, proprio come Halruaa, la quale, però, aveva previsto la calamità e aveva avuto tempo di prepararsi. Lantan non aveva avuto la stessa fortuna.

I Lantanesi erano affascinati (alcuni direbbero ossessionati) dalla costruzione di meraviglie meccaniche. Anche se usavano la magia di tanto in tanto, l'intera isola era satura dell'odore di segatura, grasso e metallo appena limato. Tutte le sue officine lavoravano alacremente per rifinire le loro più grandi e più recenti invenzioni. Le nuove creazioni potevano includere piccoli cavalieri di metallo che camminano, combattono e si abbattono a vicenda, elaborati forzieri dotati di molteplici serrature interconnesse o braccia meccaniche che copiano su una seconda pergamena ciò che uno scriba sta scrivendo. Nel corso delle mie visite passate avevo visto tutto questo e altro ancora coi miei occhi.

Questi ninnoli e questi gingilli furono di aiuto ai Lantanesi quando furono strappati via dal resto del mondo? A chi si rivolsero nell'altro mondo quando le preghiere al loro dio preferito, Gond, rimasero senza risposta? Cosa accadde nel secolo della loro assenza e, ora che sono tornati, sono felici di essere di nuovo qui o hanno l'impressione che il loro mondo sia stato di nuovo spazzato via?

Alcune navi che dichiarano di provenire dalla rediviva Lantan hanno attraccato lungo la Costa della Spada, ma da quello che ho sentito dire, i Lantanesi che sbarcano sono molto guardinghi e dicono poco o nulla a proposito della loro terra natia. Questi commercianti cercano di accaparrarsi grandi quantità di materiali grezzi, come vari tipi di legno e metallo, pagandoli con gemme e monete di fattura insolita. Delle loro invenzioni si vede poco o nulla, ma quel poco che si è visto alimenta le speculazioni riguardo allo sviluppo di armi a polvere nera e alla tendenza di imbrigliare la magia nei macchinari. A conferma di questo, i mercanti Lantanesi sembrano avere messo in vendita un gran numero di guardiani protettori in varie aste private lungo la Costa della Spada e tali costrutti simili a golem sono solitamente una specialità dei maghi, e non degli inventori.

Nelanther

Seguite il consiglio di una vecchia lupa di mare e tenetevi al largo dalle Isole dei Pirati nel Mare delle Spade, le Nelanther. Laggiù vivono creature marine o dedite alla navigazione di tutti i generi, dai lucertoloidi ai minotauri, dagli orchi agli ogre, con l'aggiunta di qualche umano e qualche altra razza minore per variegare il tutto. Anche se alcuni pirati seguono un loro codice d'onore, agli abitanti di Nelanther non interessano né le regole, né l'onore e nemmeno il semplice buon senso: si attaccano ferocemente tra loro spesso e volentieri, e fanno lo stesso con qualsiasi nave o convoglio di passaggio. In poche parole, le Isole Nelanther sono un arcipelago di predoni e razziatori che si procurano da vivere a spese di tutti quelli che incontrano.

Nessuno si è mai disturbato a contare o a elencare tutte le tribù di queste isole e dubito che qualcuno abbia intenzione di farlo in tempi brevi. Per prima cosa, è un compito senza speranza: le tribù si scindono o vengono distrutte con tale frequenza che, non appena finito un ipotetico censimento, sarebbe necessario ricominciare da capo. Inoltre, è un lavoro sporco e pericoloso: è meglio che a trattare coi pirati siano i possessori di navi veloci, i padroni di flotte bene armate... o gli sciocchi che insistono comunque a volerli contare.

Vessillo dei Cavalieri di Nimbral

Se scoprite il nome di una tribù delle Nelanther, fate attenzione a farne parola con un'altra nave Nelanther, a meno che non siate sicuri che quella nave appartenga a una tribù amica. E anche in quel caso, ricordate che le alleanze in quelle isole durano quanto un temporale estivo e difficilmente rimarrete in circolazione abbastanza a lungo da assistere alla stipulazione di quelle successive. Proclamare la vostra affiliazione a una certa tribù potrebbe suscitare la collera di quella con cui state parlando al momento.

Tuttavia, se siete in cerca di braccia robuste e a buon mercato, le Nelanther potrebbero essere il posto che fa per voi, purché non vi aspettiate troppa fedeltà o troppo acume da chi ingaggiate. Se assoldate troppi marinai Nelanther su una nave, li state praticamente incoraggiando ad ammutinarsi, a togliervi il comando della nave e a invertire la rotta per tornare alle isole come nuovo vascello pirata.

Nimbral

Avete mai visto un'intera isola scomparire nel nulla? Questo, a quanto pare, è ciò che è successo a Nimbral nell'epoca in cui Lantan sprofondò, o almeno così si dice. Quattro capitani navali di mia conoscenza dichiarano di averla vista un istante prima e di non averla più vista un istante dopo, e di avere solcato le acque del tratto di mare in cui si trovava l'isola, come se non fosse mai esistita.

C'è chi dice che una potente magia abbia spostato o nascosto l'isola in una vasta illusione. Trovo la cosa plausibile, in quanto i Lord di Nimbral sono sempre stati famosi per le loro illusioni e i loro inganni. Se c'era un'isola in grado di svanire nel nulla, di certo era la loro. Per lo stesso motivo, il ritorno di Nimbral rientra sicuramente nelle loro capacità e forse questo evento è il culmine di un inganno talmente lungo e complesso da fare invidia perfino a uno gnomo.

L'odierna Nimbral è simile a quella di sempre: remota e misteriosa. Dove sia andata l'isola, cosa abbia fatto mentre si trovava altrove e perché ora sia tornata sono fatti che i Lord di Nimbral preferiscono tenere per loro.

Nimbral è ancora retta dai suoi misteriosi lord, una famigli di arcimaghi strettamente imparentati tra loro e tutti specializzati nell'illusionismo. Sono loro a nominare gli araldi, che hanno il compito di proclamare le leggi, e i Cavalieri di Nimbral, leggendari cavalcatori di ippogrifi protetti da armature trasparenti come il vetro ma resistenti come l'acciaio. Non lasciatevi ingannare dal fatto che si chiamino cavalieri. Durante le loro perlustrazioni in mare, i Cavalieri di Nimbral hanno sempre agito come pirati, depredando ogni nave che osasse avvicinarsi troppo alla loro isola.

Cosa ci facessero i miei amici capitani nelle acque così vicine a Nimbral non mi è dato di sapere. "Questioni d'affari" è stata la loro unica risposta, ma nessuno sbriga affari così tanto a sud da spingersi fino a Nimbral, a meno che l'intento non fosse proprio quello di attraccare all'isola. Purtroppo, da quando parlammo l'ultima volta, tutti quei capitani sono morti e non ho più l'occasione di interrogarli ulteriormente su ciò che potevano sapere di quel luogo.

Se avete occasione di veleggiare a sud nei pressi del Chult, tenete d'occhio il cielo. Forse non funzionerà, perché si dice che i Cavalieri di Nimbral siano in grado di apparire dal nulla, restando invisibili fino a un istante prima di attaccare, ma non fa mai male usare un po' di prudenza quando si è deciso di fare qualcosa di sciocco.

Evermeet

Quello che vi racconterò ora è pura verità, quanto una pepita di Garl, e l'unico motivo per cui lo scrivo in un libro che tutti leggeranno è per assicurarmi che nessuno tenti mai un'impresa simile: mi sono nascosta su una nave diretta a Evermeet e i miei piedi hanno toccato le sue sacre sponde!

Chiunque conosca bene quel luogo potrebbe pensare che stia raccontando fandonie e chi invece lo ignora potrebbe pensare che non si tratti poi di un'impresa tanto leggendaria, quindi lasciatemi spiegare agli scettici tra voi cos'è Evermeet e perché, una volta giunti alla fine della storia, invidierete i miei stivali.

Un Frammento di Paradiso

Narra la leggenda (e ogni elfo che io abbia mai incontrato ne è convinto) che l'isola di Evermeet non faccia parte di questo mondo e che non ne abbia mai fatto parte. Nei tempi antichi, in un'epoca così lontana da essere considerata dagli stessi elfi un passato mitologico, gli elfi di molte nazioni si erano messi in cerca della patria perfetta per la loro razza (ed è proprio questo il problema, naturalmente: ti perdi un sacco di meraviglie se ti intestardisci a cercare la gemma perfetta). Non trovandola in questo mondo, alcuni elfi (elfi del sole, ci scommetto la testa), si spinsero oltre il mondo per crearne una. Questi Alti Maghi unirono le forze per celebrare un grande rituale magico che avrebbe portato Toril in contatto con Arvandor: esatto, quei pazzi volevano veramente portare nel nostro mondo le terre dove vivevano le loro divinità!

C'è chi dice che Corellon consentì loro di tentare e chi dice che non aveva il potere di fermarli: fatto sta che fecero ciò che si erano ripromessi e il risultato fu una calamità che sconvolse l'intero Toril. Ciò che accadde fu la prima Separazione e, stando a ciò che dicono gli elfi, il suo riverbero si propagò attraverso il tempo. Le recenti calamità sembrerebbero confermare questa loro teoria.

Quando i tumulti si placarono, gli elfi capirono di avere commesso una follia. Per migliaia di anni, nessun elfo osò mettere piede su Evermeet. Ma alla fine Corellon dovette decidere di perdonare le trasgressioni dei suoi figli, perché gli elfi più anziani iniziarono a sentire il richiamo dell'ovest.

Forse avete visto un arcobaleno lunare sopra Selûne e avete pensato che fosse il segno di un elfo che viene chiamato a Evermeet. Ebbene, non si tratta di una favola da bambini. Avete mai incontrato un elfo anziano? Beh, direte voi, 'come faccio a saperlo?' In ogni caso, se avrete l'onore di incontrarne uno, noterete un arco simile in ognuno dei suoi occhi, al di sopra della pupilla. Questo è il modo con cui Sehanine Moonbow guida l'elfo verso l'aldilà. L'arco può accecare l'elfo a questo mondo, ma scompare quando l'elfo entra nel mondo successivo, consentendogli di contemplare il paradiso elfico. Ecco, è proprio questo che succede a Evermeet e non è detto che l'elfo debba morire per riuscirci. Non ci credete? Beh, io ho visto quello che ho visto.

Alcuni elfi seguirono i loro simili più anziani a Evermeet e presto nacque un reame elfico in quell'angolo di paradiso su Toril. Per secoli Evermeet fu protetto da possenti creature, possenti magie e dalla potenza dei Seldarine in persona. Elfi di tutti i generi, provenienti da ogni angolo del mondo, si recavano a Evermeet in cerca di pace. Quando gli elfi dichiaravano di partire per la Ritirata da questo mondo, dove credete che andassero?

Poi giunse la Piaga Magica e parte di quell'Alta Magia elfica fu disfatta. Evermeet si staccò dal mondo e si ritrovò smarrito in un mare della Selva Fatata, lo strano reame di Faerie che tocca il mondo in alcuni luoghi mistici. Per un secolo, sembrò che Evermeet avesse abbandonato per sempre il nostro mondo. Gli elfi venerabili cercarono di resistere, nella speranza che a questa eco della prima Separazione potesse seguire l'eco della riconnessione di Evermeet con il mondo, una volta conclusosi il periodo delle calamità.

Quella pazienza (chi se non un elfo potrebbe avere una tale pazienza?) fu finalmente ricompensata e le navi di Evermeet sono ora tornate ad attraccare nei porti della Costa della Spada.

Rotta Verso l'Ovest

Sapendo tutto questo e avendo appena incontrato un venerabile elfo che si preparava a intraprendere questo viaggio, come resistere all'opportunità di unirsi a lui? Mi sentii un po' in colpa per il fatto di approfittarmi della cecità dell'elfo e per averlo costretto a lasciare a terra parte del suo bagaglio, ma occasioni come questa capitano una sola volta nella vita.

Avevo sentito dire dal capitano della nave che Evermeet si trova in qualche modo a cavallo di tre piani: il nostro mondo, la Selva Fatata e Arvandor. Li tocca tutti e tre, ma non esiste nella sua interezza in nessuno dei tre. Per trovarlo, è necessario seguire una rotta indicata dalle costellazioni finché tali costellazioni non cambiano e poi seguire quelle nuove (giuro sulla pepita di Garl che ha detto così!). Chi devia da quella rotta finisce per perdersi. Vorrei tanto aver potuto chiedere al capitano dove andavano a finire le navi perdute! Ma non potevo tradirmi in quel modo.

Avevo portato con me del cibo, poiché non sapevo per quanto tempo sarei rimasta a bordo della nave come clandestina. All'inizio del viaggio tenevo le orecchie aperte a ogni scricchiolio del fasciame e a ogni voce elfica, ma col passare del tempo, cullata dalle onde, finii per addormentarmi. Il resto del viaggio fu come una specie di sogno. So che devo essermi svegliata, avere mangiato, dormito di nuovo e sbrigato ogni altra necessità (giunti alla fine del viaggio, il mio cibo era stato tutto mangiato), ma non ricordo nessun dettaglio. So solo che a un certo punto la nave si fermò, qualcuno prese il cesto in cui mi ero nascosta e lo scaricò su una spiaggia.

Cosa Vidi

Lo sentii ancor prima di vederlo. Nonostante dai vimini del cesto filtrasse solo un esiguo spiraglio di luce dorata, Evermeet mi mozzò il fiato. Raggomitolata nel cesto come un serpente, con le braccia e le gambe tormentate dai crampi, cercavo disperatamente di non farmi scoprire, eppure sentivo la magia di Evermeet pervadere il mio corpo, lenire il dolore agli arti e tranquillizzare i miei sensi di colpa. Quando riuscii a respirare di nuovo, annaspai d'istinto e fu così che l'elfo mi scoprì.

L'elfo cieco, di cui avevo scaricato a terra i preziosi tesori pur di intraprendere questo viaggio, mi tirò fuori dal cesto, e quando lo fece, i suoi occhi erano candidi come diamanti e altrettanto duri. Ero convinta di essere morta, ma quando vidi ciò che mi circondava, posso affermare con tutto il cuore che la cosa non mi importava. Se l'elfo mi avesse ucciso sul posto, la mia anima avrebbe raggiunto Garl e avrebbe chiesto una nave affinché potessi subito veleggiare verso Evermeet. Ero talmente meravigliata e ammutolita che anche l'elfo si voltò a guardare e anche lui fu estasiato da ciò che vide.

Quanto a ciò che vedemmo, beh, immaginatevi un luogo di bellezze naturali da capogiro e di architetture elfiche inconcepibili, un reame alieno, remoto e magnifico quanto le stelle, eppure familiare quanto i vostri sogni più intimi, per metà un paradiso e per metà una casa accogliente.

Ci tengo ad aggiungere che in quell'istante io e l'elfo ci sentimmo accomunati da quell'esperienza e forse è per questo motivo che non mi uccise.

Ma finì tutto molto presto: mi riportarono sulla nave, feci ritorno nel mondo e mi intimarono di non tentare mai più una sciocchezza del genere o ci avrei rimesso la vita. E non credo che lo farò... o almeno non finché non arriverà la vecchiaia. Allora terrò gli occhi puntati sugli elfi con lo sguardo offuscato che scrutano l'orizzonte a ovest!

Ecco, vedete? Non vi sarebbe piaciuto essere un paio di stivali di una gnoma e avere toccato Evermeet, anche se soltanto per qualche attimo fuggente?

Tomo delle Conoscenze della Selva Fatata

Reami Indipendenti

Ho vagato per queste terre da molto prima che tu *nascessi, mastro carovaniere. Non lo dico per farti pesare i miei anni, ma affinché tu mi creda quando dico che la tua presunta "scorciatoia" condurrà te e i tuoi manovali a una morte sanguinosa. Ho visto altri presumere altrettanto e morire allo stesso modo.*

—Aedyn Graymantle a Wundrith Parr,
mastro carovaniere di Waterdeep

Anche se esiste una miriade di nazioni, regni e città-stato sparsi in lungo e in largo per tutto Faerûn, sarebbe un grave errore credere che tutte le terre che separano questi luoghi siano state domate. Basta allontanarsi di poco dalle aree più civilizzate per ritrovarsi nel bel mezzo delle terre selvagge, assediati da creature orrende e letali.

Le informazioni che seguono sono tratte da *Lontano dalle Colline Nebbiose*, un trattato sui luoghi remoti del Nord stilato da una certa Aedyn Graymantle, un'elfa della luna ranger originaria di Evereska. Aedyn ha sfidato per molti anni le terre selvagge lavorando come guida, scorta carovaniera, guardia del corpo e apripista.

Ponte Boareskyr

Il Ponte Boareskyr si trova sulla Via del Commercio ed è l'unico modo solido e sicuro di attraversare le Acque Tortuose per oltre centocinquanta chilometri in entrambe le direzioni. Questo in sé basterebbe a farne un elemento degno di nota, ma è anche il luogo dove, nel bel mezzo delle terre selvagge e senza alcun tratto distintivo a farne un monumento memorabile, un mortale uccise Bhaal, il dio dell'omicidio. A riprova del fatto che non si tratta di una diceria infondata, anche un secolo dopo che il sangue di Bhaal fu versato, le acque del fiume si fanno nere e sporche per chilometri e chilometri a ovest del ponte.

A rendere ancora più sacra la natura del luogo sta il fatto che Cyric, l'uomo che uccise Bhaal, ascese a sua volta al rango di divinità. Anche se si rivelò una potenza di natura maligna, due statue di Cyric e Bhaal sono state erette alle estremità del ponte, rivolte l'una verso l'altra (anche se si vocifera che Cyric pugnalò Bhaal alle spalle). Circa un secolo fa, alcuni fanatici di Mystra abbatterono le statue e gettarono le pietre nel fiume, ma nel timore di un castigo per questo atto sacrilego, i mercanti che usano il ponte radunarono i fondi necessari per ricostruirle, in una versione ancora più sfarzosa della precedente. Ora ogni dio si erge in cima alla sua elegante arcata che funge da accesso al ponte.

Il Ponte Boareskyr trae questo nome da un avventuriero di molto tempo fa che costruì il ponte originale e lo usò come centro di un piccolo regno (che portava anch'esso il suo nome) a nordest della Via del Commercio. Il regno, tuttavia, durò soltanto pochi decenni prima di essere sopraffatto dalle minacce provenienti dai Campi dei Morti. Il ponte funge da collegamento tra le terre del Nord e le Terre Centrali Occidentali.

L'enorme ponte di granito nero è abbastanza largo da consentire a due carri che procedono in direzioni opposte di transitare contemporaneamente e le sue balaustre alte fino alla vita sono più spesse delle mura di certi castelli. Per buona parte dell'estate e anche nelle stagioni meno adatte ai viaggi, molte carovane mercantili attraversano il ponte e numerosi pellegrini giungono sul posto a rendere

omaggio agli dèi, sempre sotto lo sguardo vigile dei paladini di Elturgard stanziati al vicino Forte Tamal.

Forte Tamal

Per molti anni, un forte in rovina sulle rive meridionali del fiume, soprannominato Forte del Ponte, è stato utilizzato come area di bivacco dalle carovane che transitavano sul ponte. Che si recassero a nord o a sud, i mastri carovanieri sapevano di poter riposare al sicuro in quello spiazzo erboso circondato dalle mura diroccate, condividendo i turni di guardia con gli altri viaggiatori.

Poi, nel mezzo di una crisi di autorità nella remota Elturel, una degli eredi che ambivano al titolo di Sommo Osservatore, una paladina di nome Tamal Thent, scomparve assieme a tutto il suo seguito nei pressi del ponte. Anche se fu avviata un'indagine, nessun segno di Tamal o dei suoi accompagnatori fu mai ritrovato. Thavus Kreeg, il rivale di Tamal per il titolo, fu nominato Sommo Osservatore poco dopo, e una delle sue prime dichiarazioni fu di ricostruire Forte del Ponte e di dargli un nuovo nome, in onore della perduta Tamal.

Il Ponte Boareskyr vide molte attività fervere nella zona in quel periodo: i soldati di Elturgard pattugliavano la strada e le terre circostanti con grande frequenza mentre Forte Tamal veniva costruito. Oggi le cose sono relativamente tranquille al ponte. La tradizione delle carovane che si accampano al ponte e dei pellegrini che giungono in visita continua, ma ora i viaggiatori possono sostare in un campo carovaniero adiacente al piccolo villaggio che è sorto vicino al forte.

Le attività attorno all'area sono sorvegliate da un gruppo curiosamente eterogeneo, i Compagni di Elturgard. I Compagni, tutti paladini di divinità come Tyr, Torm, Helm e Amaunator, tendono a essere giovani teste calde o veterani brizzolati che si accontentano di starsene seduti davanti a un fuoco. Molti veterani hanno prestato servizio a Forte Tamal fin dalla sua costruzione e hanno una famiglia che vive nel villaggio fuori dalle mura. Le loro controparti più giovani provengono da ogni angolo di Elturgard, ma tutti sembrano essere stati assegnati a Forte Tamal dopo avere commesso qualche atto di insubordinazione. Forse si spera che un periodo di tempo lungo la frontiera in compagnia di colleghi più esperti possa placare i bollenti spiriti dei Compagni più giovani e zelanti.

Sicuramente alcuni dei giovani Compagni con cui ho parlato considerano questa assegnazione come una punizione: il Ponte Boareskyr è lontano dal resto di Elturgard e le carovane che si accampano a Forte Tamal non hanno mai avuto bisogno di una sorveglianza tanto nutrita fino ad ora. Perfino la relativa vicinanza di Najara sembra rendere superfluo lo spiegamento di così tanti difensori di Elturgard per un compito così marginale. I Compagni più anziani, invece, parlano di fare il loro dovere e di eseguire gli ordini, ma mi sono parsi fin troppo soddisfatti.

Un paladino dovrebbe essere spinto da grandi motivazioni. Gli dèi gli hanno concesso i loro poteri per un motivo e sicuramente quel motivo non è fare la guardia a un gruppo di mercanti che dormono. Per contro, il Sommo Osservatore è a detta di tutti un governante saggio ed efficace. Forse percepisce nei pressi del Ponte Boareskyr una minaccia che a me sfugge. Najara è stata più attiva di recente, nonostante la tranquillità di facciata, ve lo garantisco. Il Castello Dragonspear a nord è stato nuovamente il punto di origine di un'incursione infernale... e forse ha senso che ci sia qualcosa di sinistro in un luogo dove un dio dell'omicidio è stato ucciso e un dio delle menzogne viene onorato.

Le mie simpatie vanno alle giovani teste calde, a cui ho consigliato di tenere d'occhio il cielo quando ho parlato con loro. All'epoca della leggendaria battaglia di Cyric con Bhaal, alcuni pegasi vivevano nelle vicinanze. Si dice che le creature magiche prediligano i puri di cuore e che si lascino anche cavalcare da loro, quando la causa è giusta. Forse si tratta di un favore che non verrà mai concesso a questi giovani paladini, ma scommetto che il pensiero regalerà loro un piacevole sogno a occhi aperti.

Candlekeep

Questa grande fortezza non manca mai di mozzarmi il fiato: sorge su una rupe vulcanica che si affaccia a trenta metri d'altezza circa su un tratto di mare tumultuoso. Immaginate, se ci riuscite, che il promontorio della rupe sia interamente delimitato da un'alta muraglia, intervallata da una serie di torri lungo tutto il perimetro. All'interno dello spazio delimitato dalle mura, sorgono altre di queste torri. Chi ha visto la fortezza dall'alto dice che assomiglia a una torta decorata con troppe candeline. L'area più vicina alle mura occidentali è spesso occlusa dalla foschia generata dagli spruzzi delle onde, una foschia che nei mesi invernali può trasformarsi in pericolosi strati di ghiaccio. A volte tutte le torri lungo le mura occidentali devono essere abbandonate nel corso della brutta stagione, a causa del gelo che le incrosta.

Al centro si erge la torre più alta e più grande di Candlekeep. Se le altre torri possono essere considerate i rami e i germogli ben curati, questo è sicuramente il tronco dell'albero: forte, massiccio e molto più alto delle strutture perimetrali. La fortezza centrale è circondata da un giardino che sale a spirale attorno ad essa, disposto su più terrazzamenti. Chi è abbastanza fortunato da entrare nella biblioteca vera e propria lo fa attraversando questo spazio verde e salendo fino alla porta principale della fortezza. Tuttavia, molti di coloro che visitano Candlekeep vedono questa struttura soltanto dal cortile orientale, dove si trovano le strutture riservate agli studiosi che giungono in visita.

L'unica porta che consente di accedere a Candlekeep si trova alla fine della Via del Leone, l'unica strada che consente di accedere al mondo esterno. La via parte da Beregost, a molte leghe di distanza, e prosegue fino a diventare un sentiero solitario e sinuoso che attraversa la penisola su cui sorge Candlekeep.

La Grande Biblioteca

Candlekeep è il più grande archivio di sapienza e di documenti di tutti i Reami (anche se ai miei amici studiosi di Evereska non piace sentirselo ricordare). Un tempo era la dimora del grande profeta Alaundo il Veggente ed è tra le sue mura che sono state scritte le Profezie di Alaundo. Si dice che nelle sue cripte siano custodite conoscenze segrete sufficienti a rendere potente oltre ogni immaginazione chiunque riesca a raggiungerle e farle proprie. La difficoltà nel farlo, naturalmente, è la stessa difficoltà implicita nei segreti di ogni luogo: è necessario sapere che un segreto esiste, prima di tentare di scoprirlo.

A tale scopo, la vasta biblioteca di Candlekeep è a modo suo la miglior difesa di se stessa: per ogni frammento di conoscenze proibite e di grande potere che può racchiudere, esistono migliaia di formule, vecchie canzoni, resoconti storici, diari di individui defunti da tempo e una miriade di altri documenti totalmente insignificanti per chiunque non sia un monaco di questo posto o un sapiente che giunga in cerca proprio di queste conoscenze irrilevanti.

Ovviamente, prima di poter sondare questa raccolta di tesori, è necessario ottenere l'accesso alle sue sale sacre. I monaci di Candlekeep sono studiosi isolati, chiamati i Votati, che vegliano sulla biblioteca e lavorano assiduamente per garantirne la protezione e la preservazione. Anche se si dimostrano abbastanza amichevoli quando sbrigano le loro mansioni quotidiane, sono anche sospettosi di tutti i visitatori che si presentano alla biblioteca.

Ottenere l'Accesso

Ho prestato assistenza a vari visitatori che desideravano accedere alla biblioteca, quindi conosco il processo molto bene. Il prezzo di ammissione è la donazione di un'opera scritta che non sia già in possesso di Candlekeep. Anche se i monaci definiscono questa offerta il "dono d'entrata", si tratta di un vero e proprio pedaggio da pagare, spesso molto costoso.

Per molti, questo requisito sembra difficile se non direttamente impossibile da soddisfare. Dopotutto, come fa un aspirante visitatore a sapere con esattezza ciò che Candlekeep contiene o non contiene nella sua labirintica biblioteca? A tale scopo, molti visitatori si recano a Candlekeep portando con sé vari libri che ritengono passibili di approvazione.

Fortunatamente per alcuni, la donazione non deve essere completamente unica. Un tomo o un trattato che non sia in possesso della biblioteca è sempre preferibile, ma i monaci sono aperti ad altre possibilità: edizioni rare, libri che vantano una storia personale celebre o perfino tomi che contengano appunti rivelatori (o semplicemente interessanti) scritti a margine sono tutte offerte accettabili, come anche i diari di chi ha viaggiato a lungo o è particolarmente erudito.

Molti di coloro che si presentano come postulanti alle porte di Candlekeep conoscono già il costo d'accesso; chi non lo conosce viene informato alle porte e cortesemente allontanato se non possiede un dono del genere. Gli araldi, i sacerdoti delle divinità Oghma, Gond, Deneir e Milil, certi arcimaghi e altri visitatori considerati "amici di Candlekeep" hanno il permesso di entrare senza effettuare una donazione del genere (anche se queste figure finiscono spesso per fornire un contributo alle collezioni della biblioteca, in un modo o nell'altro).

La grande doppia porta di Candlekeep è alta tre volte un umano e fatta di uno strano metallo nero che sembra respingere i fulmini ed essere immune alle divinazioni magiche, stando ad almeno un mago che ho accompagnato sul posto. Entrambe le ante sono decorate con il simbolo del castello e della fiamma di Candlekeep nella parte superiore. Una delle due ante è dischiusa quanto basta a consentire ai visitatori di entrare durante il giorno, mentre l'altra rimane chiusa.

Cinque monaci vestiti di viola vegliano su questa entrata. Uno di loro si fa avanti per accogliere coloro che desiderano entrare, discutendo delle loro intenzioni ed esaminando i doni che hanno portato. Mentre il primo monaco esamina il dono offerto e ne determina il titolo e la provenienza, una seconda guardia lancia un incantesimo *messaggio*. Il sapiente di Waterdeep di nome Waldrop mi informa che il destinatario di questo incantesimo è un Votato situato in una stanza vicina, dove è custodito un gigantesco tomo contenente i titoli di tutti i libri custoditi nelle cripte di Candlekeep. Grazie all'aiuto di una magia di qualche tipo, il custode del tomo determina se la biblioteca è in possesso del libro offerto oppure no e risponde ordinando di accettare il dono oppure di respingerlo.

Uno dei sacerdoti di Deneir che accompagno regolarmente a Candlekeep ha parlato di magie in grado di discernere la verità attive sulla soglia. Le altre guardie alla soglia tengono gli occhi aperti in caso di guai e gli altri monaci osservano dall'alto delle torri di fianco alla porta, pronti a chiamare aiuto o a prestare supporto magico in caso di attacco.

Chi viene ammesso è definito un "richiedente", oppure viene chiamato per nome, se il monaco lo conosce, altrimenti "buon signore" o "buona signora". Una volta che un visitatore è stato accettato, i monaci alla porta si fanno da parte per consentire al richiedente di entrare nella Corte dell'Aria. Ai visitatori viene chiesto di attraversare quell'area e di attendere presso la Porta di Smeraldo, dove un altro monaco li riceve, offre loro la possibilità di mangiare, ripulirsi e dormire e predispone un incontro con un altro monaco che pianificherà e seguirà la visita del richiedente alla biblioteca.

La Corte dell'Aria

La Corte dell'Aria porta un nome appropriato. Questo cortile lastricato è completamente vuoto e non ospita alcun albero o pozzo. Le sue mura meridionali sono le mura di cinta meridionali dell'intera Candlekeep, lungo il cui bordo sorgono vari edifici di pietra grezza destinati all'uso dei visitatori. Lungo il muro occidentale del cortile si trovano due edifici: la Casa del Custode, un grosso tempio di Oghma con spazio in abbondanza per consentire ai fedeli di accamparsi e socializzare, e le Terme, una struttura pubblica che sfrutta l'acqua di una sorgente naturale situata sotto la fortezza.

Sul lato opposto rispetto alle terme c'è il Focolare, una grande sala mensa e sala comune a disposizione dei richiedenti, che include al suo interno dei santuari dedicati a Deneir, Gond e Milil. Il Focolare è collegato alla Casa del Riposo, una struttura composta da camere a quattro brandine dove i richiedenti vengono assegnati dopo essere stati accettati. Infine, accanto alla Casa del Riposo, lungo le mura orientali del cortile, si trovano il granaio e le stalle, dove le cavalcature vengono ospitate e rifocillate per tutta la permanenza del richiedente.

Il lato settentrionale della Corte dell'Aria è occupato da un muro lungo cui sorgono dodici torri. Queste sono le torri dove i visitatori possono condurre i loro studi.

La famosa Porta di Smeraldo si erge presso il muro occidentale, costantemente sorvegliata da un Custode della Porta di Smeraldo, a sua volta assistito da un piccolo gruppo di sotto-monaci che fungono da messaggeri e da corrieri. È il Custode ad accogliere ufficialmente i richiedenti appena arrivati e a prendere gli accordi necessari per la loro permanenza. Soltanto questa porta conduce al cortile interno; le altre torri sono dotate di un'entrata alla Corte dell'Aria, ma non hanno sbocchi verso il cortile interno, né quindi verso il resto della biblioteca.

Queste torri lungo il muro settentrionale, rivolte verso la corte, sono chiamate i "necessarium" dai monaci e sono i luoghi principali in cui i visitatori interagiscono con i tesori di Candlekeep. Contengono una miriade di sale di lettura e piccole sale degli incontri, dove i monaci portano i singoli tomi da esaminare e dove i richiedenti possono consultarsi con i monaci sugli ulteriori materiali con cui condurre le loro ricerche. Nonostante siano adiacenti ad altre torri e siano collegate a quelle più lontane tramite una serie di ponti, le camere a cui gli ospiti possono accedere nei necessarium non sono collegate al resto della fortezza.

All'Interno della Fortezza

Purtroppo, quanto detto fin qui è tutto ciò mi è dato di sapere riguardo l'interno di Candlekeep. La mia esperienza personale è limitata (come accade a buona parte dei visitatori) alla Corte dell'Aria. Anche se al Focolare circolano storie di ogni genere su ciò che si trova oltre i necessarium, si tratta per lo più di congetture e di dicerie non confermate, condite con una buona dose di favole.

Dalla Corte dell'Aria è possibile vedere che le alte torri che spuntano da oltre il muro settentrionale sono collegate da una serie di passarelle coperte. Molte hanno un tetto, ma sono prive di mura laterali e i monaci (a volte carichi di un prodigioso numero di volumi) vanno e vengono da una torre all'altra. A volte i passaggi sono interrotti da piccole scale a chiocciola che consentono di accedere ai livelli più alti e più bassi e altre volte le passarelle più grosse collegano un piano di una torre a un piano diverso di un'altra torre, salendo o scendendo gradualmente.

L'unica altra cosa che so sugli interni di Candlekeep è che si estendono ben al di sotto del livello dei cortili. Alcune torri contengono scalinate che scendono nei seminterrati e perfino nella roccia viva del promontorio dove è stata costruita la fortezza. Una volta un monaco mi ha confidato che queste caverne custodiscono scorte di emergenza e ospitano vasti pozzi, cosa che permetterebbe alla grande fortezza di resistere per intere stagioni (o addirittura per anni) di assedio.

I Votati

I monaci di Candlekeep sono tutti studiosi isolati. Molti sono privi di qualsiasi potere magico (anche se vengono comunque addestrati per riconosce la magia e sapere come funziona); una distinta minoranza, tuttavia, è composta da incantatori, che si tratti di maghi o di chierici fedeli alle divinità della conoscenza. I ranghi dei Votati contano anche alcuni monaci-combattenti e paladini, anche se mai in grandi numeri.

I Votati giurano di servire la grande fortezza e vengono sottoposti a rigorose prove per eliminare ogni potenziale inganno prima di formulare il giuramento dell'ordine. La priorità massima dei monaci è la difesa delle conoscenze della biblioteca da coloro che vorrebbero trafugarne o distruggerne i contenuti, ma anche da quegli effetti naturali che potrebbero sortire lo stesso risultato, come la muffa, l'umidità e la decomposizione. Molti monaci sono dotati di oggetti magici di vario tipo per svolgere questo compito e le strutture di Candlekeep includono diversi scriptorium dove copiare facilmente i libri che si consumano troppo, legatorie dove riparare tali libri e perfino cripte magiche dove preservare i libri più rari da ogni genere di decomposizione e di danno.

Non ho mai condotto uno studio dettagliato dei Votati, in quanto non ho mai avuto una necessità stringente di farlo, ma grazie al tempo trascorso nella Corte dell'Aria di Candlekeep e alle mie conversazioni con Waldrop, sono riuscita ad apprendere alcuni dettagli.

I Votati di basso rango sono divisi in accoliti, coloro che hanno appena aderito all'ordine, e in scribi, coloro che sbrigano buona parte del lavoro all'interno della fortezza. Gli accoliti sbrigano i lavori manuali, fanno le pulizie, spostano i carichi pesanti e si occupano di tutte le mansioni più faticose che un luogo di queste dimensioni può richiedere; allo stesso tempo conducono i loro studi, nella speranza di dimostrare il loro valore e di essere accettati nei ranghi degli scribi. Gli scribi si occupano della maggior parte delle pratiche di archiviazione richieste dai Votati e spesso lavorano in gruppo, se l'incarico da sbrigare è particolarmente grosso.

I mastri lettori sono i monaci sapienti e anziani che vegliano sul lavoro degli scribi e istruiscono gli accoliti. Vantano tutti una notevole esperienza e dedizione alla grande biblioteca ed è in questo gruppo che vengono scelti i soggetti da promuovere ai ranghi più alti quando si libera qualche posizione.

Al di sopra dei mastri lettori stanno altre cariche di alto rango, ognuna specializzata in un determinato compito, dal Guardiano del Cancello che si occupa della sicurezza della fortezza, alla Guida che istruisce e educa i Votati. Una figura degna di una nota particolare è il Cantore, a cui spetta il compito di recitare costantemente le profezie del grande veggente Alaundo, che un tempo dimorava in questo luogo.

Ricordo la prima volta che mi capitò di sentire il Canto Senza Fine. Inizia come una voce lontana, appena udibile (fui una dei primi a sentirlo nel cortile), poi si fa gradualmente più forte e potente. Quando questo accade, tutto diventa silenzioso attorno a te. Poco dopo, una processione di Votati arriva sulla scena e l'unico suono che tutti possono sentire è il loro coro potente e vibrante. Il Cantore o uno dei suoi subordinati (chiamati "le voci") conduce questa processione e ognuno dei Votati è tenuto a prestare la sua voce alla processione, di tanto in tanto.

È stato grazie alla mia amicizia con Waldrop che ho incontrato una degli otto Grandi Lettori, il consiglio dei Votati anziani che gestiscono le attività di Candlekeep. Era una donna alta e ricordo di avere pensato che doveva essere una delle persone più erudite con cui avessi mai parlato. Ognuno dei Grandi Lettori è il responsabile di un determinato campo tra i Votati, spesso un'importante materia di studio, ed è riconosciuto e considerato come il più grande esperto di quell'argomento.

Infine, al di sopra di tutti gli altri stanno due figure: il Custode dei Tomi e il Primo Lettore. Mentre il Primo Lettore si occupa di preservare l'integrità degli studi di Candlekeep e di ampliare in continuazione le sue risorse letterarie e il suo corpo di conoscenze, il Custode gestisce la grande biblioteca. La parola del Custode è legge, in senso molto letterale: ogni editto del Custode viene annotato e tramandato ai Custodi futuri, che li preserveranno come tradizioni da rispettare finché le parole di un futuro Custode non cambieranno le cose. Waldrop mi ha detto che sembra vigere una sorta di rapporto antagonistico tra il Custode e il Primo Lettore, dove il primo si concentra sui monaci e sull'influenza illuminante della biblioteca, mentre l'altro si occupa degli aspetti più pratici dell'istruzione e delle interazioni di Candlekeep con il mondo esterno.

Anche se questi monaci d'alto rango si tengono a debita distanza da buona parte dei visitatori, a volta capita che decidano di trattare con qualche avventuriero, se hanno bisogni dei suoi servizi. È raro che questi studiosi abbiano denaro a sufficienza da permettersi i servigi di una compagnia di avventurieri, ma sono pur sempre i detentori della valuta più preziosa di Candlekeep: la conoscenza. Conosco molte compagnie a cui sono state mostrate le informazioni relative ad alcune rovine perdute e che sono state incaricate di sfidare un luogo pericoloso per fare ritorno carichi dei trofei rinvenuti in quel luogo. Se i tesori nascosti in quei posti non sono una ricompensa sufficiente, alcuni Votati hanno il potere di offrire ulteriori incentivi, come le procedure di creazione di certi oggetti magici e le copie scritte di alcuni incantesimi rari per rendere l'accordo più appetibile.

Servizi

Chi giunge a Candlekeep ha il permesso di restare per una decade prima di ripartire e può ripresentarsi soltanto dopo un mese di assenza. Nel corso della decade, il richiedente può chiedere di leggere tomi specifici che sa essere contenuti nella biblioteca o può chiedere ai monaci di trovare dei tomi relativi a certi argomenti. Queste opere vengono consegnate nelle sale di lettura delle torri che si affacciano sulla Corte dell'Aria. Agli ospiti è consentito di salire in quelle torri e di leggere (ma non di copiare) i tomi, sempre in presenza di uno dei monaci.

Una delle fonti principali di introiti di Candlekeep è la vendita di libri. Esistono tre categorie di liberi vendibili: copie di tomi di conoscenze non magiche, copie di libri degli incantesimi e di altre formule magiche e, infine, opere dei Votati.

Conoscenze Copiate. La copiatura e la rilegatura di un testo di conoscenze non magiche custodito nella biblioteca di Candlekeep è generalmente effettuato al costo di 100 mo circa (ma se i libri sono molto grossi, il prezzo può sempre salire). La realizzazione del tomo può richiedere varie settimane, specialmente nel caso dei tomi più grandi, quindi non è raro che chi desidera una commissione del genere lasci ai monaci una richiesta scritta, assieme al pagamento anticipato, per poi ripresentarsi alla porta a ritirare il libro o pagare una tariffa aggiuntiva per farselo consegnare a domicilio.

Libri degli Incantesimi. I libri degli incantesimi e di formule magiche, per contro, costano molto, molto di più: un libro degli incantesimi potrebbe essere venduto a migliaia o perfino a decine di migliaia di monete d'oro. Ogni semplice incantesimo o trucchetto in un tomo come questo costa 25 mo circa, mentre gli incantesimi più potenti e complessi possono costare 150 mo o anche più.

Opere dei Votati. Ogni anno, i monaci di Candlekeep pubblicano un libretto vidimato con il simbolo della fortezza e firmato da "I Votati di Candlekeep." Questi libretti sono sempre incentrati su singoli argomenti e contengono brevi saggi, estratti e altri scritti relativi all'argomento scelto. Vengono venduti a Candlekeep e da alcuni rappresentanti nelle grandi città per una cifra che va da 50 mo a 100 mo per libro, ma possono anche essere rivenduti a cifre molto più elevate.

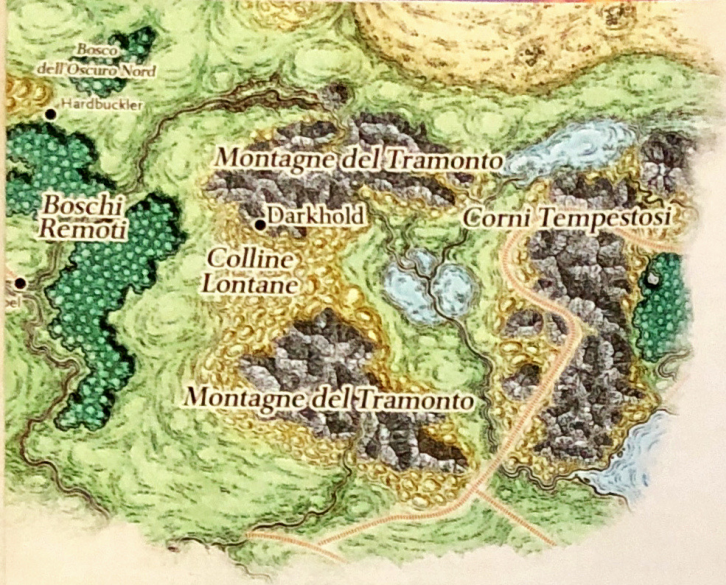
Candlekeep è anche disposta ad acquistare libri e perfino a patrocinare quegli avventurieri pronti a partire per una spedizione e a mettersi in cerca di conoscenze perdute negli angoli più remoti dei Reami. Le tariffe per questo genere di imprese, naturalmente, sono soggette al consueto genere di negoziati.

Darkhold

Immagino non abbiate mai sentito parlare di Darkhold. È passato molto tempo da quando la gente mormorava con timore il nome di quel luogo. Dopotutto, gli Zhentarim, l'organizzazione che procurò a Darkhold la sua pessima reputazione, non è più sotto alcun aspetto il gruppo di ladri, assassini e maghi malvagi che era una volta. Curiosamente, stando alla mia fonte presso gli Zhentarim, questo cambio di natura pare risalire proprio a Darkhold. Per come mi è stato raccontato, accadde qualcosa del genere...

Zhentil Keep era bruciata. La Cittadella del Corvo giaceva in rovina. I capi degli Zhentarim erano morti, erano stati catturati dagli Shadovar del ritornato Netheril o si erano dati alla fuga. La famigerata Rete Nera era stata squarciata. Le celle degli agenti Zhentarim furono sciolte e, senza contatti o istruzioni, si dispersero o furono schiacciate dai rivali. Gli Zhentarim cessarono di esistere.

O almeno così sembrava. Restava un'unica roccaforte degli Zhent che non era caduta e il cui capo non aveva mai vacillato nella sua dedizione all'organizzazione. Darkhold si erge tra le montagne delle Terre Centrali Occidentali



e fu laggiù che i resti degli Zhentarim si radunarono in segreto, rinnovando il loro giuramento al capo che aveva promesso di riforgiare l'organizzazione in qualcosa di più forte di prima.

L'uomo a cui questi nuovi Zhentarim giurarono fedeltà era un cavaliere nero noto come il Pereghost. Da lungo tempo il Pereghost aveva guidato le forze armate degli Zhentarim a Darkhold e la sua visione per riportare in vita l'organizzazione prevedeva l'applicazione delle strutture militari. Dopo un periodo di reclutamento e di addestramento, gli Zhentarim che uscirono da Darkhold non erano più dei conquistatori o dei capitalisti aggressivi, bensì dei mercenari disposti a servire gli altri invece di asservirli.

Negli anni che seguirono, questa trasformazione tornò a vantaggio degli Zhentarim. Divennero rinomati per i loro servizi impeccabili e i loro ranghi si ingrossarono. Chi conosceva Darkhold la considerò il quartier generale di questa nuova versione degli Zhentarim.

I ranghi degli Zhentarim sono difficili da stimare, ma la mia fonte dice che ora potrebbero contare più membri di quanti ne avessero prima della caduta dell'organizzazione. La necessità di nuovi capi in grado di gestire questo gruppo più vasto ha richiesto un cambio di passo. Sebbene siano ancora una fonte di mercenari capaci, gli Zhentarim hanno diversificato le loro attività mercantili. Ora gli Zhentarim cavalcano al fianco di carovane di loro proprietà. E sebbene un'organizzazione militare possa essersi rivelata utile nel periodo caotico successivo alla sua caduta, la mia fonte ha spesso descritto gli Zhentarim come una "famiglia" e i suoi capi come "i miei buoni amici".

La mia fonte mi ha inoltre descritto con toni ammirati il Pereghost, come se quella figura fosse ancora viva e a capo di Darkhold. Il Pereghost non è mai visto senza la sua armatura completa, con tanto di elmo che gli copre il volto. Se dietro quella maschera non c'è un elfo, sospetto che una serie di umani si sia spacciata per il Pereghost durante il secolo passato.

Valle di Darkhold

Il racconto della mia fonte mi aveva incuriosito e così, quando mi trovai a passare in quella regione, mi feci strada verso Darkhold. Un enorme picco montano chiamato l'Osservatore Grigio del Mattino incombe alle spalle di Darkhold a est, proiettando la sua ombra sulla fortezza dall'alba fino quasi a mezzogiorno. Darkhold sorge in una fenditura sul fianco dell'Osservatore Grigio, nel punto colonizzato più elevato in una valle relativamente piatta e difensibile chiamata la Valle di Darkhold.

La Valle di Darkhold ospita un piccolo insediamento che porta lo stesso nome, popolato per lo più da pastori che badano ai loro greggi sui pascoli d'altitudine delle Montagne del Tramonto e da alcuni contadini che ricavano eccellenti raccolti dai terreni alle pendici della valle. La principale fonte di prosperità dell'insediamento è la cava di pietra nera situata al confine sudest della valle. I carri scricchiolanti che trasportano le lastre di pietra da vendere e i grossi e muscolosi cavalli da tiro che li trainano sono una vista ricorrente nell'area. I popolani della Valle di Darkhold tendono a essere scontrosi e diffidenti degli stranieri, ma evitano di offenderli in modo diretto.

Questo insediamento di circa cento abitanti è interamente sotto il dominio di Darkhold e ha tratto vari benefici da questa situazione: gli abitanti della valle vedono molto più traffico e commercio di quanto vedrebbero in circostanze normali. Fino a poco tempo fa, tutte le carovane destinate a Darkhold potevano trovare rifugio soltanto alla fortezza stessa. Ora gli abitanti della valle hanno costruito di recente una locanda, chiamata il Riposo della Viverna, e una taverna separata, chiamata la Voliera.

Alcuni abitanti locali inviano al mercato le balle di folta e ricca lana che tosano dalle loro pecore. Altri si guadagnano da vivere vendendo per strada il vino di dente di leone che la Valle di Darkhold produce da sempre, ma che soltanto ora ha iniziato a vendere all'estero. La valle dispone di una piccola milizia, tecnicamente al comando del Pereghost, che però risponde a un capitano locale di nome Sulvarn.

Per chi ha avuto dei contrasti con gli Zhentarim, vivere in un luogo tanto saldamente in loro potere sembra impensabile, ma in realtà la vita nella valle è pacifica. Certo, non bisogna scherzare con i soldati del castello, ma è raro che tali soldati si abbassino a compiere gli atti di prepotenza che ci si potrebbe aspettare dai guerrieri al servizio di un nobile locale. Coloro che fraintendono gli Zhentarim, spesso lo fanno perché si immaginano i nemici sghignazzanti che affollavano i ranghi degli Zhent di un tempo. Quelle di oggi sono invece figure pragmatiche, disposte a fare quanto necessario per raggiungere i loro obiettivi. Ma non hanno alcun bisogno di terrorizzare gli abitanti della Valle di Darkhold per un semplice motivo: sono già sotto il loro controllo.

Negli anni passati, questa gente era costretta a vivere nella paura e nel sospetto, con l'aggiunta di una buona dose di pregiudizi razziali; in occasione della mia prima visita a Darkhold, quasi un secolo fa, scoprii alcuni dei più ignobili epiteti mai sentiti riguardo alla mia razza, peggiori anche di quelli usciti dalle luride bocche degli orchi razziatori del Nord. Tuttavia, l'atteggiamento della gente della valle è cambiato nel corso degli anni, senza dubbio a seguito degli ordini del Pereghost quando reintrodusse gli Zhentarim nel resto del mondo.

Castello Darkhold

Quando per la prima volta ammirai le alte mura nere di Darkhold, pensai che tutte le leggende al riguardo dovevano essere vere. Alla mia seconda visita, decisi di trovare una conferma ai miei sospetti.

Stando alle leggende, la storia di Darkhold ebbe inizio più di un millennio fa, quando era nota come la Fortezza delle Colline Lontane. Era stata costruita come capitale estiva dei cosiddetti "imperi dei giganti". Il castello, che sorgeva sulle Colline Lontane, si trovava in una posizione da cui dominava le vie carovaniere che uscivano dalla Valle di Iriaebor verso nord e il commercio fluviale lungo la Gola del Serpente Giallo.

Il ruolo dei cosiddetti Imperatori Giganti è ancora oggi oggetto di congetture e discussioni. Tuttavia, alcuni giganti tra le tribù sparpagliate nel Nord affermano di essere gli eredi di quegli antichi troni. A prescindere dalla verità su quegli imperi, il castello vero e proprio era sicuramente stato costruito per i giganti. Le sue proporzioni e la sua architettura non possono essere spiegate in altro modo.

Stando alle leggende, i giganti avrebbero perduto Darkhold a seguito di una lotta intestina tra due fratelli che si contendevano la loro eredità. Attraverso l'uso di veleni, magie e mercenari, i fratelli sfoltirono la popolazione del castello finché non restarono soltanto loro. I due combatterono, si ferirono mortalmente a vicenda e ognuno si trascinò lontano per morire da solo. Si dice che gli spiriti dei fratelli infestino ancora il castello e che ognuno cerchi ancora di distruggere l'altro.

La fortezza fu poi occupata da una serie di proprietari, tra cui un drago di una certa reputazione, ma fu soltanto quando fu rivendicata da una lich che assunse il nome di Darkhold. La lich si chiamava Varalla e, stando alle storie che si raccontano, aveva evocato creature malvagie di ogni genere al suo servizio, per poi inviarle a conquistare le terre circostanti e a porre le basi per il suo impero del male. Varalla mantenne il controllo di Darkhold finché i famigerati capi dei vecchi Zhentarim, Manshoon e Fzoul, non vennero a sapere dell'oro e delle magie in suo possesso. Attirati dalla promessa di queste ricche ricompense, i due sconfissero la lich e rivendicarono la proprietà del castello.

Una volta giunta alle grandi porte della fortezza, scoprii di essere attesa e che probabilmente ero stata tenuta d'occhio fin dal mio arrivo nella Valle di Darkhold... e forse anche da prima. Dopo una breve attesa, incontrai il siniscalco, una donna schietta, dall'energica stretta di mano, che mi parlò apertamente della persona che mi aveva fornito segretamente le informazioni sulla storia degli Zhentarim. Questa dichiarazione mi lasciò stupefatta, in quanto pensavo che i miei contatti con la mia fonte fossero rimasti segreti. Come senza dubbio avrete notato, ho evitato di menzionare il nome, il sesso o la descrizione fisica della mia fonte, in quanto ho formulato un voto di segretezza. Al di là della mia sorpresa iniziale, tuttavia, il mio incontro con il siniscalco fu piacevole e mi fu consentito di visitare brevemente il possente castello.

Quando feci qualche domanda sulle leggende che parlavano della creazione e degli occupanti di Darkhold, mi riferì più o meno la storia che ho raccontato finora, aggiungendo alcuni personaggi di cui non avevo mai sentito parlare prima. Quando le chiesi delle infestazioni del castello, il siniscalco si limitò a rispondere con un sorriso. Anche se sembrava un sorriso genuino, non riuscii a strapparle nessuna verità.

Quanto alle difese del castello, c'è ben poco che posso dire. La mia visita fu molto breve. Notai però che, nonostante alcune cose a misura di gigante fossero state adattate all'uso degli umani (come, per esempio, le scale e buona parte delle porte), altre avevano conservato proporzioni titaniche. Ad esempio, non ho idea di come fossero riusciti ad aprire la porta della fortezza per farmi entrare senza l'uso della magia.

Abitanti di Darkhold

Non incontrai il Pereghost durante la mia visita, quindi non posso confermare nulla sulla sua figura. Ma sia il siniscalco che tutti gli altri con cui conversai mi parlarono del Pereghost con grande soggezione. Qualunque sia la verità su questo salvatore degli Zhentarim, a quanto pare è troppo occupato per badare ai visitatori curiosi. Durante la mia permanenza a Darkhold sentii fare il nome di un altro capo di una certa importanza, Manxam, ma le mie domande su quella figura furono deviate su altri argomenti e preferii evitare di insistere con il siniscalco sulla questione.

Sul resto di Darkhold ho poco altro da dire. Gli Zhentarim ospitano due unità militari all'interno di Darkhold: la Guardiatempesta, una squadra di soldati Zhentarim veterani che funge da fanteria pesante, e le Piume Grigie, arcieri incaricati principalmente delle difese della fortezza.

Tuttavia, queste non sono le uniche forze a disposizione di Darkhold. Gli anni in cui la fortezza ospitava un contingente di giganti sono ormai lontani, ma al loro posto ora c'è un nido di viverne, cresciute e addestrate per difendere Darkhold e obbedire agli ordini del Pereghost. Il loro addestratore è un ranger di nome Grigarr, il cui corpo è segnato dalle cicatrici di mille colpi di pungiglione delle viverne. Grigarr è un individuo squallido e avido, che dichiara di essere diventato immune al veleno, dopo essere stato punto così tante volte. Adora raccontare storie, nella Voliera, di come ha subito quei colpi di pungiglione e si crede un narratore interessante perché la gente lo ascolta e lo applaude. La verità è che la gente del posto ne è terrorizzata, quindi lo asseconda quando ha bevuto qualche bicchiere di troppo.

Elturgard

Ah Elturgard! Se c'è al mondo un posto che esemplifica le grandi vette a cui l'umanità può ascendere, è questa nazione nascente. Chi può dimenticare la splendida vista di una schiera di suoi Compagni, tutti paladini, che avanzano al galoppo sul campo, con i vessilli che si agitano al vento, le corazze di piastre e gli scudi su cui luccica il simbolo di Elturgard e i simboli sacri della propria divinità che pendono dal petto di ognuno di loro, vere e proprie armature dell'anima. I buoni e i giusti non mancano tra la mia gente, ma l'intenso zelo e la genuina spavalderia che i Compagni dimostrano nella loro lotta in nome della giustizia mi appaiono come tratti esclusivamente umani. E non sono soltanto quei pochi eletti dagli dèi a sostenere questi elevati ideali; le forze armate di Elturgard traboccano di uomini e donne che sognano di unirsi ai Compagni. Si fanno chiamare i Cavalieri Infernali, poiché molto tempo fa alcuni guerrieri di Elturel cavalcarono letteralmente oltre un portale dei Nove Inferi per inseguire e distruggere i diavoli che tormentavano il loro popolo. Con questi fulgidi esempi a fungere da ispiratori, c'è dunque da meravigliarsi se anche i popolani di Elturgard tendono a essere devoti nella loro difesa della giustizia e nella venerazione degli dèi?

Oh, con quanta intensità arde la luce di Elturgard! Se solo potesse durare. Dopotutto, gli umani sono creature dalla vita breve, fin troppo volubili nella loro fede e nei loro intenti. Elturgard è il prodotto di una o due generazioni di umani al massimo e sembra improbabile che possa durare ancora a lungo. Purtroppo, temo che presto assisterò al declino di Elturgard. Ma la stessa nascita di Elturgard è stata un miracolo, e forse la provvidenza divina penserà anche a preservarla.

Tutto ebbe inizio, come sempre accade nelle grandi storie, nell'oscurità. Mezzo secolo fa, la città di Elturel era una potenza di poco conto. Aveva inglobato i territori vicini adducendo varie scuse, per porli sotto la "Tutela di Elturel". Poi il capo della città, il suo Gran Cavaliere, si rivelò essere un vampiro. L'estensione della rete di contatti, servitori affascinati, alleati non morti e servitori volontari del vampiro colse i Cavalieri Infernali di sorpresa.

L'Emblema di Elturgard

Elturel fu invasa dai non morti e, sebbene i suoi Cavalieri Infernali riportassero alcune vittorie di giorno, col calare dell'oscurità il vampiro e i suoi servitori infliggevano gravi perdite. Ogni notte la brava gente di Elturel pregava gli dèi affinché l'alba giungesse presto.

Poi, nel corso di una notte particolarmente disastrosa, quando tutto sembrava perduto, l'alba giunse davvero. Una calda luce dorata sorse sulla città e sulle terre circostanti, proiettata da un globo dorato che fluttuava immobile nel cielo, talmente intenso che sembrava fosse veramente sorto un nuovo giorno. Il Gran Cavaliere e le sue progenie vampiriche, sorpresi all'esterno quando questo miracolo si manifestò, ne furono inceneriti e gli altri non morti fuggirono in preda al panico di fronte a quella luce. Nel giro di poco tempo, Elturel fu liberata.

Quando giunse la vera alba, il nuovo sole rimase al suo posto e continuò a brillare nel cielo la notte successiva, e quella successiva, e quella dopo ancora, fino a oggi. C'è chi lo chiama il Dono di Amaunator, ma nessuno può dire con certezza quale dio abbia inviato questo miracolo. Molti lo considerano un compagno del sole e dei cittadini, quindi lo chiamano semplicemente il Compagno. Questa meraviglia sacra ha attirato pellegrini di ogni genere a Elturel. Devoti, curiosi e afflitti giungono da ogni angolo di Faerûn per esporsi al suo calore e vedere brillare la sua luce benedetta di notte. I paladini sono sempre stati una presenza esigua nei ranghi dei Cavalieri Infernali, ma il Compagno ne ha attirati molti a Elturgard e il migliore tra essi è stato nominato Sommo Osservatore per comandare al posto del Gran Cavaliere.

Al fine di mantenere l'ordine tra le molte fedi dei paladini, è stato creato uno speciale cavalierato che trae il suo nome dal sole Compagno. Questi paladini hanno giurato di osservare il Credo Risoluto per servire Elturgard e la brava gente di ogni dove. E così ora a Elturgard militano sia i Compagni che i Cavalieri Infernali.

La carica di Sommo Osservatore non è più occupata da un paladino, bensì da un sacerdote di Torm di nome Thavus Kreeg, una scelta che mi sembra appropriata. I paladini dovrebbero agire nel mondo esterno e usare i loro doni divini per il bene di tutti, e non starsene seduti a una scrivana a firmare documenti o a tergiversare con i dignitari. Il Sommo Osservatore Kreeg ha governato con bontà e saggezza in questi ultimi quarant'anni, ma essendo un umano dalla vita breve, la fine dei suoi giorni è ormai prossima. Quando si spegnerà o non potrà più reggere alle pressioni del suo titolo, spero che Elturgard riesca a compiere una transizione indolore verso una nuova figura di comando altrettanto forte. È nel corso di questi cambiamenti e in occasione delle lotte per il potere che gli umani spesso deviano dal sentiero della rettitudine. Forse la luce del Compagno indicherà loro la via giusta da seguire.

Guardia di Elturel

Elturgard, a volte chiamato il Regno dei Due Soli, comprende Elturel, Triel, Scornubel, Soubar e Berdusk. Rivendica e protegge anche molti piccoli villaggi e fattorie disseminati lungo le strade e i fiumi delle Terre Centrali Occidentali.

L'emblema araldico di Elturgard (il sole e un sole compagno più piccolo circondato dalle fiamme) è per noi una vista familiare in molte delle strade che conducono a Elturgard o lo attraversano, poiché è usato anche per decorare le armature e le bandiere dei suoi due corpi di guardia, i Cavalieri Infernali e i Compagni.

Si potrebbe dire che l'unico motivo per cui Elturgard esiste come nazione è grazie a questi cavalieri, in quanto le sue terre sono circondate da ogni genere di minacce. Le terre selvagge a sud pullulano di mostri famelici e il regno dei serpenti di Najara a nord invia in continuazione i suoi agenti (che si tratti di razziatori o di spie) a mettere alla prova la forza di Elturgard. I cavalieri non possono permettersi di abbassare la guardia neanche per un istante e, fortunatamente per la gente di Elturgard, la loro vigilanza non viene mai a mancare.

Quando varco i confini di Elturgard, provo sempre una sensazione di sollievo, poiché significa l'ingresso in una terra sicura, dove la necessità di schierare guardie di notte si fa meno pressante. Molti avventurieri hanno ottimi motivi per visitare Elturgard, che si tratti di perseguire i loro obiettivi personali o di cercare rifugio dai pericoli che circondano la piccola nazione. Inoltre, il Sommo Osservatore è noto per ingaggiare gruppi di avventurieri in caso di problemi di particolare importanza per la nazione. Pur disponendo di molti paladini e chierici nei suoi ranghi, un'assistenza esterna è essenziale per garantire la costante difesa del reame.

Il Forte del Signore del Mattino

Alcuni anni fa, l'intero distaccamento di paladini stanziato al Forte del Signore del Mattino svanì nel nulla. Il Sommo Osservatore dell'epoca ordinò che il forte, a una giornata di viaggio a cavallo verso ovest rispetto a Elturel, fosse murato e che ai curiosi fosse proibito l'ingresso, nel timore che qualche entità malvagia potesse essere liberata nel resto del mondo. Il forte rimane tuttora sigillato e le guardie occupano un accampamento fortificato nelle vicinanze, che funge da base da cui i paladini di Elturgard possono pattugliare quest'area della nazione, nonché da deterrente per gli eventuali avventurieri e perdigiorno tentati dallo scoprire cosa potrebbero rinchiudere le profondità del forte.

Il Compagno

Il secondo sole che fluttua nei cieli di Elturel arde di giorno e di notte. Questo globo è comunemente chiamato il Compagno, ma c'è chi lo attribuisce all'una o all'altra divinità. Mentre il sole naturale compie il suo viaggio attraverso il cielo e scompare al tramonto, il Compagno rimane costantemente e fedelmente al suo posto, impedendo alle creature dell'oscurità di assaltare la città in qualsiasi momento.

Questo secondo sole fornisce illuminazione diurna agli abitanti di Elturel a tutte le ore e la sua luce è dannosa per le creature vulnerabili alla luce del sole quanto il sole stesso. Questa costante luce diurna si affievolisce man mano che ci si allontana da Elturel, proiettando una sorta di chiarore albeggiante nel raggio di circa settantacinque chilometri attorno alla città. Oltre quella distanza, il globo è visibile come un faro lucente nel cielo. Di notte può essere visto nitidamente fin dal Ponte Boareskyr e da Berdusk e appare come una stella fissa che brilla all'altezza dell'orizzonte. È lecito affermare che ogni terra toccata dalla sua luce è ora sotto lo "Scudo di Elturel", ma tali affermazioni suscitano una notevole irritazione tra i vicini di Elturgard.

Il Credo Risoluto

Senza alcuna traccia certa sulle origini del Compagno e di fronte all'arrivo di così tanti fedeli a Elturgard ogni giorno, il primo Sommo Osservatore decise di formare uno squadrone di paladini ed elaborò il Credo Risoluto. Questa serie di giuramenti e precetti impone, tra le altre cose, l'obbligo di non attribuire il Compagno ad alcuna divinità specifica e di non lasciare che le divergenze religiose si frappongano al proprio dovere nei confronti del prossimo. Chi presta il giuramento del Credo Risoluto promette anche di servire il Sommo Osservatore e di far rispettare le leggi di Elturgard, nonché di sostenere sempre la causa del bene superiore. Sebbene in origine il Credo Risoluto fosse concepito per unire i paladini di Elturgard divisi in mille fazioni nell'ordine dei Compagni, in seguito anche tutti i Cavalieri Infernali hanno prestato lo stesso giuramento. Se un Cavaliere Infernale o un Compagno oltrepassano i limiti delle leggi o della buona condotta, spesso un collega commenta, "ricorda il Credo", e le cose tornano presto al loro posto.

Anche se alcuni agenti del Credo appaiono inutilmente severi, il popolo di Elturgard nutre la massima stima nei confronti dei Cavalieri Infernali e dei Compagni. I Compagni sono indubbiamente i campioni del popolo prima di ogni altra cosa e gli abitanti di Elturgard li adorano. Anche se può essere difficile strappare un sorriso a uno dei Compagni, ho scoperto che perfino le guardie di rango più basso sono disposte a dare la vita in difesa del popolo e questo la gente di Elturgard lo sa bene. Se mancate di rispetto al Credo, non dovrete affrontare la collera del Credo, bensì quella della cittadinanza locale.

Elturel

La città di Elturel sorge su una collina che si affaccia sul Fiume Chionthar ed è costantemente illuminata dal Compagno. È anche una tappa importante lungo la via carovaniera che attraversa le Terre Centrali Occidentali: sia la città che il territorio nel raggio di molti chilometri da essa offrono un rifugio sicuro ai visitatori e ai cittadini. Questa sicurezza è garantita in primo luogo dai Cavalieri Infernali, le cui pattuglie a cavallo vigilano sia sulle strade che conducono a Elturgard che sui sentieri che costeggiano il fiume.

Al centro della città, proprio sotto il Compagno, si erge un tor dalle pareti rocciose che sorregge il Gran Palazzo. Questo castello, le cui pareti circondano la cima del monte, è la dimora del Sommo Osservatore e la sede di buona parte della burocrazia di Elturgard. Un ruscello sgorga da potenti sorgenti situate nei sotterranei del castello e scorre fuori dal centro dell'edificio. Il corso d'acqua si fa strada oltre la cima del tor e poi scende lungo una delle sue pareti rocciose in una serie di cascate chiamate il Salto delle Vergini. Convogliato in un canale, forma poi un fossato per il Quartiere del Porto orientale, e infine si riversa nel Chionthar. Nel tratto in cui attraversa il tor, il ruscello è circondato dai lunghi e stretti giardini del castello, ricchi di aiuole fiorite, sentieri boscosi e ponti arcuati. I giardini sono uno dei luoghi di incontro preferiti dai cittadini di Elturel e conservano una bellezza selvaggia anche d'inverno. Gli abitanti più ricchi della città risiedono nelle vicinanze dei giardini, in cima al tor, mentre i cittadini comuni vivono più in basso, in caseggiati alti e stretti dotati di finestre e balconi in abbondanza.

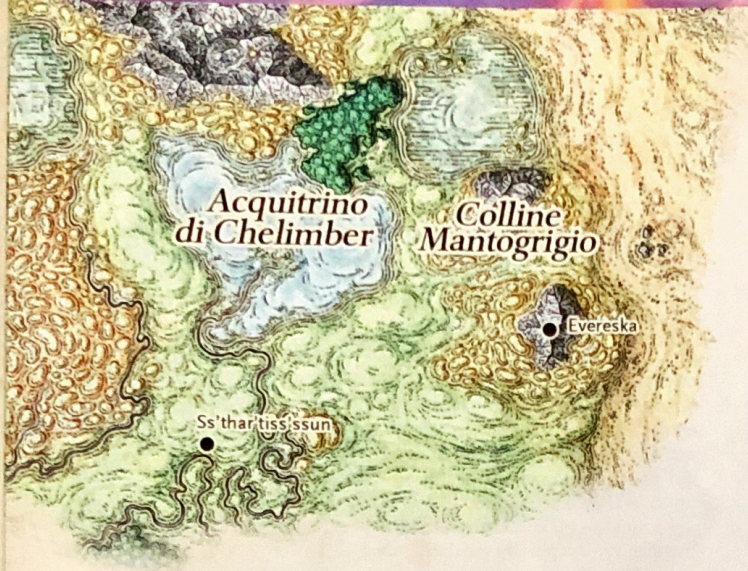
Nonostante gli ovvi benefici, i nuovi arrivati possono avere qualche difficoltà ad abituarsi alla costante illuminazione in cui è immersa Elturel. Le locande e gli ostelli solitamente dotano le finestre delle camere degli ospiti di pesanti tende che blocchino la luce per consentire ai visitatori di dormire indisturbati. Senza un'alba o un tramonto a scandire il ritmo delle giornate, i cittadini si affidano ai rintocchi delle campane del Gran Palazzo per riconoscere l'inizio e la fine di una giornata di lavoro. L'assenza di un'oscurità naturale significa anche che in città scarseggiano le attività a cui gli abitanti delle altre città potrebbero dedicarsi nelle ore notturne. L'incidenza di risse e imboscate nei vicoli attorno alle locande e alle taverne è molto bassa a Elturel e chi vuole cimentarsi nei furti deve essere particolarmente prudente e astuto per avere successo.

Altre Comunità

Esistono altri principali insediamenti degni di nota entro i confini di Elturgard. Di seguito, ne descriverò brevemente tre.

Berdusk. Un nutrito numero di artigiani è attivo nella città di Berdusk. La nobiltà locale, la cosiddetta "Prima Gente di Berdusk" ha dato grande sfoggio di devozione fin dalla fondazione di Elturgard e molti sacerdoti di alto rango provengono dalle famiglie altolocate locali. Col passare degli anni, alcune mele marce nei loro ranghi hanno procurato ai Berduskan la fama di "falsi devoti", alludendo al fatto che fingerebbero di avere una fede più salda di quanto non sia in realtà. Sebbene questo atteggiamento sia visto con disapprovazione dal Credo, ha dato origine in altri angoli di Elturgard al detto "santo quanto un sacerdote Berduskan", vale a dire non molto.

Scornubel. Questa città, nota in lungo e in largo come la Città delle Carovane, è il grande fulcro mercantile del Regno dei Due Soli, nonché la città di Elturgard con cui ho maggiore familiarità. Anche se responsabile della prosperità di buona parte della nazione, Scornubel è anche la fonte di molti dei suoi guai; è un rifugio ideale per gli stranieri, molti dei quali giungono in città per provocare guai o per sfuggire ad altri guai. Se a questo aggiungiamo le macchinazioni dei principi-mercanti originari della città e le dicerie di una gilda di ladri nascosta da qualche parte entro le sue mura, è facile intuire da dove abbia origine il detto "il mal di testa del Sommo Osservatore si chiama Scornubel".



Soubar. Soubar è un piccolo paese protetto da un cerchio di mura e circondato da fattorie adiacenti alla strada che corre da nord a sud. Sarebbe un semplice insediamento e, come tanti altri, un punto di sosta, se non fosse per l'esistenza dell'Abbazia Nera. Questa tetra struttura di pietra veniva usata un tempo come monastero di Bane e per molti anni non è stata altro che un cumulo di rovine. Ora i sacerdoti di Bane hanno iniziato a ricostruirla, portando con loro un nuovo flusso di ricchezze e di commerci, assieme ai molti abili costruttori e muratori che un progetto del genere richiede. C'è chi mette in discussione la desiderabilità di un tempio di Bane a Elturgard, ma a chi nutre questi dubbi viene ricordato il Credo. Da parte loro, i sacerdoti di Bane hanno promesso di aiutare Soubar a difendersi dai goblinoidi e dalle altre minacce, una promessa che consola almeno in parte i più diffidenti.

Evereska

Sarei negligente se non parlassi di Evereska, ma sarò breve, in quanto non ho intenzione di pubblicare tutti i suoi segreti. Mi sforzerò di descrivere la mia terra d'origine nel modo più imparziale possibile, ma devo premettere che sono una figlia delle Colline Mantogrigio e le sue nebbie scuotono da sempre la mia anima, proprio come il sangue elfico mi scorre nelle vene. Prima di parlarvi della mia casa, tuttavia, vi descriverò il terreno neutrale che per molti stranieri è il punto più vicino a Evereska che potranno raggiungere: la Locanda di Metà Strada.

La Locanda di Metà Strada

Evereska è nascosta nel cuore delle Mantogrigio. I sentieri che conducono ad essa sono segreti, celati sia dall'ambiente naturale che da illusioni magiche. Nessun insediamento umano significativo sorge entro centocinquanta chilometri ad ovest di essa, mentre a est si estendono le fameliche sabbie del Deserto di Anauroch.

È dunque strano che la Locanda di Metà Strada si trovi dove si trova. Forse occupa quella posizione perché, come dicono gli umani, "è a metà strada da ogni altra cosa". Un piccolo villaggio sorge attorno alla locanda che porta questo nome, che in realtà non è un singolo edificio, bensì un piccolo complesso che include stalle e altri edifici periferici. Il villaggio è abitato tutto l'anno da cacciatori, trappolieri, cercatori d'oro e di gemme, piccoli proprietari terrieri con le loro famiglie, e sono essi stessi a gestire la locanda quando i mercanti giungono sul posto per vedere le merci che la regione ha da offrire.

Evereska è autosufficiente, ma i suoi cittadini a volte si fermano alla Locanda di Metà Strada nel corso dei loro viaggi e, se c'è qualche mercante presente, scambiano merci con loro. Ogni volta che torno a casa, faccio in modo di trascorrere almeno una notte alla locanda per rivedere i vecchi amici (che spesso sono molto più vecchi dell'ultima volta che li ho visti) e aggiornarmi su ciò che è successo dalla mia ultima visita.

A volte alcuni artigiani elfici scendono dalle Colline Mantogrigio per vendere qui la loro merce e quelli più abili e famosi a volte scatenano una guerra di offerte per il diritto di acquistare i loro prodotti. La mia gente non fa nulla di così prosaico come allestire bancarelle o tavoli personalmente: si limita a trattare con alcuni mercanti che potrebbero trovarsi alla locanda in quel momento. Questi agenti poi partono in viaggio e vendono i manufatti elfici altrove, cosa che ha procurato alla Locanda di Metà Strada un'immeritata reputazione come avamposto commerciale di Evereska.

Permettetemi di fare una dichiarazione nel modo più chiaro che la forma scritta può consentire: non avventuratevi sulle montagne alla ricerca di Evereska a meno che non siate accompagnati da un cittadino di Evereska. Non troverete una tale guida facilmente, poiché siamo determinati a vivere le nostre vita senza che nessuno straniero possa posare lo sguardo sulle nostre dimore, a meno che non siano i nostri anziani a invitarlo. Se qualche straniero ha bisogno di incontrarci, la Locanda di Metà Strada serve esattamente a questo scopo.

Il Rifugio sulle Colline

Alla fine della giornata, quando mi riposo perdendomi nelle mie fantasticherie, non penso alle meraviglie delle antiche rovine e alle creature maestose che ho visto nel corso dei miei viaggi. In quei momenti, penso a Evereska com'era quando ero giovane, quando potevo seguire la melodia di un canto struggente o un bagliore di luce tra le nebbie delle Mantogrigio, raccoglievo dolci bacche nelle conche tra le colline e nuotavo nei freddi ruscelli che scendevano dai loro pendii.

Evereska è annidata in un canyon soleggiato, tra le montagne più alte. I picchi circostanti la nascondono da tutte le creature volanti che non siano abbastanza potenti da reggere al gelo e ai forti venti di quelle altezze vertiginose. Ma anche se creature del genere dovessero avvicinarsi a Evereska, i suoi guardiani in sella alle loro aquile giganti si assicurerebbero che nessun male possa toccare la vallata.

A differenza delle asfissianti e affollate città umane, Evereska è composta da gruppi di edifici disposti su vari livelli della grande vallata, con molte passarelle che li collegano gli uni agli altri. Questi gruppi sono separati da radure, prati e boschetti di ogni genere, spazi naturali che fanno parte della città a tutti gli effetti, proprio quanto gli edifici, e la cui presenza è essenziale per il nostro stile di vita.

Dopo la recente tragedia della seconda caduta di Myth Drannor, Evereska ha ricevuto il più grande afflusso di nuovi cittadini da molti secoli a questa parte, nella fattispecie i nostri fratelli di Cormanthor. Sono stati accolti calorosamente a Evereska, ma alcuni dei nostri temono che la venuta di così tanti nuovi abitanti possa sconvolgere la pace e l'equilibrio che siamo riusciti a mantenere fino ad ora. Alcuni nuovi arrivati, dal canto loro, hanno reagito con fastidio all'isolamento di Evereska, che interpretano come una forma di pregiudizio o di codardia. Alcuni dei più giovani si sono fatti avanti per parlare di questi argomenti con grande passione. Spero che i decenni a

venire appianeranno queste divergenze e attenueranno ogni forma di conflitto. Evereska è un posto magnifico e non vedo motivo per turbare la sua bellezza con un diverbio tra amici.

I Campi dei Morti

La distesa nota come i Campi dei Morti è stata il campo di battaglia di una miriade di guerre e di schermaglie nel corso dei secoli. Si dice che in tutte le colline che spuntano in questo territorio siano sepolti dei morti e c'è qualcosa di vero in questa diceria: molti dei colli dell'area sono in realtà dei tumuli, eretti per ospitare i caduti di una fazione o di una nazione delle tante coinvolte nelle guerre del passato. Ho visto più di uno di questi tumuli, forzato dall'esterno da qualcuno che andava in cerca di tesori perduti oppure forzato in modi più insoliti dall'interno.

I Campi dei Morti sono una vasta pianura erbosa spazzata dal vento che sembra perdersi all'orizzonte in ogni direzione. Chi viaggia spesso nell'area parla dei "sussurri dei morti", il termine popolare per indicare il rumore della brezza che soffia sull'erba. C'è quasi sempre vento in quest'area e spesso capita che il vento porti l'odore salmastro del mare anche a dozzine di leghe nell'entroterra.

Anche se questa terra non è civilizzata, è tutt'altro che spoglia. Sebbene molti mostri si nascondano tra l'erba alta o nei tumuli scavati sui fianchi delle colline, i campi offrono ai pastori e ai popoli liberi l'opportunità di insediarsi in un terreno che nessun altro ha ancora occupato. Alcuni piccoli e solidi casolari e perfino qualche insediamento cinto da mura e composto da alcune di queste abitazioni sorge a brevi distanze dalle strade e dai fiumi che attraversano o costeggiano i Campi.

Gli abitanti di questa terra sono gentili ma prudenti e spesso sono disposti a condividere l'acqua dei loro pozzi o delle loro cisterne e a scambiare le provviste che hanno messo da parte con altre merci di cui hanno bisogno. Ho incontrato alcuni coloni che si sono dimostrati ancora più ospitali e hanno consentito agli sconosciuti di accamparsi al riparo delle basse mura di pietra che circondano le loro fattorie. Sono gente brava e onesta, in tutto e per tutto.

Allontanandosi da questi insediamenti, le minacce abbondano. Alcune piccole bande di nomadi umanoidi si aggirano per queste praterie, assieme a mostri provenienti dal Bosco dei Denti Aguzzi a sud, dagli Artigli di Troll a nord o dal regno dei serpenti di Najara a est. Di tanto in tanto, uno dei tumuli rigurgita i non morti che racchiudeva al suo interno, risvegliati da un istinto noto soltanto a loro, oppure un tratto di terreno si sfalda in una dolina, rivelando una rete di cunicoli sotterranei.

Castello Dragonspear

Anche se la struttura è diroccata e perennemente avvolta nella nebbia, più di una carovana tra quelle che ho guidato in queste terre ha visto il Castello Dragonspear in lontananza e ha espresso il desiderio di cercare riparo tra le sue mura. Come rispondo sempre in questi casi, è meglio cercare riparo in una delle tombe aperte di questa regione, e strisciarvi dentro per rannicchiarsi tra i cadaveri dei guerrieri al suo interno, che cercare un ipotetico riparo a Dragonspear.

Il Castello Dragonspear, costruito da un avventuriero di nome Daeros dopo avere trovato un vasto tesoro in gemme in un insediamento nanico infossato, fu eretto proprio sopra le caverne in cui quell'insediamento, il perduto Kanaglym, era sepolto. Duecento anni fa, le macchinazioni di uno stregone provocarono la caduta di Daeros e aprirono un portale infernale nelle viscere del castello.

Dopo quell'evento, le rovine di Dragonspear furono occupate da vari hobgoblin e gruppi di banditi finché Waterdeep e Baldur's Gate non decisero di inviare le loro truppe a stanarli. Scoprirono che il portale esisteva ancora, ma non furono in grado di distruggerlo e così fondarono la Rocca dei Leoni da Battaglia, un tempio fortificato di Tempus, nel tentativo di fermare qualsiasi cosa che tentasse di attraversare il portale. Tuttavia, col passare del tempo i diavoli fecero irruzione da altri portali all'interno del castello e travolsero i difensori.

Poi giunse la Seconda Guerra di Dragonspear, più di un secolo fa, quando uno strano banco di nebbia avvolse il castello e le forze di Waterdeep e Baldur's Gate furono di nuovo attaccate. Stavolta i diavoli furono sconfitti e il castello, ridotto in rovina, tornò a essere una struttura deserta e immersa nella nebbia. Da allora, almeno in un'altra occasione i diavoli riuscirono a passare e a radunare altre creature corrotte per attaccare gli insediamenti vicini (soprattutto Daggerford), ma ogni volta furono respinti da vari gruppi di avventurieri. Le storie più recenti parlano di un gruppo di eroi che affrontò i Maghi Rossi di Thay e altre diavolerie. Prego che quella sia stata l'ultima volta che uno sforzo del genere si sia rivelato necessario, ma ho la sensazione che così non sarà.

Oggi Dragonspear è un complesso di rovine immerse nella nebbia. Corre voce che il castello, in apparenza inerte e silenzioso, sia in realtà la dimora di alcuni orrori non morti, ma nessuno sembra particolarmente intenzionato a indagare su queste affermazioni, fintanto che la gente che vive nei paraggi non viene minacciata. Alcuni gruppi di Baldur's Gate, interessati alla cosa, mi hanno offerto un cospicuo gruzzolo di monete per indagare sulla veridicità di queste voci, ma ho declinato l'offerta. Non mi illudo di essere un'investigatrice o una spia e non sono tanto avventata da andare a disturbare qualsiasi creatura corrotta possa essersi annidata tra quelle mura.

Gli Artigli di Troll

Gli Artigli di Troll, un labirintico territorio di aspre colline situato lungo i confini settentrionali dei Campi dei Morti, sono infestati da molte di quelle bestie sanguinarie e rigeneranti. Cosa di preciso renda queste colline un territorio ideale per i troll non è dato di sapere (l'argomento è oggetto di numerose conversazioni attorno ai falò degli accampamenti a cui mi sono unita viaggiando in quest'area), ma non c'è dubbio che vivano numerosi in questa zona.

Chi si reca a sud verso Baldur's Gate o a nord oltre i Campi dei Morti solitamente deve attraversare gli Artigli di Troll. Il Guado Artiglio di Troll, così chiamato per ovvi motivi, è l'unico luogo nel raggio di molte leghe in cui i carri possono attraversare senza rischi le Acque Tortuose. Data la sua importanza, è stato occupato da varie forze nel corso degli anni, come dimostrano i resti in rovina di vari forti ed edifici simili nelle vicinanze. Ma ognuno di quegli occupanti è sempre caduto sotto l'assalto prolungato dei troll. Il mio consiglio è di evitare del tutto questa regione, ma se proprio non potete farne a meno, tenete sempre una torcia accesa a portata di mano.

La Valle del Cervo

Sono stata alla Valle del Cervo soltanto una volta e l'ho trovata di una bellezza straordinaria. Le sue meraviglie sono selvagge e indomite e perfino la cosiddetta civiltà del

luogo emana un fascino primordiale che non ho mai visto in nessun altro luogo.

La Valle del Cervo è una fertile vallata montana situata nelle ventose terre settentrionali, nel punto in cui le Montagne Spire di Ghiaccio si congiungono ai Grandi Ghiacci. Il Fiume della Corrente Limpida, probabilmente il più pulito e il più freddo in cui mi sia mai immersa, scorre attraverso la valle verso sud, partendo dalle terre della Tormenta Eterna e bagnando il ricco suolo stretto tra il braccio settentrionale e quello meridionale delle Spire di Ghiaccio. Il fiume si divide in più rami quando attraversa le colline, per poi riversarsi in una serie di laghi lungo il confine meridionale della valle. Nella vallata crescono anche due piccoli boschi, uno lungo il confine settentrionale, tra le Spire di Ghiaccio settentrionali e la vallata vera e propria, e un altro lungo i laghi del confine meridionale.

La Valle del Cervo, in origine la dimora di alcuni clan di giganti e rozzi barbari tribali imparentati con gli Uthgardt, fu conquistata dall'eroe Ammazzacervi, un gigante che si era spinto nelle terre più a sud per imparare le usanze delle altre razze. Quando giunse nella Valle del Cervo, radunò attorno a sé le tribù degli umani, forgiando una schiera di guerrieri in grado di sconfiggere i giganti che le tiranneggiavano. Gli umani spodestarono i giganti e rivendicarono la valle tra le montagne per i loro discendenti.

Molti giganti vivono ancora sulle montagne e sulle colline boscose della Valle del Cervo, ma hanno raggiunto un accordo con gli umani della valle. Per quello che ne so io, vivono in pace tenendosi lontani dalle terre degli umani e sia tra gli umani che tra i giganti vigono dei tabù che tengono separate le due razze. Durante la mia permanenza nella Valle del Cervo, non ho visto alcun gigante, ma non ho mancato di vedere le loro opere. Ai confini delle terre dove agli umani (e alle altre razze più piccole dei giganti) non è consentito entrare si ergono dei titanici menhir, probabilmente eretti dai giganti delle pietre.

Gli abitanti della Valle del Cervo sono governati dalla Casata Hartwick, una dinastia di sangue reale che si presume discenda dall'Ammazzacervi. Sebbene siano umani, i discendenti della Casata Hartwick sono tutti molto alti e forti e quasi tutti superano i due metri d'altezza. Il re della Valle del Cervo siede sul Trono di Alabastro del Castello Hartwick e i molti duchi dei ducati della valle gli giurano fedeltà.

Da molti anni regna la pace nella Valle del Cervo. Grauman, chiamato il Buon Re dalla sua gente, siede sul Trono di Alabastro, anche se è ormai in età avanzata. Il suo figlio maggiore ed erede, Taumarik, è un giovane ranger che di recente è tornato da un viaggio di esplorazione del Nord lungo tre anni. È tornato con una moglie, la stregona Ylienna di Silverymoon, e ha iniziato ad assumersi alcune delle responsabilità più onerose del padre. Tuttavia, c'è fermento a corte, in quanto i duchi non sembrano fidarsi della sua "moglie-strega straniera" (una definizione che manda Taumarik su tutte le furie, ma che sembra divertire Ylienna). Personalmente, ho trovato Lady Ylienna deliziosa nell'unica occasione in cui ho goduto della sua compagnia.

La valle è ben sorvegliata, come è giusto che sia per ogni gioiello, in questo caso dai pericoli delle montagne e dagli insediamenti dei giganti che la circondano. Nonostante questo, alcuni mercanti particolarmente tenaci valicano gli stretti passi di montagna che conducono alla Valle del Cervo. I nani della Cittadella Adbar, scherzando, definiscono questi individui "capre di monete", perché si arrampicano come quegli animali sui costoni montani più precari pur di cercare le opportunità che li attendono oltre i valichi. Nei viaggi che ho compiuto con le capre di monete, sono rimasta impressionata dall'abilità di questi individui, che sfidano sentieri pericolanti, passi montani funestati dalle frane, furibonde tormente urlanti e mostri di ogni genere pur di raggiungere la Valle del Cervo e uscirne poi incolumi.

Tuttavia, non sono solo le alte montagne che circondano la valle a nascondere molti pericoli. Anche se a fondo valle spuntano qua e là vari insediamenti, la Valle del Cervo nella sua interezza non può certo dirsi civilizzata. Nelle occasioni in cui ho attraversato quelle terre (assieme a una delle poche capre di monete che non si è lasciata intimidire dagli acquitrini che circondano il Castello Hartwick), ho trovato queste terre simili alle terre di frontiera delle zone più selvagge del Nord, specialmente nei giorni precedenti alla fondazione di Luruar e alla seconda colonizzazione di Mithral Hall. Bestie crudeli di ogni genere si rintanano nei luoghi più impervi della vallata e bande di ogre razziatori spesso calano dalle cime delle montagne.

Stagwick e il Castello Hartwick

Tra i due rami del Fiume della Corrente Limpida sorge una grande isola su cui Ammazzacervi costruì il suo castello. Stagwick, sulla riva orientale del fiume, è una piccola comunità popolata da contadini, pescatori, pastori e artigiani. Gli abitanti di Stagwick fanno affari d'oro, dato che molti mercanti stranieri preferiscono non spingersi oltre il paese e vendono la loro merce ai mercanti della Valle del Cervo. Forse un terzo dei mercanti che giungono nella valle decide di intraprendere il viaggio fino ai feudi dei duchi, disposti a pagare di più pur di incoraggiare questa scelta.

Gli Ogre

Per ragioni che non riesco a immaginare, la Valle del Cervo e le catene montuose circostanti ospitano molte tribù di ogre. Esatto, non semplici gruppi familiari, ma intere tribù! Mentre in altri luoghi gli ogre sembrano vivere come orsi, nei pressi della Valle del Cervo si comportano in modo più simile agli orchi. Fortunatamente quei bruti sono ancora troppo stupidi per dedicarsi ad attività come la lavorazione del metallo, ma stando a quello che ho sentito durante la mia permanenza nella valle, la loro cultura è sorprendentemente sofisticata. Ogni tribù venera le proprie divinità, tra cui Vaprak è quella più ricorrente, e pare che siano queste divergenze religiose a mettere le tribù una contro l'altra. Da quello che ho sentito, sia i giganti che gli abitanti della Valle del Cervo detestano gli ogre, cosa

di cui sono sicuramente in molti a essere grati. Se uno o più giganti decidessero di prendere il comando degli ogre, dubito che gli abitanti della Valle del Cervo sarebbero in grado di resistere a questa minaccia.

Rocca di Helm

La Rocca di Helm si erge come simbolo di vigilanza e di protezione da molte generazioni. Fin dai tempi della sua fondazione per mano della Compagnia dei Folli Avventurieri, i viaggiatori l'hanno usata come luogo sicuro dove riposare e rifocillarsi nel corso dei loro viaggi. Anche negli anni bui in cui Helm non inviò più alcun segno ai suoi fedeli, i sacerdoti e gli abitanti della Rocca di Helm tennero le porte aperte e gli occhi fissi sulla strada, pronti a offrire rifugio a chiunque venisse in pace. Nei tempi più recenti questo atteggiamento è stato duramente messo alla prova e non saprei dire se la Rocca di Helm abbia superato o fallito la prova in questione.

Anche se l'Osservatore fu distrutto poco prima che la Piaga Magica dilagasse, i suoi fedeli continuarono a lavorare in quei terribili anni per completare la costruzione di un grande tempio centrale, per il bene della comunità e la gloria del loro dio. Il benevolo clericato di questo tempio, che prese il nome di Cattedrale di Helm, accolse le vittime della piaga e coloro che erano stati condotti alla follia dalla distruzione della Trama di Mystra. Purtroppo, come accade fin troppo spesso in questi casi, la corruzione si insinuò nell'insediamento, sotto forma di creature predatrici e malfattori intenzionati a condurre i loro esperimenti sui derelitti affidati alle cure del tempio.

Col tempo anche le autorità della Rocca di Helm finirono per lasciarsi corrompere e caddero nelle grinfie di una succube mutaforma che rese molti monaci suoi volenterosi servitori. Quando le sue macchinazioni furono finalmente rivelate e la battaglia della Rocca di Helm ebbe inizio, altre forze ultraterrene vennero alla luce: demoni evocati, non morti animati dalle stesse cripte del tempio e creature tentacolari dalla pelle di gelatina sulle cui origini non oso soffermarmi. Con l'aiuto di alcuni avventurieri dalla vicina Neverwinter, furono tutti sconfitti e la Rocca di Helm fu finalmente purificata.

Ordine dell'Occhio Dorato

Tra i cuori intrepidi che salvarono la Rocca di Helm c'era anche un membro dell'Ordine del Guanto d'Arme. Quell'uomo si chiamava Javen Tarmikos, che di fronte agli orrori scatenati nel mondo dalle vicende della Rocca di Helm si convinse che il suo ordine aveva mancato al suo dovere. L'Ordine del Guanto d'Arme non punisce i criminali prima che il crimine sia commesso. Quando il male si fa avanti, i membri dell'ordine colpiscono e colpiscono duramente, ma altrimenti lasciano che gli orchi vivano sulle loro montagne e non disturbano un drago assopito. Dopo gli eventi della Rocca di Helm, Javen si convinse che questa filosofia era fallace. Le forze del male ignorate possono prosperare nell'ombra e accrescersi prima di attaccare. Questo vale soprattutto per le minacce ultraterrene, come i portali collegati ai reami degli immondi, gli spiriti maligni che cercano di impossessarsi dei viventi e le influenze corruttrici dei piani alieni.

Javen afferma che stava meditando su tutto questo quando ricevette un segno del ritorno di Helm. I fedeli avevano innalzato un nuovo simbolo di Helm nella cappella principale, dopo che quello precedente era stato profanato. Javen racconta che stava osservando il simbolo e meditando sul fallimento dell'ordine quando l'occhio spalancato di Helm iniziò a piangere lacrime dorate. Poco dopo, i sacerdoti della Rocca di Helm rimasti puri, gli uomini e le donne che non avevano mai smesso di vegliare in attesa del ritorno di Helm, ebbero a loro volta altre visioni divine. Ci fu perfino chi ottenne degli incantesimi in risposta alle sue preghiere. Javen radunò attorno a sé i sacerdoti e i seguaci dell'Ordine del Guanto d'Arme che gli erano fedeli e fondò un nuovo ordine, formulando un giuramento sotto l'occhio vigile di Helm, che continuava a lacrimare.

L'Ordine dell'Occhio Dorato è votato alla protezione del mondo e della brava gente e si propone di estirpare le forze del male che si nascondono nell'ombra e di sopprimere i collegamenti con gli altri piani. I loro membri credono che non basti combattere contro le minacce quando si manifestano. È possibile salvare molte vite andando in cerca attivamente di ogni segno delle forze del male e dei servi dell'oscurità per distruggerli prima che possano spalancare le porte a minacce più grandi. L'occhio è cresciuto nei ranghi e nella sua capacità di sventare le minacce, accogliendo esorcisti, abiuratori e spie, nonché paladini e chierici di Helm. Ho sentito dire perfino di assassini che portano il simbolo dell'ordine (l'occhio di Helm su un guanto dorato stretto a pugno) ed è un'affermazione che non posso smentire. L'Ordine dell'Occhio Dorato sa essere brutale nella sua lotta contro il male.

Il simbolo di Helm ha pianto veramente, come affermano Javen Tarmikos e gli altri? Se è così, la creazione dell'ordine di Javen è stata voluta da Helm? L'Helm che ha fatto ritorno dalla morte è diverso dal dio di cui conoscevo il culto in gioventù? Come possiamo esserne sicuri noi mortali? Helm è sempre stato il dio della vigilanza e della protezione, ma questo non faceva di lui un dio giusto o benevolo.

Qualunque sia la verità, sappiate questo: ora è l'Ordine dell'Occhio Dorato a controllare la Rocca di Helm. Se nel vostro cuore si nasconde il male o se c'è il sentore di qualcosa di ultraterreno in voi, proseguite il viaggio. Alla Rocca di Helm non troverete alcun rifugio.

Luoghi e Abitanti della Rocca

La Rocca di Helm è ancora un insediamento relativamente piccolo: una manciata di strade che circonda un mercato centrale, circondato da solide mura di legno e di pietra e da un terrapieno. Al centro del paese si trova il Quartiere del Cuore, un'ampia piazza del mercato che ospita varie file di bancarelle disposte a raggio attorno al suo elemento centrale: una vecchia forca che viene usata solo di rado in questi giorni. Il mercato trae il suo nome dal santuario di Sune che un tempo si affacciava sulla piazza. In seguito, quel santuario è stato sostituito da un tempio della Dama Chiomadifuoco, costruito più di recente, che porta il nome di Sala del Quartiere del Cuore.

A poca distanza dal Quartiere del Cuore è situato il municipio, una vecchia locanda adattata a sede del consiglio dove ora si riuniscono i Portavoce della Rocca di Helm. I Portavoce sono i rappresentanti regolarmente eletti della rocca: ammontano a otto, più il Portavoce Capo. Il Portavoce Capo attuale è Amarandine Wanderfoot, una vecchia matrona halfling che in gioventù era un'avventuriera. I Portavoce lavorano a stretto contatto con il Sacro Osservatore per assicurarsi che la rocca sia governata a dovere.

A breve distanza dal municipio si trova il Riposo dell'Avventuriero, uno dei punti di sosta preferiti dagli avventurieri dell'area. Agli abitanti locali piace sedersi al bancone e ascoltare le storie che quei visitatori raccontano. Fino a poco tempo fa, il Riposo si chiamava il Vecchio Nano Lurido, ma è stato ribattezzato dalla sua nuova

proprietaria, un'attraente paladina di Chauntea di nome Kharissa Anuvien. Dama Kharissa afferma che uno dei suoi antenati faceva parte della Compagnia dei Folli Avventurieri, la stessa compagnia che fondò la Rocca di Helm, e la sua popolarità presso gli abitanti in costante crescita le ha procurato un posto come Portavoce.

Un grande edificio sovrasta tutte le altre costruzioni della rocca: la Cattedrale di Helm. In parte tempio e in parte fortificazione, la cattedrale include all'interno del suo complesso un piccolo edificio usato come orfanotrofio, infermeria per il ricovero dei malati e dei feriti e una nuova ala dove ospitare i folli e i deformi che sono stati recuperati dalle catacombe.

Oggi l'insediamento prospera, ma tali benefici sono stati conquistati duramente e per conservarli è necessario vigilare con attenzione. La Rocca di Helm è vulnerabile su molti fronti, soprattutto a causa della sua vicinanza al Bosco di Neverwinter che, se possibile, è diventato ancora più pericoloso nei tempi recenti. Circolano voci che parlano di treant impazziti e di barbari Uthgardt che tornano a depredare i viaggiatori sulle strade che conducono alla rocca.

Come se non bastasse, il Sacro Osservatore ha avuto una premonizione riguardo a qualcosa di indescrivibile che emergerà dalle viscere della rocca, abbattendo le cripte sotterranee della cattedrale quando la sua sanguinaria ascensione avrà inizio. Di conseguenza, il tempio ha drasticamente incrementato le pattuglie di guardia nei tunnel, forse in attesa di ingaggiare alcuni avventurieri che esplorino i tunnel sotterranei della Rocca di Helm alla ricerca di qualche indizio sulla presenza a cui queste visioni alludono.

La Grande Foresta

Chiunque abbia almeno una goccia di sangue elfico nelle vene sentirà quel sangue agitarsi non appena messo piede nella Grande Foresta. L'immane età e la maestà degli alberi, la profondità delle radici e il vento che sussurra tra le fronde... tutto questo per noi è un richiamo irresistibile.

La Grande Foresta, una vasta distesa verde al centro del Nord, è ciò che resta di un'era lontana in cui buona parte di Faerûn era ricoperta da fitti boschi popolati da creature silvane di ogni genere. Ancora oggi la Grande Foresta è stata attraversata o toccata dagli umani soltanto sporadicamente e i suoi alberi sono più antichi che mai.

Le comunità elfiche della foresta sono generalmente piccole e spesso conducono una vita nomade. Questo è in parte un riflesso del desiderio di preservare i boschi immacolati, ma esistono anche rovine come quelle di Ascalhorn, oggi chiamata Conca di Hellgate, che ci ricordano delle città e degli imperi caduti del passato.

Un tempo la Grande Foresta ospitava tre importanti reami elfici sotto i suoi rami e le ossa di quegli imperi giacciono ancora in mezzo al groviglio delle radici. Molte tribù di elfi dei boschi (e alcune di elfi della luna) si aggirano ancora oggi nel bosco per proteggere quelle rovine, veri e propri monumenti alla loro età dell'oro. Pochi al di fuori dei confini della Grande Foresta sanno dire granché su questi elfi, che non hanno un singolo capo e mantengono al minimo i contatti con il mondo esterno. I viaggiatori della Grande Foresta devono sempre comportarsi con prudenza quando incontrano un gruppo di elfi, in quanto è impossibile sapere in anticipo quale sarà la loro accoglienza e ogni garanzia di passaggio sicuro potrebbe essere violata dalla banda di elfi successiva.

C'è un'elfa alla guida degli sforzi mirati a cambiare questa situazione. Morgwais, nota come la Signora Rossa o semplicemente la Signora del Bosco, è un'elfa dei boschi che ambisce a riunire le varie tribù della foresta. È lei a guidare il Caerilcarn, il "Consiglio del Bosco", in cui periodicamente si riuniscono i grandi capi tribali per condividere informazioni, consultarsi e deliberare. Il suo obiettivo dichiarato è la restaurazione del regno di Eaerlann ed è riuscita a fare grandi passi avanti in quella direzione stipulando un'alleanza tra gli insediamenti di Nordahaeril, Reitheillaethor e Teuveamanthaar (noto ai più come Alti Alberi). Tuttavia, gli elfi che credono alla sua visione attualmente sono pochi e dispersi in tutta la parte orientale della Grande Foresta.

La Grande Foresta è popolata da folletti e creature silvane di ogni genere, tra cui satiri, driadi e treant. Non c'è quindi da meravigliarsi se non appena entrati nel bosco si ha la sensazione di essere osservati da qualche presenza invisibile.

Questa sensazione si fa più palpabile che mai nei pressi del Padre Albero, una quercia più grande di quanto riteniate possibile, che funge da luogo sacro per la tribù Uthgardt dell'Albero Fantasma. Quattro querce più piccole (pur sempre enormi, ma più piccole del Padre Albero) delimitano i confini del sito, proteggono l'albero e aiutano coloro che vengono ritenuti meritevoli dai suoi spiriti, accelerando la loro guarigione naturale. In quest'area le magie di teletrasporto spesso si rivelano difettose e le caverne sotterranee contengono portali magici di ogni genere, o almeno così si dice.

Se a osservare i visitatori non sono gli elfi, i folletti o gli alberi veri e propri, forse lo faranno i centauri che considerano la Grande Foresta la loro dimora e hanno occupato gli altipiani nei pressi della sorgente del Fiume dell'Unicorno. Nel corso dei decenni, i centauri sono cresciuti in numero fino al punto che presto dovranno dividersi in più tribù e occupare terre aggiuntive. Nella foresta vivono anche alcuni pegasi e unicorni e perfino alcuni dei leggendari aarakocra, il popolo alato, che occupa i picchi nel cuore del bosco.

Nella zona centrale della foresta si erge un'intera catena montuosa nota come i Monti della Stella. I forti venti che soffiano costantemente lungo le montagne impediscono alle creature volanti più deboli di avvicinarsi ai picchi, ad eccezione degli aarakocra, per cui i picchi fungevano da dimora ancestrale prima che un drago giungesse a scacciarli. Molti picchi possono essere osservati solo da lontano e da una certa distanza sembrano dotati di strani giganteschi cristalli che luccicano lungo i loro pendii. Le montagne racchiudono anche ricchi giacimenti di oro e di nickel, ma nessuno ha scavato all'interno di quelle montagne per centinaia di anni.

È sui Monti della Stella che si trova la sorgente del Fiume dell'Unicorno, che si fa strada tra le rocce delle pendici montuose formando una serie di gole e di canaloni noti come le Sorelle. La vista delle molteplici cascate che formano il fiume è magnifica e mozzafiato e ricompensa il viaggiatore del lungo cammino necessario per raggiungerle. Le Sorelle sono avvolte nella nebbia e le loro acque alimentano la vegetazione sui piccoli altopiani circostanti. Più a nord, un paio di montagne più piccole, chiamate i Picchi Perduti, ospita la sorgente del Fiume Dessarin.

Di gran lunga meno idilliache sono le rovine maledette di Karse. Qui giacciono i resti della grande eresia del mago Netherese Karsus, che nell'ambizione di diventare un dio uccise la dea della magia, provocando la fine di un'era e un'ondata di distruzione che sconvolse il mondo intero.

L'Alta Brughiera

L'Alta Brughiera era un tempo un luogo molto simile alla Grande Foresta o alla vicina Foresta Velata, ma nel corso delle Guerre delle Corone, migliaia di anni fa, una potente magia incenerì il territorio lasciando dietro di sé soltanto una brughiera annerita. Chi decide di attraversare la brughiera anziché aggirarla dovrà farsi strada in una distesa selvaggia e rocciosa, infestata da troll e goblinoidi e disseminata di pericoli di ogni genere.

Come suggerisce il nome, l'Alta Brughiera è un'area rialzata disseminata di cespugli d'erica, tratti rocciosi ricoperti di licheni e fossi nascosti. Branchi e greggi di animali vagano per la zona, dalle pecore ai pony delle rocce, fino a qualche sporadico rothé. Queste bestie possono pascolare senza grossi rischi, dato che i lupi e gli altri predatori che potrebbero assottigliare i loro branchi sono a loro volta cacciati dai troll e dai goblinoidi che ambiscono a controllare la brughiera. Queste minacce bipedi a volte piazzano le loro trappole lungo l'Alta Brughiera, ma nella maggior parte dei casi sono troppo occupati a dare la caccia alle loro prede o a combattersi l'un l'altro. La caccia nell'Alta Brughiera sembra regolata da una sorta di ciclo: un anno, i lupi vengono uccisi dagli hobgoblin, cosa che aumenta il numero delle pecore al pascolo, che a loro volta portano allo scoperto i troll (i troll locali sono ghiotti di montone, a quanto pare) e questo conduce all'intervento di alcuni prodi avventurieri che affrontino la minaccia crescente, consentendo ai lupi di sopravvivere in numeri a malapena sufficienti a scongiurare l'estinzione.

L'Alta Brughiera è popolata anche da barbari umani, che vivono per lo più nelle propaggini occidentali, dove allevano grandi greggi di pecore e di capre, dal momento che la terra è troppo sottile e sterile per essere coltivata. Questi barbari non sono Uthgardt e non sono imparentati con loro, ma potrebbero essere legati alla lontana ai Nordici, dato che sembrano appartenere al ceppo Illuskan. Parlano un dialetto di Illuskan che non avevo mai sentito prima e i miei primi incontri con loro si rivelarono alquanto tesi e movimentati da vari fraintendimenti. Tuttavia, ho imparato a conoscere membri delle tribù dei Girondi e dei Belcondi e tutti si sono comportati con coraggio, onore e buonumore in mia presenza. I viaggiatori che attraversano questa regione faranno bene a ricordare che le tribù umane sono caratterizzate dalla tipica diffidenza dei Nordici nei confronti della magia, fortunatamente senza arrivare alle vette di odio fanatico tipiche degli Uthgardt.

Nella zona vivono anche alcune piccole tribù di orchi, tra cui l'Artiglio Rosso e la Piuma Blu. Sia gli umani che i goblinoidi detestano gli orchi e i miei ospiti mi hanno detto che in passato hanno unito le forze, quando il numero degli orchi si faceva eccessivo.

Orogoth

Per essere una distesa così vasta, l'Alta Brughiera contiene poche rovine conosciute. Una di queste è Orogoth, la vecchia villa di una famiglia nobile dell'antico Netheril. Stando alle leggende locali, la famiglia aveva tentato di manipolare la magia dei draghi per catturare alcuni potenti dragoni e acquisirne i poteri. Esistono varie versioni discordanti sulla natura della follia che indusse la famiglia a immolarsi all'interno della sua dimora, ma molte concordano nell'identificare il colpevole in un dracolich che si era insediato tra le rovine e proteggeva il patrimonio di famiglia. Soltanto gli dèi sanno come una creatura del genere venne a generarsi e cosa la vincoli a questo posto. Le risposte (sempre che esistano) si nascondono nella sua tana.

La Foresta Velata

A ovest dell'Alta Brughiera, ma pur sempre sotto il suo influsso, la Foresta Velata trae il suo nome dalla nebbia che si protende dall'altopiano della brughiera fino ad abbracciare i suoi alberi. Melandrach, il Re dei Boschi, è il sovrano di questo luogo e considera la foresta un dominio esclusivo degli elfi. Sebbene la selvaggina all'interno della foresta sia abbondante, gli umani locali sanno bene che gli animali sono protetti dagli elfi e che i cacciatori di frodo che si spingono all'interno della foresta vengono duramente puniti. Perfino i barbari hanno imparato a non andare a caccia nella foresta, in quanto non vogliono attirare l'attenzione o la collera di Melandrach.

Quei viaggiatori che non disturbano gli abitanti della Foresta e che accendono piccoli fuochi usando soltanto i rametti già caduti solitamente sono autorizzati a passare, purché il popolo della foresta non sia di cattivo umore o non abbia qualche particolare motivo per odiare gli stranieri.

Secomber

A poca distanza dall'Alta Brughiera, sulla riva nord del Delimbiyr, nei pressi del Fiume dell'Unicorno, sorge il piccolo paese di Secomber, sul confine tra il Nord e gli insediamenti delle Terre Centrali Occidentali. Secomber è stato costruito sulle rovine di Hastarl, la capitale dell'antico regno di Athalantar, ed è un luogo tranquillo dove i pescatori e i contadini lavorano in serenità e gli abitanti locali vengono ingaggiati per andare a caccia o a pesca o per guidare i viaggiatori attraverso l'area. Le guide che conoscono bene l'Alta Brughiera e sanno come orientarsi tra i suoi molti pericoli e le sue tribù locali sono comuni... o quanto meno sembrano esserlo, considerata la frequenza con cui offrono i loro servizi. Gli intagliatori di pietre locali, quasi tutti appartenenti a un piccolo clan di nani, estraggono una qualità rosata di granito dalle pareti rocciose del lato settentrionale della brughiera.

Rhymanthiin: La Città Nascosta della Speranza

Circolano voci secondo cui Faer'tel'miir, un'antica città di Miyeritar, fu restaurata dall'Alta Magia a un certo punto del secolo scorso (forse perfino prima della Piaga Magica) sulle distese dell'Alta Brughiera. La città restaurata, fatta di pietra nera e liscia, è nota come Rhymanthiin, o "La Città Nascosta della Speranza": non compare su alcuna mappa e a quanto si dice sarebbe nascosta dalla magia o da qualche altro artifizio. Si dice che solo chi è degno e non porta malizia nel suo cuore possa trovarla, mentre gli altri (sempre stando alle storie che si raccontano) "non troveranno mai la strada che porta alla città". Coloro che mettono in giro queste storie devono essere figure rare e sfuggenti, in quanto non conosco nessuno che possa affermare a buon diritto di averla vista; tuttavia, queste storie sembrano vivere di vita propria.

Najara

Sono lontani i giorni in cui le storie di un regno dei serpenti erano solo favole e dicerie, storie inventate di sana piana da avventurieri e viaggiatori che si erano allontanati dal sentiero giusto e poi erano riusciti in qualche modo a fuggire. Un tempo era facile dubitare della loro veridicità: dopotutto, quale nazione non pattugliava i suoi confini e non manteneva contatti (di natura amichevole o meno) con le altre nazioni? Era facile credere alle storie che parlavano di naga e di yuan-ti, poiché quest'area era sempre stata infestata da quegli esseri. Ma un'intera nazione di quelle creature?

Come oggi sappiamo, il regno di Najara, proclamato come tale dai serpenti che vivono al suo interno, si trova lungo il bordo settentrionale della Via del Commercio, a nordest del Ponte Boareskyr e a sudest dell'Alta Brughiera. Quei territori sono attraversati dalle Acque Tortuose e comprendono al loro interno anche le Colline del Serpente, l'Acquitrino di Chelimber e la Foresta dei Dragoni.

Scoprii personalmente la verità su Najara, il Regno dei Serpenti, quando un sapiente a Baldur's Gate mi ingaggiò per guidare lui, i suoi apprendisti e un gruppo di avventurieri fino a un complesso di rovine ai margini orientali dell'Alta Brughiera. Rimpiangerò per sempre di avere accettato quell'incarico, non solo perché metà degli avventurieri si rivelarono essere degli avidi porci, più intenzionati a saccheggiare le rovine che ad aiutare il sapiente nei suoi studi, ma anche perché nella loro idiozia risvegliarono un antico spirito che trascinò il gruppo in un sonno mortale allo scopo di consumare le loro anime. Non essendo influenzata dalle magie che impongono il sonno, fuggii assieme a uno degli apprendisti del sapiente, un mezzelfo. Lo spirito ci inseguì senza tregua attraverso le brughiere e ci costrinse a rifugiarci nei tunnel al di sotto delle Colline del Serpente, dove fummo fatti prigionieri dagli yuan-ti che pattugliavano i confini del loro dominio. Il mezzelfo fu messo in catene e trascinato via per essere venduto come schiavo, ma per qualche motivo che ignoro,

io fui condotta alla corte di Jarant, il Re dei Serpenti. Quello che segue è un breve resoconto di quell'esperienza.

Il naga spirituale Jarant, una creatura antica e malvagia, governa il regno in virtù del suo potere personale e con l'aiuto della *Spiramarna di Najara*, una sottile corona d'argento che gli conferisce protezione e altre capacità magiche. Anche se preferiva ancora rimanere totalmente isolato dal mondo esterno quando lo incontrai, dieci anni fa il Serpente Oscuro iniziò a inviare ambasciatori nei regni vicini per avvertirli delle conseguenze che ogni interferenza nelle questioni di Najara avrebbe comportato. Anche se vidi il re soltanto per un istante, l'influenza di Jarant sul suo reame è innegabile: il suo nome è anche oggi pronunciato con riverenza da tutti i suoi sudditi. Una guardia poteva proclamare "per la corona di Jarant" per enfatizzare il valore di un editto e lo yuan-ti che aveva le chiavi delle mie manette si riferiva alle leggi di Najara come alla "volontà di Jarant".

Nessuno sa perché Jarant abbia scelto il momento che ha scelto per annunciare pubblicamente la sovranità della sua nazione, né cosa sperasse di ottenere con un atto del genere. Gli ambasciatori yuan-ti da lui inviati espressero chiaramente il volere del loro re alle nazioni che visitarono: non interferire nella prosperità di Najara e scoraggiare gli intrusi (come, ad esempio, i vari avventurieri) dal violare i confini di Najara per sottrarre le ricchezze del popolo serpente. In cambio, i serpenti promisero che qualsiasi carovana o legittimo viaggiatore che attraversasse i domini di Najara sarebbe passato senza essere attaccato o ostacolato... purché non deviasse mai dalla strada principale.

Le reazioni dei vari luoghi contattati variarono da un estremo all'altro. A quanto pare, Darkhold trattò bene gli ambasciatori degli uomini serpente, che ripartirono non solo dopo avere stipulato un accordo con i lord degli Zhent, ma anche con l'offerta di una possibile alleanza militare futura. Com'era prevedibile, Elturgard rifiutò l'editto a priori, accompagnando quel rifiuto con uno spargimento di sangue. I paladini uccisero tutti gli ambasciatori tranne uno e inviarono il sopravvissuto alla corte di Jarant per riferire la risposta.

Le altre risposte agli ambasciatori Najaran rientrarono tra questi due estremi. Alcuni accettarono di collaborare, altri rifiutarono, solitamente in modo cortese, ma a prescindere dalla sostanza delle risposte, Jarant aveva raggiunto il suo obiettivo: i vicini di Najara ora consideravano il reame una nazione. Alleata o nemica, ma pur sempre una nazione.

L'economia di Najara, allo stato attuale delle cose, dipende dall'esistenza degli schiavi. La tratta degli schiavi è probabilmente l'unico commercio vero e proprio attivo a Najara, dove le rovine di Thlohtzin nella Foresta dei Dragoni funge da luogo di raduno per chi è disposto a cadere così in basso da vendere schiavi agli yuan-ti. Varie fazioni all'interno di Najara inviano i loro agenti nei pressi di Thlohtzin, nella speranza di trovare qualche occasione presso gli schiavisti prima che arrivino gli altri compratori. Gli schiavi dotati di capacità insolite o di conoscenze specializzate a volte scatenano una guerra di offerte presso gli yuan-ti. Temo che questo sia il fato riservato all'apprendista che mi aveva seguito nella fuga dall'Alta Brughiera.

A tutti gli individui influenti che potrebbero leggere il mio resoconto rivolgo queste parole: non lasciatevi ingannare. I serpenti non hanno alcuna intenzione di convivere pacificamente: vogliono solo usare la loro strana diplomazia come un manto e uno scudo, per difendersi dalla vigilanza altrui fino al giorno in cui potranno mettere in atto i loro piani, quali che siano.

La Corte del Re dei Serpenti

Fui rinchiusa a Ss'khanaja, una città nascosta per buona parte sottoterra lungo le Acque Tortuose, dove si raduna la corte di Re Jarant.

Durante il mio periodo in custodia dei Najaran appresi molte cose su (e da) Dhosun Silverscale: uno yuan-ti sanguepuro di Najara che funge da consigliere per il re e spesso tenta di mitigare gli eccessi di Jarant. Credo che l'invio degli ambasciatori nel mondo esterno fosse un'idea di Dhosun, perché mentre ero in prigione mi fece visita più volte, chiedendomi cosa sapessi del mestiere dell'ambasciatore e dell'emissario. Stando a quello che si dice a corte, Dhosun non nasconde di voler aiutare il suo re a sviluppare una nazione che possa eguagliare e superare gli altri reami sulla faccia di Faerûn. Jarant lo tiene accanto a sé, perché a quanto di dice, tra tutti i cortigiani del re, Dhosun è quello che più probabilmente tenterebbe di rubare la *Spiramarna*. Che sia capace di un atto del genere o meno, lo yuan-ti si dimostrò con me un individuo onorevole: fu lui a organizzare in segreto l'opportunità che mi serviva per scappare e so che ha fatto altrettanto per altri in passato. Gli sono debitrice e un giorno intendo saldare il mio debito.

Un'altra figura degna di nota a corte è lo scaltro drago verde Emikaiwufeg, spesso chiamata la Figlia di Smeraldo. È giovane per essere un drago ed è ancora abbastanza piccola da passare per i tunnel che conducono alla sala delle udienze sotterranea di Jarant. Sembra che Jarant apprezzi il suo modo di ragionare sgusciante e contorto. Alcuni cortigiani credono che il re la tenga al suo fianco come rivale di Dhosun, dato che la sua natura viscida e maligna contrasta le tendenze più onorevoli di Dhosun. Da parte mia, credo che il drago stia soltanto guadagnando tempo. Sulle Colline del Serpente vivono molti draghi metallici e una sua accanita rivale nella ricerca di compagni, ricchezza e potere, il drago verde di nome Ralionate, si annida nella vicina Foresta dei Dragoni.

Molti consiglieri e arrampicatori sociali affollano la corte di Jarant e ne fanno un luogo pericoloso. Tre yuan-ti warlock che affermano di avere attinto potere dalle vestigia dell'antica divinità dei serpenti un tempo venerata a Ss'thar'tiss'ssun, guidano il gruppo degli yuan-ti of Najara, anche se a corte si limitano quasi sempre a osservare ciò che accade da dietro le quinte, in silenzio.

Colline del Serpente

Le Colline del Serpente sono una desolata regione collinare di argilla rossa e di profondi burroni pericolosi, alternati a tratti di aspro terreno roccioso che circondano altopiani rialzati. Soltanto pochi arbusti riescono a crescere in quest'area, affondando tenacemente le radici nell'arido terreno argilloso. Al di sotto di questo pericoloso territorio, popolato da serpenti e creature velenose di tutti i generi, si snodano le Vie del Serpente, un reticolato di tunnel ben sorvegliati che collega una serie di caverne e di camere nascoste. I passaggi sono i percorsi più utilizzati dagli abitanti di Najara che vivono in queste terre; fu proprio mentre riposavamo in una di queste caverne che l'apprendista mezzelfo e io fummo catturati dagli yuan-ti. Da allora ho imparato che spesso i serpenti non si curano di chi si aggira *sopra* le colline, fintanto che si tiene al largo dai luoghi nascosti *sotto* di esse. La capitale di Najara, Ss'khanaja, è situata a nordovest delle Colline del Serpente, ma una popolazione ancora più nutrita di uomini serpente vive al di sotto della superficie. Vari insediamenti sono stati ricavati nelle grandi camere sotterranee collegate dai tunnel, scavati molti secoli fa.

Acquitrino di Chelimber

Non ebbi l'occasione di viaggiare fino a Chelimber prima del mio "soggiorno" alla corte di Najara, ma chiesi a Dhosun di parlarmi di quel luogo. Fu da quelle domande che comprese che avevo intenzione di fuggire e mi offrì il suo aiuto. L'acquitrino, una vasta distesa paludosa disseminata di pozze sulfuree che spesso sputano i loro contenuti nell'aria, è un'area intollerabile anche per la maggior parte dei serpenti; la maggior parte degli abitanti di queste terre è costituita dai lucertoloidi. L'Acquitrino di Chelimber, un tempo un principato Netherese, poi controllato dai vampiri e infine divenuto un avamposto degli Zhentarim, è ora saldamente sotto il controllo di Najara. Sebbene ogni tribù di lucertoloidi sia dominata da un capo locale, ognuno di quei capi giura poi fedeltà al Re di Najara.

Foresta dei Dragoni

Alla fine, dovetti fuggire da Najara attraverso la Foresta dei Dragoni, anche se Dhosun mi aveva sconsigliato di farlo. Ma giunti al dunque, scelsi quella strada per lo stesso motivo per cui aveva cercato di scoraggiarmi: perché soltanto un pazzo sarebbe entrato in quei boschi intenzionalmente. La foresta è infestata da una miriade di serpenti, sia normali che di varietà mostruose.

I sapienti che hanno studiato l'ecologia dei serpenti della foresta sostengono che una forza di qualche tipo sembra attirare gli ofidi in quest'area per poi trasformarli: le varietà di serpenti che non dovrebbero essere velenose sviluppano le zanne e secernono veleno in questa foresta e quasi tutte le specie di serpenti crescono fino al doppio della taglia in quest'area. Ralionate, un drago verde antico che almeno in apparenza non è affiliato agli yuan-ti, ha fatto di questa foresta la sua tana. Il terreno per lei è ottimale: le alte sequoie e i robusti abeti formano un fitto tetto di fogliame che lascia passare ben poca luce.

Dhosun mi aveva anche detto che le rovine di Ss'thar'tiss'ssun, un'antica città-tempio, sorgono ai margini settentrionali della foresta. In un remoto passato, gli umani avevano eretto un piccolo insediamento chiamato Cappuccio del Serpente sopra quelle rovine, ma ora l'insediamento è deserto, probabilmente a seguito delle incursioni degli yuan-ti. Anche se oggi le rovine sembrano poco più di una serie di basse colline all'interno della foresta, Dhosun mi ha raccontato che le rovine celano il Santuario dei Serpenti Incappucciati, un luogo di pellegrinaggio per il popolo-serpente.

Uno dei luoghi più pericolosi della foresta è Thlohtzin, un tempo la cittadella di un lich e ora un importante centro di smistamento nella tratta degli schiavi di Najara. Gli schiavisti della regione sanno che il popolo-serpente paga bene gli schiavi che vengono condotti quaggiù. Gli schiavi venduti vengono poi trasportati negli altri luoghi di Najara e messi al lavoro.

Decisi di fuggire da Najara attraverso la Foresta dei Dragoni perché, anche se infestata dai serpenti, è pur sempre una landa boschiva e in una terra come questa mi sento a casa. Sgusciai tra le ombre, mantenendomi all'interno della foresta quanto bastava per evitare di essere notata, ma senza spingermi fino al suo cuore, e poi costeggiai i suoi margini finché non avvistai le Colline Trielta in lontananza.

Colline Trielta

Sui pendii digradanti delle Colline Trielta, disseminati dei piccoli insediamenti di gnomi e halfling, la vita sembra pastorale e idilliaca. I contadini halfling curano i loro campi e i minatori gnomi scavano all'interno delle colline alla ricerca dei piccoli giacimenti d'oro e d'argento che potrebbero nascondersi sottoterra. Nessun signore della guerra minaccia queste terre e nessun lich o drago trama per conquistarla. Non c'è nessun castello da rivendicare e nessun complesso di rovine da saccheggiare. In poche parole, questo luogo sembra noioso e privo di attrattive.

Ovviamente, ai residenti del posto va benissimo così. Si godono la loro solitudine, che viene interrotta solo raramente. Le Colline Trielta di tanto in tanto offrono ricchezze fuori dal comune, in forma di nuovi giacimenti d'oro e d'argento. Sebbene in genere si tratti di giacimenti molto piccoli che finiscono per esaurirsi prima che altri vengano a sapere della loro esistenza, in certe occasioni, Trielta è stato il teatro di vere e proprie corse all'oro. Qualcuno si imbatte in una vena particolarmente ricca di metallo e dozzine di minatori e cercatori di fortuna accorrono sul posto. Gli abitanti di Trielta vedono questi occasionali afflussi di cercatori d'oro scalmanati come gli altri insediamenti vedono un'invasione di locuste: nefasta, inevitabile e totalmente distruttiva, ma anche parte dell'ordine naturale, quindi è inutile prendersela troppo.

In realtà, anche la più grande di queste scoperte non è proficua al punto da giustificare la costruzione di strutture minerarie su grande scala come quelle che si vedono in altre regioni. Nessuna grande nazione o consorzio commerciale attende lungo il confine di invadere e conquistare le miniere di Trielta. Sono quello che un mio amico nano una volta definì "miniere usa e getta", operazioni vicine alla superficie che rendono quanto basta da giustificare alcuni piccoli scavi, ma non la costruzione di miniere "vere e proprie" (che per lui equivalgono alle miniere naniche).

Mi trovavo a Trielta a recuperare le forze dopo la mia fuga da Najara proprio quando si verificò una di queste epidemie di "oro al cervello" (come lo chiamano i locali). Anche se molti di quelli che arrivano in queste occasioni sono onesti cercatori desiderosi di fare fortuna, l'improvvisa opportunità di ricchezza attira individui senza scrupoli di ogni genere, tra cui manigoldi, truffatori e ladri di concessioni, per non parlare dei mostri che aggrediscono i minatori più sfortunati o meno preparati che invadono il loro territorio senza saperlo.

Il mio viaggio più movimentato su queste colline è stato l'inseguimento di una banda di lucertoloidi predoni. Il capo della gentile famiglia di gnomi presso cui soggiornavo era stato fatto prigioniero assieme al figlio maggiore. Aiutai lo sceriffo halfling locale e la piccola milizia che aveva radunato a seguire le tracce della banda e a farlo in fretta per salvare i prigionieri. Da allora sono la bene accetta in quest'area e ho imparato a conoscere la brava gente del posto molto bene.

Hardbuckler

Hardbuckler, un insediamento cinto da mura, sorge ai confini meridionali delle colline. È un paese popolato per buona parte dagli gnomi, con l'aggiunta di qualche umano, halfling o mezzelfo. È uno dei paesi più efficacemente difesi che abbia mai visitato, dotato di varie batterie di baliste montate su imponenti strutture a ingranaggi che consentono di fare fuoco quasi a ciclo continuo e di ricaricare da qualsiasi postazione lungo le mura. Anche se gli abitanti di Hardbuckler non hanno motivo di usarle molto spesso, queste armi solitamente scoraggiano i banditi, i predoni e le sporadiche bande di orchi che ambiscono a impossessarsi delle ricchezze di Hardbuckler.

Il paese non fa uso della rete di strade che tende a caratterizzare molti insediamenti più grandi; è invece composto da una singola strada che corre all'interno del cerchio di mura e da un altro paio di strade dritte che attraversano il paese da nord a sud e da est a ovest incrociandosi al centro, dove è situata la piazza del mercato. Molti edifici strutturati per gli abitanti più grandi si affacciano su queste strade, in quanto la gente alta tende a preferire la familiarità e la comodità delle strade in questione, mentre il resto del paese è composto da una serie di piccoli sentieri che si snodano tra gli edifici di piccole proporzioni dove abita la popolazione gnomesca cittadina.

La prima volta che percorsi quelle vie, ebbi l'impressione di vedere soltanto una piccola parte dell'insediamento vero e proprio, e avevo ragione. In seguito, scoprii che sotto le case dai tetti d'ardesia, con i loro modesti giardinetti contigui, dietro palizzate di legno e di pietre di campo, si snodano i tunnel che costituiscono le vere e proprie vie cittadine di Hardbuckler.

Sotto ogni piccolo rifugio si estende un vasto scantinato, in genere profondo tre o più livelli. È in questi spazi che gli industriosi abitanti di Hardbuckler passano la maggior parte del loro tempo. Alcuni scantinati sono usati come botteghe o officine dagli artigiani che dormono nelle abitazioni soprastanti. Altri di questi proprietari affittano i loro spazi extra ai viaggiatori, mettendo da parte alcune camere da affittare e usando un singolo spazio più ampio come sala comune aperta a tutti dove offrono gli stessi servizi che sarebbe possibile trovare in una taverna. Il cibo servito in questi locali è inusuale: molti funghi, patate, rape, ciuffi di licheni e stufati fatti di toporagni e arvicole, piatti a modo loro sazianti e saporiti.

Le camere di queste locande sotterranee sono ben riscaldate da grossi focolari e sono in grado di offrire le sistemazioni più comode. Più di un mercante ha organizzato i suoi viaggi in modo da trovarsi ad Hardbuckler quando arriva l'inverno, per passare i mesi freddi accanto a un focolare con una fetta di torta fritta in una mano e un boccale di birra scura gnomesca nell'altra.

Qualsiasi spazio degli scantinati che non sia dedicato ad altri scopi viene usato come magazzino anziché essere lasciato vuoto. Quasi tutte le famiglie in paese dispongono di uno spazio che usano per le proprie necessità o che affittano per lasciarlo utilizzare agli altri. Chi acquista un magazzino da un abitante di Hardbuckler deve acquistare le casse di stoccaggio e le altre merci necessarie dagli artigiani locali, che fabbricano anche serrature, chiavistelli, cera sigillante per le casse e i forzieri a tenuta stagna e così via. Tutte le casse sono costruite secondo misure ben specifiche rapportate agli scaffali e agli spazi degli scantinati, affinché ogni contenitore possa essere riposto con precisione, ottimizzando gli spazi.

Hardbuckler dispone di una maga ben pagata che fornisce un servizio di sicurezza magico di custodia degli oggetti, per chi lo desidera. Ai maghi stranieri non è consentito lanciare interdizioni o protezioni sulle merci destinate agli scantinati: queste magie devono essere lanciate da Daelia Inchtarwurn, l'ultima maga di una lunga dinastia che ha prestato servizio ad Hardbuckler per varie generazioni. Indossa un paio di bracciali magici che le ha tramandato suo padre.

Insediamenti Rurali

La maggior parte degli insediamenti periferici delle Colline Trielta è composta da una o due dozzine di famiglie di gnomi o di halfling che vivono in una serie di dimore delicatamente scavate sui pendii collinari. Le valli più dolci fungono da terreni agricoli, mentre i pendii sono usati per coltivare varie colture rampicanti (come zucche e fragole)

o come pascoli per i piccoli greggi di pecore dalle grosse corna, allevate dalle famiglie halfling, o per le stizzose capre dalla barba a trecce, le bestie preferite dai pastori gnomeschi.

La maggior parte di queste piccole comunità non è popolata esclusivamente da halfling o da gnomi, dato che questi gruppi tendono a prosperare soprattutto quando i membri di entrambe le razze vivono insieme. Le famiglie degli halfling spesso si occupano delle attività agricole (se si eccettuano i piccoli giardini di funghi che molti nuclei familiari gnomeschi coltivano nei loro scantinati), mentre i minatori dell'area sono quasi esclusivamente gnomi. Entrambe le razze si dedicano all'artigianato e all'allevamento: gli halfling prediligono le pecore e gli gnomi le capre. Su ogni comunità vigila uno sceriffo che mantiene la pace e guida le operazioni di difesa, un ruolo quasi sempre ricoperto da un halfling, da quello che ho notato, anche se gli gnomi sicuramente accorreranno a difendere le loro abitazioni e i loro vicini in caso di emergenza.

Alcuni insediamenti rurali sorgono in quelle aree dove un tempo si trovavano delle miniere ormai esaurite. Non è raro che alcuni halfling si trasferiscano in una miniera abbandonata degli gnomi, modificando gli ingressi di superficie per trasformarle in abitazioni comode e accoglienti, mantenendo agibili i tunnel sotterranei che si snodano attraverso l'insediamento. Questi passaggi possono essere utili per la difesa o per la fuga, ma si usano soprattutto quando piove per recarsi a casa del vicino a chiedere in prestito una tazza di miele, senza bagnarsi e senza lasciare tracce di fango dappertutto.

Di tanto in tanto, una comunità dotata di tunnel più ampi, in grado di ospitare la gente più grossa (o semplicemente "quelli grossi", come dicono gli gnomi locali), trasforma il suo insediamento in un locale in grado di accogliere quel tipo di clientela. Le locande che conosco sono l'Allegra Minatrice, la Pipa e il Focolare e il Riposo dei Giganti, la mia preferita.

Ognuno di questi insediamenti è straordinariamente autosufficiente. Quando c'è bisogno di una figura di comando ufficiale, gli halfling e gli gnomi più anziani vengono chiamati a ricoprire quel ruolo, ma la concordia è il cuore della vita comunitaria su queste colline. Presso i Trieltan è considerato vergognoso rifiutarsi di raggiungere un accordo pacifico con un contendente in occasione di una disputa. La gente di quaggiù ama la vita semplice, anche se ho conosciuto almeno una mezza dozzina di giovani avventurieri originari della zona che erano impazienti di ammirare le novità del mondo esterno, piuttosto che godersi la familiarità della loro terra natia.

Sono poche le creature pericolose che si annidano sulle colline: l'area è così densamente popolata (sia sopra che sotto la superficie) che i mostri hanno ben poco spazio dove fare una tana. Quelle creature crudeli o fameliche che di tanto in tanto si insinuano fino a Trielta provengono per buona parte dalla Foresta dei Dragoni, ma tali incursioni non durano a lungo: dopo che qualche pecora è stata sbranata (a volte assieme al suo pastore), gli sceriffi non perdono tempo e organizzano una battuta di caccia per abbattere o mettere in fuga i predatori prima che possano fare altri danni.

Ora, anche se è triste ammetterlo, la situazione potrebbe cambiare in peggio. Stando alle ultime lettere che ho ricevuto dai miei amici che vivono su quelle colline, le bande di razziatori di Najara sono diventate sempre più comuni e numerose. I miei amici temono che la minaccia del Regno dei Serpenti a nord obbligherà i Trieltan a organizzare un serio sistema di difesa delle loro terre per la prima volta dopo molte generazioni.

Terre degli Uthgardt

Quando partii una seconda volta dalla mia terra d'origine e mi feci strada per la prima volta attraverso il Nord, incontrai una banda di nomadi Uthgardt lungo la strada, una parte della tribù dell'Alce guidata da una guerriera di nome Gyrt. Fu un incontro teso.

Credo che l'unico motivo per cui non mi uccisero a vista fu il fatto che ero un'elfa che viaggiava da sola. Probabilmente temevano che fossi una maga. Gli Uthgardt odiano tutta la magia, ad eccezione di quella dei loro sciamani e delle eventuali armi e armature incantate che trovano, e una maga disposta a viaggiare per le terre selvagge da sola poteva essere una maga molto potente. Il territorio che stavo attraversando era una prateria, quindi ci avvistammo a vicenda da una certa distanza. Dato che non li folgorai con un fulmine da dove mi trovavo, si dimostrarono disposti ad avvicinarsi pacificamente.

Si fermarono però quando giunsero a portata di tiro con l'arco e sembrarono mettersi a discutere sulla possibilità di trafiggermi o meno. Aspettai pazientemente finché potei, poi una che sembrava il loro capo si rivolse a me in un Comune marcato da un pesante accento. Le risposi salutandola in Bothii, il loro antico linguaggio, cosa che suscitò ulteriori discussioni nel gruppo. Alla fine, il capo smontò da cavallo e si avvicinò, presentandosi come Gyrt. Per fortuna avevo trovato il tempo di imparare il loro linguaggio da un amico specializzato in Evereska!

Prevenendo qualsiasi richiesta, offrii in dono a Gyrt un pregiato pugnale di Evereska, nonché la collana che indossavo. Al resto della banda offrii un sacchetto di gemme di poco conto che portavo con me in previsione di un'occasione del genere. Soddisfatti dai miei regali e assicuratasi che non fossi una maga, Gyrt si sedette a parlare con me. Le chiesi di poter condividere il suo accampamento per la notte e Gyrt mi lasciò uno spazio. Quello fu il mio primo incontro con Gyrt, ma non certo l'ultimo, né fu il mio ultimo incontro con gli Uthgardt. Sono grata alla mia amica Gyrt per avermi insegnato così tante cose sul suo popolo, poiché quelle informazioni consentirono a me e a molti miei compagni viaggiatori di vedere Uthgardt e di sopravvivere per poterlo raccontare.

Col passare degli anni io mi guadagnai il rispetto di Gyrt e lei il mio, diventammo amiche ed ebbi occasione di conoscere anche i suoi tre figli. Anche se Gyrt è morta alcuni decenni fa, faccio ancora visita ai suoi figli, con cui ho giocato quando erano ancora piccoli. Ora hanno avuto a loro volta dei bambini e tutti mi chiamano zia.

Durante il tempo trascorso con Gyrt e i suoi compagni, il popolo dell'Alce mi spiegò molte cose sulle usanze della sua tribù: la loro visione del mondo, il posto che occupavano in quel mondo, le loro tradizioni e le leggi che osservavano.

Le Tribù Uthgardt e i Loro Territori

Per la maggior parte delle tribù Uthgardt, l'unico punto stabile della loro storia è il luogo del loro tumulo ancestrale. La maggior parte dei siti sacri degli Uthgardt esiste fin dall'antichità, ma le sorti delle varie tribù che li venerano non sono state altrettanto stabili. Di seguito sono brevemente descritte le tribù Uthgardt odierne.

Orso Blu. Gli Uthgardt che vivono più a est, quelli della tribù dell'Orso Blu, erano stati ritenuti distrutti più di un secolo fa, ma di recente sono ricomparsi dal fitto della Grande Foresta e hanno rivendicato il tumulo ancestrale alla Pietra Eretta, appena a sud del Passo della Luna e a nord della foresta. Gli Orsi Blu sono tornati a occupare buona parte del loro vecchio territorio poco dopo la loro ricomparsa, anche se non si avvicinano mai a Hellgate Keep, che considerano un luogo tabù.

Leone Nero e Tigre Rossa. A nord del territorio dell'Orso Blu, nel Bosco Splendente, si trova il Pozzo di Beorunna, un insediamento di discrete dimensioni che sorge nei pressi del tumulo ancestrale della tribù della Tigre Rossa. L'insediamento fu fondato qualche tempo fa dalla tribù del Leone Nero, che decise di mettere radici qui anziché condurre una vita nomade.

Anche se le Tigri Rosse non gradiscono troppo la situazione attuale, considerano il Pozzo di Beorunna il loro luogo sacro, quindi cercano di fare buon viso a cattivo gioco. Le bande di guerrieri della Tigre Rossa passano spesso l'inverno al Pozzo di Beorunna e molti dei suoi cacciatori e trappolieri usano l'insediamento per vendere il cuoio e le pellicce che si procurano nelle foreste vicine.

Pony Celeste. In una parte del Bosco Splendente chiamata il Bosco della Luna, si erge la Pietra Solitaria, il tumulo ancestrale della tribù del Pony Celeste. Il popolo di questa tribù, tuttavia, è diviso: metà della tribù si è stabilita e ha eretto un notevole avamposto attorno alla Pietra Solitaria, analogamente a quanto ha fatto il Leone Nero al Pozzo di Beorunna. L'altra metà della tribù considera quest'atto un insulto al suo totem e di tanto in tanto lancia delle razzie contro l'insediamento, bruciando tutto quello che può e poi fuggendo, spesso in sella ai suoi pegasi.

Albero Fantasma. Nel cuore della Grande Foresta si erge il Padre Albero, il tumulo ancestrale della tribù dell'Albero Fantasma. Gli Alberi Fantasma si separarono dagli Orsi Blu molto tempo fa e praticamente scomparvero nella foresta, anche se di tanto in tanto qualcuno riferisce che sono ancora vivi e che a volte si radunano attorno al Padre Albero. Alcuni sapienti ipotizzano che la rinata tribù dell'Orso Blu potrebbe essere composta dagli Uthgardt dell'Albero Fantasma che hanno risposto alla chiamata di un rinato totem dell'Orso Blu.

Grande Verme. Le Colline del Gelo, una piccola propaggine meridionale delle montagne Dorso del Mondo, appena a nord della Brughiera Sterminata, ospitano la Caverna del Grande Verme, il tumulo ancestrale della tribù del Grande Verme. Questi Uthgardt sono famosi per essere isolazionisti; sono trascorsi vent'anni da quando i razziatori della loro tribù hanno assalito un bersaglio diverso dagli orchi del Dorso del Mondo.

Corvo Nero. Aspri e ostili quanto le montagne del Dorso del Mondo dove vagano, i Corvi Neri sono fanatici sostenitori delle vecchie usanze Uthgardt. Partendo dalla Roccia del Corvo, il loro tumulo ancestrale celato tra le montagne, inviano bande di razziatori che si spingono a sud fino a Silverymoon, ma i loro bersagli più frequenti sono le carovane in arrivo o in partenza da Mithral Hall.

Alce. La Roccia di Selce al centro della Brughiera Sterminata è il tumulo ancestrale della tribù dell'Alce. Un tempo le Alci erano dei razziatori prolifici, pronti a spingersi fino a Nesmé e Mithral Hall, ma la tribù fu dispersa qualche decennio fa dalle forze congiunte di quelle città. Anche se ora i suoi ranghi si sono rinfoltiti, l'Alce resta per lo più una tribù di cacciatori e raccoglitori. Sono abilissimi nel respingere o evitare le minacce della Brughiera Sterminata e spesso si fanno ingaggiare dagli stranieri come guide.

In seguito, quando incontrai altre tribù Uthgardt nel corso dei miei viaggi, capii che molto di ciò che valeva per la tribù dell'Alce valeva anche per gli altri Uthgardt. Anche se vivono in gruppi separati apparentemente diversi che venerano totem diversi, gli Uthgardt hanno molto in comune. Nella sezione seguente narrerò ciò che ho appreso del popolo che si fa chiamare "i figli di Uthgar".

Anche se ogni Uthgardt appartiene a una specifica tribù, le tribù in questione sono più dei simboli identitari che non delle popolazioni coese. Nella mia esperienza, al di là di alcuni grandi eventi sporadici (come l'ascesa di un nuovo capotribù o certi raduni religiosi), è raro che tutti i membri di una singola tribù si radunino nello stesso posto. Gli Uthgardt tendono invece a viaggiare in bande, gruppi che variano da un minimo di una dozzina a un massimo di un centinaio di membri e che in media si aggirano tra i venti e i cinquanta. Queste bande sono generalmente composte da vari gruppi familiari, ognuno guidato da una matriarca o da un patriarca. Sotto molti aspetti questi gruppi sono simili ai *Tel'Quessir* nomadi, prendono le decisioni in base al consenso dei capifamiglia e il dissenso viene gestito in modo efficiente: chi non gradisce la decisione della maggioranza se ne va, forma una nuova banda o si unisce a una banda diversa.

Gli Uthgardt sono diffusi in tutto il Nord e raramente si spingono a sud della Grande Foresta. Non esiste una nazione Uthgardt a cui appartengono; ogni tribù possiede invece un tumulo ancestrale che considera un luogo sacro. Gyrt mi disse che il luogo sacro della tribù dell'Alce è un luogo chiamato Roccia di Selce, da qualche parte nella Brughiera Sterminata. Comprensibilmente, non si offrì mai di portarmi in quel luogo e io non fui tanto sciocca da chiederlo.

Gli Uthgardt sono innanzi tutto un popolo di cacciatori che trae dalla selvaggina buona parte del suo sostentamento, prediligendo grossi animali che vivono in branco come gli alci, i rothé e i daini. I giovani che desiderano farsi un nome a volte tentano di procurarsi una reputazione dando la caccia a bestie particolarmente grosse o pericolose: orsi, grandi felini, cinghiali e perfino mostri come viverne, orsigufo e belve distorcenti.

Alcune tribù fanno buon uso della loro abilità come cacciatori in un'altra attività per cui gli Uthgardt sono ben noti: le razzie. In genere gli Uthgardt si dedicano alle razzie soltanto nelle aree più remote (questo significa che più un potenziale bersaglio è vicino alle terre civilizzate, meno rischi corre). I razziatori preferiscono assalire le ricche carovane mercantili e i convogli di bagagli dei nobili, che più probabilmente conterranno cibo e liquori pregiati e gioielli che gli Uthgardt possano indossare come trofei o scambiarsi tra loro. Nella maggior parte dei casi, gli Uthgardt non sono interessati alle monete, quindi i viaggiatori che sperano di pagarli per sfuggire a uno scontro faranno bene a offrire qualcos'altro.

Gli Uthgardt ignorano i confini delle nazioni o i vincoli del mondo civilizzato che accomunano un mercante al contadino che vive nella casa lungo la strada percorsa dal mercante. Per loro, ogni interazione con noi (vale a dire con chiunque non sia un Uthgardt) è diversa. Quindi, una banda Uthgardt che saccheggia una stagione potrebbe presentarsi

Le Tribù Perdute degli Uthgardt

Dopo la rinascita della tribù dell'Orso Blu negli anni più recenti, sarebbe sbagliato presumere che qualsiasi tribù Uthgardt sia veramente estinta. Nonostante questo, varie tribù oggi sono note soltanto per la reputazione di un tempo e non per i risultati attuali.

Della tribù della **Bestia Tonante** non si hanno più notizie da vari anni. Quando le Bestie Tonanti intrapresero il loro pellegrinaggio annuale al Tumulo di Morgur nel Bosco di Neverwinter, trovarono il loro sito sacro profanato. Di lì a poco, il capotribù condusse la sua gente nelle profondità della Grande Foresta e da allora non fu mai più vista.

La tribù del **Lupo Grigio**, composta da licantropi, fu distrutta da una crociata Selûnita a causa della maledizione che la affliggeva. Alcuni Lupi Grigi sopravvissuti hanno trovato riparo presso le altre tribù Uthgardt.

La tribù del **Grifone** è andata incontro a una fine prematura quando è insorta contro le forze di Luruar alleate con i giganti e con gli orchi.

Le tribù del **Pony Rosso** e dell'**Aquila Dorata** scomparvero secoli fa. Furono viste per l'ultima volta nei pressi della Pietra Solitaria, il tumulo ancestrale che queste tribù condividevano col Pony Celeste.

per commerciare nella stagione successiva. Comprendono tuttavia il concetto di appartenere a un gruppo più vasto e il fatto che quei gruppi potrebbero essere in conflitto. Dopotutto, ogni tribù Uthgardt conta qualche nemico ancestrale tra le altre tribù Uthgardt. Però, quando tentai di spiegare come io, un'elfa di Evereska, fossi legata agli abitanti di Waterdeep o di Silverymoon, Gyrt mi rispose con una risata. Non aveva visto quelle città, quindi era come se le avessi detto che conoscevo qualcuno che viveva sulla luna. Quando le nominai Yartar e Red Larch, due luoghi che rientravano nel territorio dove Gyrt si muoveva, rise ancora più fragorosamente. Secondo lei ero troppo grande, o meglio troppo "forte", per usare le sue parole, per essere legata a dei luoghi che lei vedeva solo come fonti di prede per la sua tribù.

Se una banda di Uthgardt si imbatte nel vostro accampamento, il mio consiglio è questo. Per prima cosa, fate tutto quello che potete per nascondere ogni segno di magia e di incantesimi. Poi dimostratevi ospitali e invitateli a scaldarsi. Se avete dei gioielli o un'arma pregiata, offriteli in dono a quello che sembra il capo. Chiedete loro come va la caccia e offrite loro un'opportunità per pavoneggiarsi. Dimostrate di apprezzare le loro parole, ma senza apparire ossequiosi. Dite che avete sentito parlare del popolo Uthgardt e del suo valore (soprattutto delle sue abilità nella caccia e della sua forza), ma attribuite queste affermazioni a una tribù diversa dalla loro. Il più forte della banda insisterà per dimostrare di essere migliore di ciò che avete sentito raccontare e vorrà che ve ne andiate per poter raccontare invece nuove storie sulla sua tribù.

Voi o i vostri compagni dovrete forse accettare di partecipare a una sfida di qualche tipo, una prova di forza o un incontro di lotta libera, che servirà alla banda per misurare il vostro valore. Vincere o perdere non è poi così importante: basterà esprimere il desiderio di partecipare o la disponibilità a competere e vi procurerete una certa misura di rispetto. Se vincete la sfida, siate generosi ed esprimete gratitudine per avere finalmente trovato qualcuno di così abile con cui misurarvi. Se la perdete, ritiratevi in buon ordine e offrite al vincitore la parte migliore del pasto successivo.

Non è detto che questo consiglio funzioni sempre, naturalmente. Alcune bande non si lasciano rabbonire tanto facilmente, specialmente se si aggirano col preciso intento di dare la caccia a voi o a quelli come voi. In ogni circostanza, ricordate sempre che questo è un popolo fiero e orgoglioso che ama appassionatamente la vita e i suoi piaceri più semplici. Dimostrate un atteggiamento affine al loro e potrebbero accettarvi come compagni. Dimostrate paura o disprezzo e reagiranno fulmineamente con la violenza.

Il Popolo di Uthgar

Gli Uthgardt fanno risalire le loro origini al possente eroe Uthgar, un combattente senza pari. Durante il periodo trascorso in compagnia della sua tribù, Gyrt mi raccontò liberamente le storie di Uthgar che il suo popolo si tramandava. La saga ha inizio in un remoto passato in cui gli umani del Nord vivevano nella paura e nell'isolamento. I grandi spiriti vagavano per le foreste del Nord, impedendo agli umani di raggrupparsi per insorgere tutti assieme contro di loro. Fu tra questi tumulti che emerse la figura di Uthgar, che sfidò ognuno dei grandi spiriti, uno alla volta, sconfiggendoli e piegandoli al suo comando. Ognuno degli spiriti sconfitti si incarnò nel totem di uno dei gruppi umani che seguivano e riverivano Uthgar. E così nacquero le tribù degli Uthgardt, ognuna delle quali trae il nome dallo spirito del suo totem.

Ancora oggi i luoghi delle vittorie di Uthgar sono contrassegnati dai grandi tumuli degli antenati degli Uthgardt. Si dice che ognuno sia stato eretto sui resti dello spirito del totem di una tribù, assieme ai membri di quella tribù che morirono per aiutare Uthgar a combattere quella creatura.

Una tribù rivendica il controllo del territorio attorno al suo tumulo ancestrale per molte leghe, proclamandolo il territorio dove la tribù ha diritto a cacciare e ad accamparsi. In genere, le bande Uthgardt di una determinata tribù si spingono fino a due o tre settimane di viaggio dal loro tumulo ancestrale, ma i gruppi di razziatori possono allontanarsi anche di più. Questi luoghi sacri sono disseminati in tutto il Nord, ma nella grande maggioranza dei casi, la loro ubicazione precisa è nota solo alla tribù stessa.

Quasi tutte le tribù originali degli Uthgardt sono attive nel Nord oggi. Anche una tribù ritenuta perduta o distrutta potrebbe essere rappresentata da qualche parte da un piccolo numero di umani che dichiarino di discendere da una tribù dei tempi antichi, ma tali individui, sempre che esistano, non sono affatto numerosi e le loro affermazioni vanno sempre prese con le molle.

Gli Uthgardt prendono molto sul serio le loro pratiche rituali e tabù. Molti tabù e tradizioni variano da una tribù all'altra, ma almeno un dettame è universalmente rispettato da tutti gli Uthgardt: ogni magia che non sia quella degli sciamani o la magia delle armi e delle armature è vietata.

I sacerdoti degli Uthgardt venerano il loro dio-antenato e invocano anche i nomi dei loro totem come intercessori presso il Padre delle Tribù. Il loro credo è semplice: la forza è ricompensata con altra forza e, quando la forza fallisce, significa che l'individuo non è degno.

Cripta del Warlock

Ai margini occidentali delle Colline dei Troll, si trova un tratto di territorio insolito: detriti e macerie di ogni genere sono disseminati per tutta l'area, alternati a cumuli di terra dissodata e profondi solchi simili a quelli che lascia un trabucco quando manca il bersaglio. Addentrandosi in questa terra devastata ci si imbatte in un ammasso disordinato di edifici, alcuni relativamente intatti e altri parzialmente crollati o sorretti da quelli vicini.

Al centro, si erge un gruppo di minacciose torri incurvate che sovrastano ogni altro edificio e sembrano a tutti gli effetti comporre una mano artigliata protesa verso il cielo. Le torri sono visibili da lunga distanza e sembrano non essere state danneggiate dal cataclisma che ha provocato i danni circostanti. Anzi, a giudicare dalle loro condizioni intatte, c'è chi ipotizza che le torri debbano essere state costruite dopo quell'evento.

La verità sul luogo oggi noto come la Cripta del Warlock è qualcosa di completamente diverso. Tutte le strutture visibili in quest'area, dagli edifici esterni diroccati alle torri centrali, formavano una città che fluttuava su un disco di pietra all'epoca dell'antico Netheril. Quando le antiche e maligne magie dei Netheresi cedettero, la città precipitò al suolo. I frammenti e i blocchi di pietra sparsi in tutta l'area non appartengono quindi al terreno naturale: sono i frammenti di quel disco.

La Mia Unica Visita

Sono stata alla Cripta del Warlock soltanto una volta, nei giorni della mia gioventù, prima di mettere la testa a posto. Ero stata ingaggiata da Daerismun Aerath, uno dei Votati (gli stimati monaci-studiosi di Candlekeep) affinché lo guidassi fin laggiù. Stava scrivendo un trattato sul posto e voleva osservare il luogo con i suoi occhi. Io avevo lasciato da poco Evereska e non mi era mai giunta voce dei moniti che i più saggi lanciavano riguardo a questo posto. Devo essere molto amata da Solonor, o avere una fortuna cieca e sfacciata, per esserne uscita viva. Purtroppo, Daerismun non fu altrettanto fortunato.

Quando ci avvicinammo, gli edifici in rovina ci sembrarono disabitati. L'area che occupano non è poi troppo vasta ed è composta quasi interamente da un ammasso di edifici distrutti e di giganteschi macigni.

Le torri centrali erano a quanto pare protette da qualche aspetto della loro costruzione magica, ma questo non significa che lo schianto non le avesse influenzate in alcun modo. A un esame più ravvicinato, una delle torri centrali rivelava una grande crepa che correva lungo il bordo occidentale e le altre mostravano danni di entità variabile.

Quando ci avvicinammo ulteriormente alle torri, ci sembrarono tutt'altro che abbandonate. Alle loro finestre brillavano di tanto in tanto dei bagliori arcani e lungo i lati scorgevamo delle forme indistinte che scivolavano lungo la superficie. Questi edifici erano stati costruiti per apparire ricoperti di una cotta di maglia nera, fatta di piastre sovrapposte e leggermente sfasate, la cui architettura dava l'impressione di giunture pronte a piegarsi in qualsiasi momento.

Le torri, collegate tra loro da un rozzo cerchio di mura in pietra nera e liscia, formano un perimetro attorno al cuore della Cripta, che può essere visto soltanto da un punto di vista sopraelevato. Le torri oscurano e proteggono alcuni strani tratti di terra, a volte spogli, a volte invasi da grovigli di vegetazione spinosa che in natura non dovrebbe esistere. Alcuni ponti privi di ringhiera collegano queste torri a varie altezze e ruotano tutti attorno al cuore, quella che è la presunta dimora del re-lich Larloch in persona, noto anche come il Re delle Ombre.

Minacce e Difese

Vi avverto: non recatevi in quel posto. E se proprio dovete farlo, restateci il meno possibile, perché i suoi difensori sono brutali e sanguinari, nemici della vita quanto può esserlo una malattia o un veleno, e traggono piacere dalle sofferenze di coloro che giungono entro la loro portata.

Questo posto pullula di non morti di ogni genere. Oltre al Re delle Ombre, la cripta ospita vari altri lich, vassalli stregoneschi non morti al servizio di Larloch. Il Re delle Ombre si appella al loro potere in caso di necessità, ma altrimenti consente loro di portare avanti gli esperimenti e le trame che ha loro assegnato. Anche se un tempo vincolava rigidamente la loro influenza, le voci più recenti affermano che abbia iniziato ad allentare il guinzaglio, poiché alcuni orrori magici che potrebbero benissimo essere il risultato dei loro esperimenti sono stati sguinzagliati sulle Colline dei Troll e nella Foresta dei Troll nei pressi delle rovine.

Queste mostruosità si aggirano anche tra le rovine della Cripta vera e propria. Durante la mia breve permanenza in questo luogo, identificai varie creature che in origine dovevano essere grifoni, orsigufo, troll e perfino un beholder, tutti deformati fino a diventare irriconoscibili. Perché i lich facciano una cosa del genere a queste creature è una domanda per una mente molto più saggia della mia... so solo che il primo abominio con cui combattei per poco non mi uccise e riuscii a malapena a scappare dagli altri che avevamo avvistato.

La Cripta non è difesa soltanto dai mostri. Il mio compagno Daerismun riteneva che fosse protetta da strati di "ragnatele di incantesimi", costruzioni di energia magica in attesa di scatenare i loro incantesimi su chiunque si imbattesse in una di esse. Ebbi la terribile opportunità di vederne una in azione quando lo studioso dei Votati spezzò involontariamente una di queste cosiddette ragnatele e scatenò una palla di fuoco, che esplose proprio con lui al centro.

Come potete immaginare, questa esplosione attirò l'attenzione di ogni genere di predatori malvagi e non morti famelici, che accorsero sul posto a indagare. Non so in che modo queste creature riuscissero a evitare di cadere in quelle trappole, forse abitavano in quel luogo abbastanza a lungo da sapere come schivarle. Prima che potessi indugiare ulteriormente su questo pensiero, fui costretta a fuggire e non intendo tornare mai più in quel luogo.

Luskan

Chiunque si rechi a Luskan dovrebbe essere informato sulle Navi che governano la città e sulla Confraternita Arcana. Le Navi di Luskan sono state descritte come bande di pirati, ma questa similitudine non descrive a dovere fino a che punto le Navi siano integrate nella società di Luskan e nella mentalità dei suoi cittadini. Attaccate un membro di una Nave e rischiate di incorrere non solo nell'ira di quella Nave, ma anche in quella di buona parte della cittadinanza. Quanto alla Confraternita Arcana, un suo membro potrebbe accorrere in aiuto di un altro membro oppure no, ma sappiate che ognuno di quei maghi egocentrici è impaziente di dare prova del suo valore magico e che nessuno di loro può mostrarsi debole di fronte al popolo di Luskan.

Luskan, la Città delle Vele, è cresciuta attorno al gelido Fiume Mirar, che scende dai picchi del Dorso del Mondo, oltrepassa Mirabar e poi si riversa in mare. Le acque impetuose del fiume hanno scavato un profondo canalone in questo tratto e Luskan sorge in cima alle due scarpate che si affacciano sul fiume, due rupi di pietra grigia che si innalzano a circa dodici metri rispetto al livello dell'acqua. Salde mura di pietra e basse torri massicce, disposte lungo il perimetro cittadino, costituiscono le difese della città. La porta a sud, chiamata i Denti Gemelli, è quella che vanta le torri più imponenti, alte il doppio delle mura cittadine e orlate di merli e feritoie sufficienti per numerosi difensori, dando sfoggio della sua forza a chiunque provenga dalla strada meridionale.

Le Navi

All'interno delle mura cittadine e sulle acque vicine, Luskan è governata dalle sue Navi e dai suoi cinque Capitani Supremi:

- Primo Capitano Supremo Beniago Kurth
- Secondo Capitano Supremo Barri Baram
- Terzo Capitano Supremo Dagmaer Suljack
- Quarto Capitano Supremo Throa Taerl
- Quingo Capitano Supremo Hartouchen Rethnor

I cinque Capitani Supremi assumono il nome delle loro Navi quando ascendono al comando. I capitani sono le più alte autorità di Luskan; assieme ai membri delle loro Navi, si comportano come se fossero dei nobili, sebbene i loro titoli non siano ereditari.

Nonostante il nome, ogni Nave non corrisponde a un singolo vascello, bensì a un'organizzazione di sostenitori fedeli l'uno all'altro e al loro capitano, che eleggono a vita. Appartenere a una Nave è un privilegio riservato, a cui soltanto un abitante di Luskan su dieci può ambire.

Le cinque Navi di Luskan sono più di semplici bande di pirati. Sono compagnie di individui che vivono, si addestrano, lavorano, si amano e vanno alla guerra tutti assieme. Unirsi a una Nave è un marchio d'onore che perpetua la grande tradizione di democrazia, autodeterminazione e individualismo associata a Luskan.

Ogni Nave possiede il suo simbolo e i suoi colori personali. I membri di una Nave spesso vestono i loro colori, decorano i loro scudi rotondi con questi simboli e colori e si tatuano i simboli in questione. Come i loro lontani parenti Nordici, i membri delle Navi di Luskan si tatuano regolarmente il volto, ma invece dei simboli della loro isola, i tatuaggi rappresentano dei simboli personali o l'affiliazione alla loro Nave.

L'affiliazione a una Nave è volontaria, ma una volta fatta una scelta, è irrevocabile fino alla morte. Per unirsi a una Nave, un Luskar deve essere in età da combattimento (quattordici anni circa, per gli umani), possedere almeno una spada o un'ascia, una lancia e tre dei solidi scudi decorati che i Nordici preferiscono. Di tanto in tanto, ogni Nave accetta nuovi candidati per colmare i posti vuoti lasciati da chi è morto, ma di norma le Navi non ampliano i loro ranghi accettando un grosso numero di nuovi membri in un'unica volta.

Ogni nave conta un certo numero di vascelli a vela, le cui dimensioni, equipaggio e tipo determinano l'influenza del suo Capitano Supremo e il suo rango all'interno della città. L'attuale Prima Nave, Kurth, possiede così tanti vascelli da arrivare quasi a superare numericamente le due Navi successive sommate assieme, e i suoi membri sono talmente numerosi che le Navi Suljack, Taerl e Rethnor potrebbero fondersi assieme senza riuscire comunque a eguagliarla.

Sono le leggi della città a governare il comportamento delle Navi e dei loro capitani, decretando quali Navi sono responsabili delle difese, dell'amministrazione e della gestione delle risorse cittadine. Oltre a questi compiti universali, ogni capitano svolge anche altri compiti che gli interessano, in base alla posizione della sua Nave nella gerarchia, lasciando i compiti meno interessanti e meno remunerativi ai capitani delle Navi di rango più basso.

Dato che ognuna delle Navi ha la capacità di prendere ciò che vuole e di lasciare ciò che non vuole alle Navi minori, una rigida spartizione dei doveri è venuta a crearsi tra di esse.

La Nave Kurth controlla i moli cittadini e le relative attività portuali. Le merci più preziose che transitano per il porto includono anche le armi e gli strumenti da Ironmaster e l'ambra grigia usata nella produzione dei profumi.

La Nave Baram gestisce l'industria della pesca di Luskan. Il cibo che fornisce è talmente essenziale per la prosperità della città che Baram è asceso al rango di Seconda Nave grazie alla forza delle sue proficue sortite in mare.

La Nave Suljack conduce o esercita la sua influenza sulla maggior parte delle attività di pirateria e di razzia in partenza da Luskan. Di tanto in tanto, passa le opportunità meno remunerative a Taerl.

La Nave Taerl, di recente promossa dal rango di Quinta a quello di Quarta Nave, era abituata a prendere ciò che restava. Ora i suoi manovali e i suoi marinai accettano volentieri le possibilità di profitto che le giungono dall'alto ed è altrettanto lieta di delegare i compiti più faticosi e indesiderabili a Rethnor.

La Nave Rethnor si occupa di poche attività degne di nota al di là dei turni di guardia, che non è una grossa fonte di proventi. A volte, però, gli uomini di Rethnor si aggirano per le strade di Luskan, in cerca di un modo rapido (e magari violento) di racimolare qualche moneta.

Abitanti e Leggi

Indubbiamente i tratti dei Nordici sono ben visibili negli abitanti di Luskan, pronti a razziare navi e insediamenti costieri, a compiere dirottamenti e atti di pirateria e ad apprezzare la forza delle armi al di sopra di ogni altra qualità. Tuttavia, nel corso della lunga storia di Luskan sulla Costa della Spada, la città ha adottato molte abitudini degli abitanti continentali. I Luskar non rapiscono gli abitanti delle altre tribù o insediamenti e attribuiscono alle donne gli stessi diritti degli uomini (due dei Capitani Supremi, Suljack e Taerl, sono donne). Inoltre, non diffidano della magia, come fanno i loro cugini insulari. Lo schiavismo è considerato illegale a Luskan, almeno sulla carta: nel caso di uno schiavo che viene portato via e venduto in mare, le autorità sono solite chiudere un occhio.

Far rispettare la legge è un compito che in teoria spetterebbe ai soldati delle Navi, che hanno il potere di arrestare i criminali e portarli al cospetto dei Magistrati cittadini. In pratica, gli arresti vengono spesso effettuati dalla folla, ma il risultato finale è lo stesso: una comparsa di fronte ai Magistrati. Ognuno dei cinque Magistrati è scelto da un Capitano Supremo, ma non deve necessariamente essere un membro della Nave di quel capitano. I Magistrati sono neutrali, almeno in teoria. La maggior parte dei cittadini sottopone i propri casi a uno di questi giudici, mentre una disputa che coinvolge un membro di una Nave ha diritto a un'udienza presso tutti e cinque.

Vendita e Commercio

Ufficialmente, Luskan non tassa i suoi cittadini; la città accumula finanze tramite il commercio, la pesca, la pirateria e le razzie. Le spese per la difesa della città sono affidata alle Navi e sono pagate dai profitti delle

loro attività, nonché dalle quote di protezione che le Navi estorcono dai negozi e dalle abitazioni per tenere alla larga i ladri e le bande. La corruzione è una pratica comune, un metodo generalmente accettato di assicurarsi il favore di uno dei Capitani Supremi per ottenere autorizzazioni di pesca, procurarsi una decisione favorevole dei Magistrati o fare arrestare, intimidire o malmenare un rivale in affari o un corteggiatore indesiderato.

Grazie alla sua fama di porto che smercia i prodotti di Mirabar nella Costa della Spada, fa da ponte tra la costa e l'estremo nord e offre l'unico comodo punto per attraversare il Fiume Mirar nel raggio di molti chilometri, Luskan fa affari d'oro come crocevia. Quei mercanti che desiderano evitare Luskan possono scegliere di usare il Passaggio del Guadonero a circa quarantacinque chilometri più a monte sul fiume, collegato alla Strada del Guadonero sulla riva nord, ma chi la sa lunga sa anche che le Navi di Luskan controllano i traghetti che sfruttano i cavi installati al guado ed esigono un pedaggio in base alle dimensioni e ai contenuti delle merci da traghettare. La Strada del Guadonero mostra comunque gli antichi simboli del reame nanico di Gharraghaur, che ricordano ai viaggiatori a chi appartiene la ricchezza che sostiene la regione.

A nord della città, la Pista Settentrionale si dirige verso la Valle del Vento Gelido. Solo i viaggiatori che hanno un buon motivo per farlo intraprendono quel sentiero, ma i lavori di intaglio provenienti dalla valle si fanno strada fino a Luskan, dove chi è disposto a comprarli può farlo senza doversi inoltrare in un territorio ghiacciato.

Il lato nord della città, noto come la Riva Nord, è occupato quasi interamente da magazzini, corti carovaniere e officine. Include anche lo Scudo di Mirabar, il complesso fortificato che rappresenta gli interessi commerciali di Mirabar a Luskan. Mirabar lo usa come base per commerciare con la Costa della Spada e con le isole del Mare Senza Tracce.

La città principale si affaccia sul lato meridionale del Fiume Mirar. A nord del Corso dei Predoni si apre il Golfo, che include la maggior parte delle abitazioni e delle attività commerciali più piccole. A sud del Corso si trovano i bassifondi, l'area "malfamata" della città. Nei pressi dei bassifondi è situata la Corte del Capitano, che include le residenze dei Capitani Supremi Taerl e Suljack, ma sotto ogni altro aspetto è considerata un'area piuttosto povera.

Le Isole

Le cinque isole che affiorano dalla baia formata dal Fiume Mirar ricadono sotto il controllo di Luskan:

- L'Isola del Sangue è occupata dai soldati delle Navi che hanno il compito di sorvegliare la città; ospita una torre di guardia, una caserma, un'armeria e poco altro di interesse.

- L'Isola Guardiastretta è la dimora del Capitano Supremo Kurth.
- L'Isola Cutlass presenta due picchi rocciosi divisi da una spiaggia sassosa. Il picco meridionale è sormontato dalla Torre del Mare, dove i primi pirati di Luskan eressero la loro roccaforte, mentre quello settentrionale ospita la Casatorre dell'Arcano e le stalle che condivide con la Nave Kurth.
- L'Isola della Zanna non è abitata e trae il nome dalla sua propensione a distruggere i vascelli in balia della corrente del Fiume Mirar.
- L' Isola del Braccio del Porto è un'alta guglia che ripara il Porto delle Bianche Vele dalle peggiori onde e tempeste in arrivo da sud.

I Ponti

Le Rive Nord e Sud sono collegate da tre ponti: l'Arcata di Monte, dalla Riva Sud direttamente alla Porta Nord; l'Arcata Dalath, il ponte centrale, con un nome a cui nessuno riesce a collegare una storia, e il Ponte del Porto, che si divide tra l'Arcata Corta, che corre dalla Riva Sud all'Isola del Sangue, e l'Arcata Lunga che prosegue fino alla Riva Nord. Soltanto i membri delle Navi e coloro che possiedono l'autorizzazione di un Capitano Supremo possono attraversare il Ponte del Porto.

L'Arco Oscuro collega la Riva Sud all'Isola Guardiastretta e soltanto i membri della Nave Kurth e della Confraternita Arcana possono attraversare quel ponte senza essere fermati. Lo stesso vale per il Ponte della Spada, che collega l'Isola Guardiastretta all'Isola Cutlass. Sebbene l'Isola Guardiastretta ufficialmente non sia sorvegliata, resta comunque il fatto che soltanto i membri della Confraternita Arcana o della Nave Kurth abbiano motivo di trovarsi lì, quindi chiunque appaia fuori posto viene aggressivamente interrogato sul motivo della sua presenza.

La Confraternita Arcana

Negli ultimi dieci anni circa, Luskan è stata protagonista di due grandi cambiamenti. Il primo è stato l'epidemia che ha decimato le bande che controllavano la città e ha consentito ai Capitani Supremi di rivendicare il potere che detenevano in passato a Luskan. Il secondo, molto più improvviso, è stato il ritorno della Confraternita Arcana e della sua torre a cinque guglie. Alcuni anni fa, le rovine della Casatorre dell'Arcano ripresero a rigenerarsi e le sue pietre diroccate tornarono a svettare verso il cielo. Poco tempo dopo, i maghi della Confraternita Arcana uscirono dalla torre e iniziarono immediatamente a ripulire le rovine Luskar dai non morti, oltre a combattere contro un drago che minacciava la città. Applauditi dai cittadini, giurarono di rimanere fuori dalla politica dei Capitani Supremi e della città in generale, ma l'idea che un gruppo di maghi potenti e saldamente alleati tra loro restino veramente neutrali è risibile per chiunque abbia dimestichezza con queste cose.

Ora i membri della Confraternita Arcana tornano ad aggirarsi per le vie di Luskan, contraddistinti dai colori e dai disegni insoliti dei loro mantelli. Da una certa distanza, tutti questi mantelli sembrano della stessa fattura, ma ogni mago della Casatorre sceglie un colore o un disegno e un nome da abbinargli. Il comando della Casatorre dell'Arcano spetta all'arcimago e ai quattro maghi supremi delle altre guglie della Casatorre:

- Cashaan il Rosso, Arcimago Arcano
- Zelenn il Bianco, Mago Supremo dell'Ovest
- Jendrick il Blu, Mago Supremo del Sud
- Teyva il Grigio, Mago Supremo dell'Est
- Druette il Corvo, Mago Supremo del Nord

Altri membri degni di nota della Confraternita includono Vaelish il Bruno e Maccath il Cremisi.

Il Simbolo della Confraternita Arcana

La Valle del Vento Gelido

Se vi spingete abbastanza a nord, arriverete alle montagne chiamate il Dorso del Mondo, un nome più che appropriato. Se da lì vi dirigete verso ovest, raggiungerete il Mare del Ghiaccio Mobile, dove prima o poi incontrerete una delle sparute comunità della Valle del Vento Gelido. Potete anche seguire la strada chiamata Pista Settentrionale, che da Luskan prosegue restringendosi sempre più, e infine raggiungerete la tundra gelata delle regioni all'estremo nord.

Perché spingersi fin quassù? Beh, se siete come molti altri che sono giunti in queste terre fin dal sud, è perché la vita facile non vi piace, siete in fuga da qualcosa o semplicemente sentite di non appartenere a nessun altro luogo.

Le Dieci Cittadine

Avanzando lungo l'impervia strada che si snoda da sud, la prima cosa che vedrete è il Cairn di Kelvin, una grande montagna sfregiata da una crepa che la attraversa lungo il versante sudoccidentale. Anche nel pieno dell'estate, il suo picco è sormontato dalla neve e dal ghiaccio. Sul lato meridionale, all'ombra della montagna, sorge Bryn Shander, l'insediamento più grande, popolato e fortificato delle Dieci Cittadine della Valle del Vento Gelido. Le Dieci Cittadine sono un gruppo di comunità che si affacciano sui tre laghi dell'area: Maer Dualdon, da cui parte il Fiume Shaengarne, che scorre verso Ironmaster; il Lac Dinneshere a est, le cui acque sono quasi sempre abbastanza gelide da uccidere, e le Acque Rosse, così chiamate a seguito di una vecchia battaglia tra pescatori rivali che finì per tingere di sangue il lago stesso.

Le Dieci Cittadine prosperano sulla pesca e sul commercio ed entrambe le attività dipendono dalla trota zuccona che vive nei laghi della Valle del Vento Gelido. Senza quei pesci, gli abitanti delle Dieci Cittadine morirebbero di fame e avrebbero ben poco da barattare

o da vendere. Le lische d'avorio di questi pesci sono la materia prima dei famosi lavori di intaglio che vengono venduti a sud fino al Calimshan e più a est di quanto mi interessi sapere. Le lische vengono usate anche per fabbricare ogni genere di piccoli e solidi utensili: ami da pesca, punte di freccia, aghi da cucito, bottoni e altro ancora. Ogni cittadina che si affaccia sui laghi ha la sua flotta di pescherecci e si spartisce con prudenza i laghi con le altre per preservare la popolazione dei pesci e il delicato equilibrio che vige tra le comunità.

Gli individui dalla mentalità più indipendente che giungono alle Dieci Cittadine vengono scoraggiati dal mettersi a pescare da soli e chi lo fa in genere fallisce, che sia a causa delle acque pericolose, del fatto di essere esclusi dalle aree più pescose o dal rifiuto di fare affari degli intagliatori, le cui merci sono molto costose. La Valle del Vento Gelido è un luogo dove la collaborazione è essenziale per sopravvivere e chi ignora questa verità rischia di ritrovarsi da solo nel momento del bisogno.

Mentre nove delle Dieci Cittadine sopravvivono soprattutto grazie alla pesca, Bryn Shander sopravvive grazie al commercio ed è questo il posto da visitare quando giungete in zona. Le sue mura lo proteggono dai barbari che infestano l'area e dalle bestie della tundra e la gente ammassata all'interno delle mura rende Bryn Shander più caloroso degli altri paesi, sia in senso letterale, sia in termini dell'accoglienza che riceverete.

Ho visitato soltanto alcune delle altre cittadine, che pur avendo qualche tratto insolito e affascinante, sono per buona parte ciò che ci si può aspettare: villaggi di pescatori sulle rive di un gelido lago in una distesa ghiacciata. Sicuramente c'è modo di commerciare, di guadagnare monete e perfino di indagare su qualche intrigo anche nella più piccola di queste comunità (che credo conti poche centinaia di anime). L'unico altro luogo interessante è la cittadina di Targos, sul Maer Dualdon, che è cresciuta rapidamente e minaccia di riversarsi fuori dal suo cerchio di mura, e al momento offre opportunità in abbondanza.

Barbari Reghed

Le Dieci Cittadine non sono l'unica comunità della Valle del Vento Gelido. Anche alcune tribù di barbari umani chiamati Reghed sono attive nell'area. Questi barbari, cacciatori e razziatori che danno grande valore alla forza e alla devozione ai loro eroi ancestrali, includono molti grandi eroi tra i loro onorati antenati, tra cui alcuni che furono responsabili della salvezza delle Dieci Cittadine, della Valle del Vento Gelido e oltre. Un accampamento Reghed è composto da un grosso cerchio di tende di pelle, che può essere smantellato e trasportato ogni volta che i Reghed si spostano assieme alle mandrie di renne da cui dipendono per cibarsi e vestirsi.

I Nani

I nani vivono ancora nelle miniere del Cairn di Kelvin, ma sono meno numerosi rispetto a un tempo e la loro influenza sulla Valle del Vento Gelido si è ristretta rispetto a uno o due secoli fa. I nani locali continuano a proclamarsi fedeli al Clan Battlehammer di Mithral Hall, sebbene abbiano deciso di tornare al nord più freddo quando hanno scoperto che la loro antica dimora non era più in grado di accoglierli. Bryn Shander funge per loro da avamposto commerciale e tiene alla larga gli umani e gli altri stranieri dalle loro miniere, che si trovano a una certa distanza all'ombra del Cairn. I nani inviano un rappresentante al consiglio dei portavoce che governa le Dieci Cittadine, ma non possono intervenire nei dibattiti se non per dichiarare la loro accettazione o il loro rifiuto delle decisioni del conclave umano.

L'Underdark

Lo sai cosa significa essere uno schiavo? Sentire *lo schiocco della frusta, il veleno dello scudiscio dalla testa di serpente di una sacerdotessa drow, il peso di un fardello che non riesci a sollevare nonostante i tuoi sforzi? No, certo che non lo sai. Quindi chiudi la bocca, apri gli occhi e le orecchie e intingi il pennino nel calamaio.*

–Oshgir il mezzorco a Kimitar Thaeless,
glifografo di Deneir

L'Underdark, la vasta rete di caverne, grotte e corsi d'acqua sotterranei profonda chilometri e chilometri e nota a molti come i Reami di Sotto, è popolato da molte strane creature e da società ancora più strane. Nessuno può dire con certezza fin dove si estenda questo smisurato ecosistema; sappiamo solo che si estende almeno per tutto il continente longitudinalmente e che la maggior parte delle creature sia perfettamente in grado di trascorrere tutta la vita al suo interno, purché abbia a disposizione cibo e spazi sicuri a sufficienza. L'aria respirabile è presente in abbondanza ed è possibile anche trovare acqua pura e fresca. Al di là di questo, la gente di superficie può basarsi solo su ciò che raccontano gli avventurieri, i sopravvissuti agli attacchi e qualche sporadico fuggitivo per immaginare gli orrori che si annidano là sotto.

Quelle che seguono sono parti della storia raccontata da Oshgir, un mezzorco guerriero catturato da un gruppo di duergar razziatori, venduto a un agente degli Zhentarim, catturato dai drow e poi sfuggito alla prigionia uccidendo un supervisore e rifugiandosi a Blingdenstone. Questo racconto è stato poi trascritto da uno scriba viaggiante di Deneir di nome Kimitar Thaeless e offerto alla biblioteca di Candlekeep. Molti non credono che un mezzorco possa narrare una storia tanto eloquente e sospettano che lo scriba debba avere arricchito la storia in qualche modo.

La Cattura

È impossibile descrivere la vergogna di un guerriero veterano messo in ginocchio da una mezza dozzina di duergar che hanno appena ucciso i suoi compagni. Poco conta il fatto che eravamo addormentati e senza armature in quel momento o che riuscii ad abbattere quattro dei nostri nemici prima che un colpo d'ascia mi facesse cedere la gamba. Ero ammanettato e imbavagliato, la mia ferita era coperta da una benda abbastanza stretta da fermare il sanguinamento e da intorpidirmi la gamba. Nel frattempo, quei mostriciattoli grigi ridevano e mi insultavano. Mi costrinsero a camminare finché non persi i sensi. E quando mi risvegliai, sopra di me non c'era più un cielo.

Gracklstugh

Dopo alcune giornate di cammino lungo i bui e profondi tunnel che si snodano nel sottosuolo, mi portarono, incatenato a dovere, nella città di Gracklstugh, sulle rive del Lagoscuro. Mi misero al lavoro quasi immediatamente a una forgia; avevo il compito di manovrare i mantici, sollevare i lingotti e trasportare i barili di olio per la tempra. Questo luogo è chiamato la Città delle Lame e a buon motivo: l'acciaio pregiato dei duergar è notevole, considerata la qualità del ferro da cui ha inizio la lavorazione. Colpi di martello, limature e lucidature rendevano il metallo forte e sottile e una diligente affilatura rendeva mortalmente taglienti molte delle lame che maneggiavo.

I duergar hanno eretto quasi tutte le loro abitazioni oltre un grande muro, che io non oltrepassai mai. A nord, il pavimento della caverna che ospita il Lagoscuro si abbassa pericolosamente, al punto di arrivare in alcuni tratti a soli tre metri dalla superficie dell'acqua. L'intera grande caverna emana un tenue bagliore e il continuo flusso di ferro rovente attraverso la città diffonde nell'area un costante riflesso giallastro. Se ti dimentichi di dove ti trovi, può avere un effetto spaventoso. E in aggiunta a tutto questo, il calore è insopportabile.

Dopo circa un mese di lavoro al servizio di un fabbro minore, ebbi una discussione con l'apprendista incaricato di sorvegliarmi ed egli mi sfidò a collaudare la forza della sua nuova lama. La lama si spezzò, come mi aspettavo, ma fece comunque il suo dovere. Il duergar non sembrava arrabbiato per via dell'apprendista che giaceva senza vita ai miei piedi, ma nel giro di poco tempo fui trascinato al mercato per essere venduto. Il caso volle che in città fosse presente un umano, un diplomatico giunto sul posto per una missione di qualche tipo. Attirai la sua attenzione e lui mi acquistò.

Mantol-Derith

Presto scoprii che non ero stato comprato soltanto per la mia forza bruta, ma anche per ciò che avevo appreso sui duergar. Il mio nuovo proprietario era un membro di un gruppo chiamato gli Zhentarim e, quando gli dissi tutto ciò che sapevo, mi offrì la libertà e un posto tra i suoi agenti. Avremmo viaggiato assieme fino a un posto chiamato Mantol-Derith, dove gli avrei fatto da guardia del corpo. Da lì saremmo tornati in superficie e avrei potuto scegliere se rimanere al suo servizio o andarmene. Libertà e un lavoro? Come potevo rifiutare?

Mantol-Derith è un luogo nascosto, che può essere raggiunto soltanto tramite sentieri segreti. Agli schiavi come me non era solitamente consentito visitarlo. Una volta giunti nella caverna, dovetti restare al fianco del mio datore di lavoro, ma tenendo gli occhi e le orecchie bene aperti, imparai molte cose su questo posto.

Mantol-Derith è il luogo dove i duergar, i drow e gli svirfneblin si recano per commerciare tra loro e con gli abitanti di superficie interessati a fare affari con le razze delle profondità. La sua ubicazione resta un segreto: so solo che è molto vicina al Lagoscuro. I drow vendono armi, armature, pergamene magiche, pozioni e opere d'arte pregiate. I duergar commerciano soprattutto prodotti in acciaio di qualità, che vendono a caro prezzo. Gli gnomi delle profondità si presentano al mercato per offrire gemme, certi funghi che soltanto loro riescono a coltivare e sale, una sostanza che nell'Underdark scarseggia. Gli abitanti di superficie portano vino, birra e liquori, stoffe, legno, carta e molte altre merci.

Le leggi di Mantol-Derith sembrano regolare solo ed esclusivamente il commercio. Non esiste alcuna proibizione ai tipi di creature che possono fare visita a questo posto: tra le altre cose, vidi un paio di emissari dei mind flayer sbrigare affari al mercato. I crimini ritenuti più gravi sono il furto, l'uso della magia per influenzare i negoziati e la contraffazione delle merci tramite mezzi comuni o magici. Ogni trasgressore scoperto a violare queste leggi viene condannato sul posto, avvolto in pesanti catene e trascinato via per essere gettato in fondo al Lagoscuro.

Quando il mio datore di lavoro concluse i suoi affari, si dimostrò un uomo di parola e ci mettemmo in viaggio per la superficie. Se solo i drow con cui faceva affari si fossero dimostrati altrettanto affidabili. Ci tesero un'imboscata, lo uccisero e io finii di nuovo in catene.

Menzoberranzan

Alla fine fuggii anche da questo luogo, ma non prima di avere imparato su Menzoberranzan più di quanto qualsiasi persona sana di mente dovrebbe imparare. Anche se la vita di uno schiavo può essere molto corta nella Città dei Ragni, i drow non sono tanto volubili da eliminare sommariamente ogni prigioniero che catturano. Per contro, sono maestri indiscussi delle punizioni: è la paura del dolore e non la paura della morte a motivare gli schiavi dei drow. Se avete fortuna, sentirete sulla vostra pelle solo il ferro dei normali ceppi e, di tanto in tanto, qualche scudisciata o scarica magica. Un po' meno di fortuna o un po' più di malizia e sarà il turno delle fruste dalla testa di serpente delle sacerdotesse.

Nella Città dei Ragni, se non sei un drow, non sei degno di un nome. Abitanti di superficie di ogni genere, dagli orchi agli elfi, dagli umani agli halfling, vengono portati quaggiù per essere sfruttati come schiavi dai drow nelle loro dimore. Il costante timore delle punizioni da parte della propria padrona o di un'altra drow più potente, mantiene in riga la maggior parte degli schiavi anche quando non c'è nessuno a comandarli direttamente.

La grande caverna della città è gremita di alte guglie. Dimore grandi e piccole sono state scavate nelle stalattiti e nelle stalagmiti che penetrano l'oscurità. La tenue luce della magia o dei funghi luminescenti abbellisce alcune dimore e botteghe, nonché le ville delle grandi casate della città, tra cui le otto che si sono posizionate al di sopra di tutti gli altri. Mentre le casate minori danzano, tramano e combattono per assicurarsi anche il più piccolo vantaggio, tutti vivono sotto il tallone della Casata Baenre e della Madre Matrona, che governa la città in nome di Lolth.

Su un vasto altopiano al di sopra del pavimento della caverna si trova Tier Breche, noto anche come l'Accademia, dove la città addestra le sacerdotesse, i maghi e i guerrieri nobili. Il mercato della città occupa una posizione centrale, mentre i rothé vengono allevati su un'isola lungo i confini orientali della città.

Se mai avrete la sventura di essere schiavizzati dai drow di Menzoberranzan, il mio consiglio è uno solo e molto semplice: fate quello che vi viene ordinato, evitate di insultare la loro dea (il che significa anche non scrollarsi di dosso un ragno che vi cammina addosso) e tentate la fuga solo se siete disperati o sicuri di sopravvivere. Se vi viene offerta un'opportunità, come è accaduto a me, scoprirete che il collo di un drow è inaspettatamente facile da spezzare.

La Fuga

Un giorno, quando avevo già da tempo perso il conto dei giorni di prigionia, mi trovavo in una piccola caverna periferica per raccogliere funghi assieme ad alcuni altri schiavi. Mi fu dato il permesso di allontanarmi dai funghi per rispondere al richiamo della natura e mi trattenni in un tunnel laterale abbastanza a lungo da indurre il mio supervisore a venire a cercarmi. Afferrai la sferza alla prima frustata che tentò di schioccare, poi strattonai l'arma e trascinai quell'idiota mingherlino verso di me prima che potesse dare l'allarme o sfoderare la sua lama. Mi bastò un secondo per portare entrambe le mani alla sua gola. Quando giacque senza vita ai miei piedi, presi la sua spada e fuggii via di corsa, più veloce e più lontano possibile. Sapevo che la città gnomesca di Blingdenstone era vicina e alla fine la trovai, ma mi ci vollero vari giorni di viaggio attraverso una contorta rete di passaggi, nel tentativo di non attirare l'attenzione.

Blingdenstone

La gioia che provai quando arrivai a Blingdenstone fu di breve durata. Gli gnomi delle profondità non amano i visitatori che non riescono a riconoscere o a identificare in fretta ed essere un mezzorco non mi rese le cose più facili. Dopo avere schivato le frecce scoccate dall'alto delle mura cittadine, rinunciai a entrare dal cancello e mi nascosi in un piccolo carrello minerario, svuotandolo di parte del metallo grezzo che conteneva per farmi spazio a sufficienza.

Riuscii a evitare lo scontro con le guardie che mi scoprirono nel carrello. Quando mi ordinarono di alzarmi, lo feci tenendo l'arma al mio fianco e mi voltai per mostrare loro la schiena. Quando videro che era coperta delle piaghe e delle scudisciate inferte dalle fruste zannute delle sacerdotesse e notarono la fattura drow della mia lama (mentre io ero tutt'altro che un drow), furono disposti a credere alla mia storia.

Anche se gli gnomi mi tenevano d'occhio, mi permisero di recuperare le forze per alcuni giorni e in quel lasso di tempo potei osservare una parte della loro comunità. Una volta all'interno della città, capii che non era poi una città vera e propria. Gli svirfneblin vivono tutti in stretto contatto gli uni con gli altri e questa prossimità può essere sconcertante, specialmente per chi è abituato a piccole comodità, come le imposte alle finestre e le porte alle latrine. Le abitazioni sono fatte di pietra liscia e seguono linee stondate, gli spigoli veri e propri sono quasi del tutto assenti.

Ogni attività occupa una parte separata della città: commercio, forgiatura, miniere e coltivazioni di funghi speciali. Tuttavia, molti dei vecchi tunnel e caverne restano deserti e sigillati, forse per prevenire potenziali invasioni o per via di ciò che ora si annida al loro interno, questo non lo so.

Se siete bene accetti in città per quanto basta, potete commerciare per assicurarvi merci e armature pregiate; le cotte di maglia e i picconi da minatore degli gnomi sembrano gli articoli più meritevoli di essere acquistati. Prima che mi rimettessi in marcia, gli gnomi furono tanto gentili da offrirmi un piccone, un pugnale e un po' dei loro trillimac, strani funghi che possono essere usati per produrre qualcosa di simile al pane. Sono un po' spugnosi, ma non vanno a male subito e mi permisero di raggiungere la superficie senza morire di fame.

La Caverna di Menzoberranzan

Menzoberranzan occupa una grande caverna che un tempo era la tana di ragni giganti e beholder. L'antro è noto con il suo nome nanico, Araurilcaurak ("Caverna della Grande Colonna"), a causa di Narbondel, la gigantesca colonna rocciosa che al centro unisce il pavimento al soffitto. La caverna ha vagamente la forma di una punta di freccia, con la pozza di Donigarten all'estremità stretta, e misura circa tre chilometri nel suo punto più largo. Il soffitto è alto trecento metri e il pavimento è disseminato di stalagmiti.

Due aree sovrastano il resto della città: Tier Breche, la caverna laterale che ospita l'Accademia dove quasi tutti i cittadini drow vengono addestrati prima di raggiungere l'età adulta, e la più vasta Qu'ellarz'orl (o Crinale delle Casate), un altopiano che ospita le molte dimore delle casate nobili più potenti, separata dal resto della città da una foresta di funghi giganti. Da entrambi questi rilievi si gode di un'ottima vista delle città, composta da file su file di castelli e guglie di pietra, dalle cime illuminate da tenui effetti di incantesimi *luminescenza* resi permanenti.

Capitolo 3: Razze dei Reami

Faerûn è popolato da molte razze, alcune delle quali provengono da altri mondi e si fecero strada fin qui nei tempi antichi, quando i portali di ogni genere erano abbondanti e più facili da varcare. Altre sono relativamente appena arrivate in questo mondo e devono ancora trovare il loro posto tra le razze già consolidate da tempo. Le civiltà delle razze antiche sono cadute in declino, mentre quelle delle razze più giovani prosperano e continuano a espandersi.

Tutte le razze dei personaggi descritte nel *Player's Handbook* sono presenti nei Reami, assieme ad alcune sottorazze presenti unicamente in Faerûn. Ogni razza dei personaggi possiede tutti i tratti della razza primaria descritti nel *Player's Handbook*, più alcuni tratti associati a ogni sottorazza e disponibili unicamente per quegli individui. Questo capitolo descrive i tratti razziali di una sottorazza solo quando differiscono da quelli forniti nel *Player's Handbook* o si sostituiscono ad essi. Le informazioni in questo capitolo fanno riferimento specificamente ai Reami, quindi se qualcosa di ciò che è descritto in questo volume differisce da ciò che è presentato nel *Player's Handbook*, questo materiale ha la precedenza.

Elfi

I *Tel'Quessir*, vale a dire "il Popolo", come si definiscono, abili sia nell'arte della magia che in quella della guerra, giunsero in Faerûn molti secoli fa, fondando potenti imperi di gran lunga precedenti all'ascesa degli umani. I giorni delle grandi nazioni elfiche sono ormai trascorsi da tempo e molti elfi si sono ritirati dal mondo in reami silvani isolati o hanno veleggiato oltre il Mare Senza Tracce per raggiungere l'isola di Evermeet.

A differenza dei nani, che svilupparono le loro sottorazze una volta giunti nel mondo, gli elfi portarono con loro le loro divisioni, fondando regni separati in base alle sottorazze d'appartenenza. I primi elfi, esseri dai poteri immani, esplorarono e colonizzarono il mondo, dando origine a un'età dell'oro per l'arte, la magia e la civiltà. All'apice del loro potere, gli elfi celebrarono un rituale di Alta Magia con l'intenzione di creare la loro patria perfetta. Ci riuscirono, ma l'incantesimo squarciò la terra, dando origine a un terribile cataclisma nello stesso momento in cui la remota isola di Evermeet emerse dalle acque del mare.

Poi giunsero le Guerre delle Corone, una serie di conflitti tra i grandi reami elfici che durò tremila anni. Queste battaglie devastarono buona parte del mondo e si conclusero con la fuga degli elfi oscuri nell'Underdark.

Piegati da quelle calamità, gli imperi elfici caddero in un lungo e lento declino e molti elfi decisero di partecipare alla grande Ritirata e di rifugiarsi a Evermeet. Man mano che gli elfi si ritraevano dal mondo, le altre razze e civiltà prendevano il sopravvento in Faerûn.

Il linguaggio Elfico parlato in Faerûn, a volte chiamato la Lingua Pura dagli elfi, è scritto nei caratteri aggraziati dell'alfabeto Espruar. Il Seldruin, l'antico linguaggio dell'Alta Magia elfica che usa l'alfabeto Hamarfae, è oggi praticamente dimenticato.

Elfi della Luna

Gli elfi della luna, noti anche come elfi d'argento o *Teu'Tel'Quessir*, sono più tolleranti e avventurosi delle altre sottorazze di elfi. Nei tempi antichi, la scomparsa dei loro imperi finì per disperdere gli elfi della luna presso le altre razze e da allora sono quasi sempre andati d'accordo con i loro vicini appartenenti alle altre razze. Essi si mescolano agli altri popoli, mentre gli altri elfi rimangono all'interno di insediamenti nascosti o roccaforti isolate.

A volte gli elfi della luna possono essere visti come frivoli, specialmente dagli altri elfi. Tuttavia, è proprio la natura fluida e accomodante della loro cultura, filosofia e personalità che ha permesso loro di sopravvivere e di prosperare durante e dopo i periodi più tragici della storia elfica. Sebbene varie comunità di elfi della luna siano presenti nell'entroterra di Faerûn, molti elfi della luna vivono negli insediamenti delle altre razze, trattenendosi per alcune stagioni o vari decenni prima di rimettersi in viaggio.

Un elfo della luna può sentirsi a casa presso i membri della propria famiglia, presso il clan o altri amici e persone care. Gli elfi della luna che si stabiliscono temporaneamente nei pressi delle comunità di elfi del sole o al loro interno non si fanno scrupoli a dichiarare che i loro cugini dovrebbero prendersi meno sul serio. Gli elfi del sole, a loro volta, fingono di essere più infastiditi dagli elfi della luna loro vicini di quanto non siano in realtà, purché i capricci e la sete di avventura degli elfi della luna non generino gravi interferenze. Considerato che gli elfi della luna solitamente ripartono prima di esaurire il loro benvenuto, tali contrasti si verificano molto raramente.

Gli elfi della luna possiedono i tratti razziali degli elfi alti descritti nel *Player's Handbook*. Hanno la pelle pallida dai riflessi bluastri. I loro capelli possono essere di qualsiasi colore di quelli umani; in più, alcuni elfi della luna hanno

Sottorazze Rare degli Elfi

Esistono altre stirpi di elfi che giunsero nel Faerûn all'alba dei tempi, ma che ora sono talmente rari da essere considerati figure leggendarie o addirittura mitologiche.

Avariel. Gli *Aril'Tel'Quessir*, o elfi alati, furono tra i primi a colonizzare Faerûn. Sono famosi per le loro ali piumate e la capacità di volare. Gli antichi conflitti con i draghi li annientarono quasi del tutto e oggi è pressoché impossibile incontrarli.

Lythari. I *Ly'Tel'Quessir* hanno la capacità di trasformarsi in lupi. A differenza dei lupi mannari, i lythari non hanno una forma ibrida e non sono afflitti da una maledizione. Vivono assieme in branchi nascosti, passando la maggior parte del tempo in forma di lupo e aggirandosi in libertà nelle terre più selvagge del mondo.

Elfi Marini. Gli *Alu'Tel'Quessir* ("elfi delle acque") sono una sottorazza acquatica di elfi che vive negli oceani del mondo, specialmente al largo delle rive di Faerûn e di Evermeet. Gli elfi marini vivono lungo la Costa della Spada, organizzati in compatti clan di nomadi, ma in altre zone hanno rivendicato alcuni regni lungo le rive d'acqua bassa più soleggiate. Sono in guerra contro i sahuagin fin da quando la storia ricordi.

Elfi delle Stelle. Gli elfi delle stele, o *Ruar'Tel'Quessir*, sono simili agli elfi della luna, ma di statura più alta. Vivono sul semipiano di Sildëyuir, nei pressi della Selva Fatata. Un conflitto con i nilshai, una razza di stregoni vermiformi del Piano Etereo, ha costretto alcuni elfi delle stelle ad abbandonare la loro dimora e a giungere nel Faerûn.

Elfi Selvaggi. I *Sy'Tel'Quessir* sono considerati da molti elfi i membri più strani della loro razza, avendo abbandonato buona parte della loro antica cultura.

i capelli bianco-argentati o di varie tonalità azzurre. I loro occhi sono blu o verdi, screziati da pagliuzze dorate.

Considerato l'amore che la razza nutre per i viaggi, le esplorazioni e le nuove esperienze, molti elfi della luna diventano avventurieri e sviluppano i loro talenti per l'arte della guerra, la lavorazione del legno e la magia accademica in varie misure.

Elfi del Sole

Gli elfi del sole, noti anche come elfi dorati o *Ar'Tel'Quessir*, sono noti per essere arroganti e altezzosi. Molti credono di essere i prescelti di Corellon e che le altre razze (perfino gli altri elfi) siano loro subordinati in termini di abilità, rilevanza e sofisticazione. Rivendicano il titolo di "elfi alti" con orgoglio e la loro razza è effettivamente responsabile di opere grandiose... e talvolta anche terribili.

Gli elfi del sole ricordano ed enfatizzano gli aspetti gloriosi della loro storia e aderiscono al principio di "eccellenza elfica": per quanto interessanti, eccezionali, eroici o degni di nota i traguardi delle altre razze possano apparire, tutto ciò che è elfico è intrinsecamente superiore. Questo atteggiamento definisce anche i rapporti degli elfi del sole con gli altri elfi, che considerano rappresentati sminuiti o meno puri della cultura elfica. Alcuni elfi del sole rifiutano questa mentalità, ma essa resta abbastanza diffusa da indurre molti abitanti di Faerûn a vedere un elfo del sole come l'incarnazione dell'arroganza. Il loro atteggiamento altezzoso può anche mettere in ombra il fatto che molti elfi del sole siano convintamente compassionevoli e solleciti campioni del bene.

Gli elfi del sole possiedono i tratti razziali degli elfi alti descritti nel *Player's Handbook*. Gli elfi del sole hanno la pelle bronzea, gli occhi neri, dorati o argentei e capelli neri, ramati o biondo-dorati.

La cultura e la civiltà degli elfi del sole sono di natura fortemente magica, grazie ai molti maghi, sapienti e artigiani di grande talento della razza. Non tutti gli elfi del sole sono abili praticanti dell'Arte, ma ognuno di essi racchiude almeno una scintilla di magia innata. Molti elfi del sole mescolano la magia con altre forme d'arte, per produrre la complessa danza dei cantori della lama, la musica ammaliante dei loro bardi e i raffinatissimi manufatti dei loro artigiani. Gli elfi del sole avventurieri spesso impartiscono un'aura di nobiltà alla loro professione: si avventurano nel mondo e sfidano i pericoli perché qualcuno deve pur farlo, e chi è più adatto di loro a questo compito?

Elfi dei Boschi

Gli elfi dei boschi, noti anche come elfi di rame o *Sy'Tel'Quessir*, sono gli elfi più comuni rimasti in Faerûn. I loro antenati lasciarono dietro di sé i conflitti delle Guerre delle Corone millenni or sono e fondarono roccaforti e insediamenti nel cuore delle foreste. Oggi, molti elfi dei boschi montano la guardia sulle rovine del passato, convinti che sia loro dovere preservare le glorie perdute come severo monito sui pericoli della superbia.

Gli elfi dei boschi tendono a essere più tenaci, solidi e pragmatici dei loro cugini, un atteggiamento che si riflette anche nella loro cultura e nelle loro tradizioni; gli elfi dei boschi tendono a dedicarsi ad attività più fisiche rispetto agli altri elfi e guardano l'antica storia elfica con occhi più critici. Per gli elfi dei boschi, i "grandi" regni elfici furono responsabili di errori altrettanto grandi. Considerano la Separazione, le Guerre delle Corone, la discesa dei drow e altre calamità come risultati di atti di arroganza da parte dei loro antenati. Vivendo al centro o nei pressi delle conseguenze di quell'arroganza e avendo assistito all'ascesa e alla caduta di molti imperi elfici, gli elfi dei boschi credono che il posto degli elfi nel mondo sia qualcosa di diverso da quello che credono gli elfi del sole o della luna. Gli elfi dei boschi non vanno in cerca di una qualche forma di dominio sul mondo esterno, bensì di una tranquilla armonia con esso.

Gli elfi dei boschi sono le controparti silvane degli elfi del sole e della luna e rifuggono dalle città e dalle roccaforti dei loro simili, preferendo una vita a stretto contatto con la natura. Gli elfi dei boschi non hanno rivendicato un grande reame per il loro popolo fin dai tempi del regno di Eaerlann, distrutto millenni or sono. Mantengono invece il controllo di numerosi piccoli insediamenti, più facili da tenere nascosti o da proteggere. Gli elfi dei boschi occupano i territori della Grande Foresta, la Grande Valle, le Terre Centrali Occidentali e altri ancora. Alcuni elfi dei boschi vivono nelle comunità e nei territori degli altri elfi, dove fungono da esploratori, ranger e cacciatori.

Sebbene si ritengano parte del mondo, è raro che gli elfi dei boschi lascino le loro dimore per mescolarsi ai membri delle altre razze. Questo vale anche per le foreste e i boschi più fitti del mondo, dove gli elfi dei boschi evitano di entrare in contatto con le altre razze. Gli avventurieri, i diplomatici, i corrieri e coloro che perseguono professioni simili sono un'eccezione: sono abituati a viaggiare oltre i confini dei loro domini silvani e a incontrare individui di ogni genere.

Gli elfi dei boschi di Faerûn possiedono i tratti razziali degli elfi dei boschi descritti nel *Player's Handbook*. Hanno la pelle marrone o color rame, i capelli castani, biondo-dorati, neri o ramati e gli occhi verdi, castani o nocciola.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100

Espruar, le Lettere e i Numeri dell'Elfico

Sono esperti conoscitori della natura e spesso intraprendono professioni che consentono loro di rimanere nei pressi delle terre selvagge o di sfruttare le loro conoscenze dei boschi, degli animali selvatici e della lavorazione del legno. Gli elfi dei boschi sono molto abili anche nell'arte della guerra e soprattutto nel tiro con l'arco. Sono meno portati dei loro cugini alla magia, ma vantano comunque la loro parte di praticanti dell'Arte, nonché di chierici e druidi in abbondanza.

Elfi Oscuri (Drow)

I drow discendono dagli elfi oscuri che si rifugiarono nell'Underdark dopo le Guerre delle Corone. Sono famigerati per la loro crudeltà, la loro malvagità e la loro sete di dominio.

Nell'arco della storia, molti hanno sempre creduto che tutti i drow fossero esseri intrinsecamente e irrimediabilmente malvagi. In effetti, molti scelgono un allineamento malvagio e si dedicano ad attività come la tortura, lo schiavismo, l'omicidio e altre mansioni nefaste in nome della loro dea demoniaca. Quasi sempre, gli elfi oscuri che ripudiano le usanze del loro popolo vengono esiliati o giustiziati per essere ribelli, eretici e insorti che hanno voltato le spalle alla cultura drow e alla volontà di Lolth. Ma l'esistenza di drow nobili e pronti al sacrificio come Liriel Baenre e Drizzt Do'Urden suggerisce che il male dei drow non sia innato e possa essere vinto. Le azioni di questi eroici drow hanno in qualche modo attenuato le opinioni comuni nei confronti della razza, anche se la comparsa di un elfo oscuro in superficie rimane un evento raro e un motivo di allarme.

Molti drow del Faerûn provengono da Menzoberranzan, la famigerata Città dei Ragni, o da una delle altre città-stato drow dell'Underdark, come Jhachalkhyn o Ched Nasad. Gli elfi oscuri incontrati in superficie si trovano solitamente nei pressi degli ingressi all'Underdark, perché sono danneggiati dalla luce del giorno, che indebolisce sia il loro corpo che la loro magia. Quei drow che diventano avventurieri spesso lo fanno dopo essere fuggiti dall'opprimente e crudele teocrazia delle città-stato. Molti di questi individui vivono come reietti e vagabondi, anche se a volte qualcuno trova una nuova dimora presso un'altra razza o cultura.

I drow possiedono i tratti razziali degli elfi oscuri descritti nel *Player's Handbook*. I personaggi drow possono appartenere a qualsiasi background, anche se molti sono storicamente legati a una delle città-stato drow dell'Underdark.

Grazie alle loro capacità magiche intrinseche e alla loro predilezione per i luoghi oscuri, i drow si rivelano portati per natura ad agire come assassini, ladri e spie. Tradizionalmente, i maschi drow diventano maghi e guerrieri, mentre le femmine drow rivestono ruoli di autorità come guerriere o sacerdotesse di Lolth. I drow esuli tendono a seguire il loro cammino personale, a prescindere dal loro sesso.

Divinità Elfiche

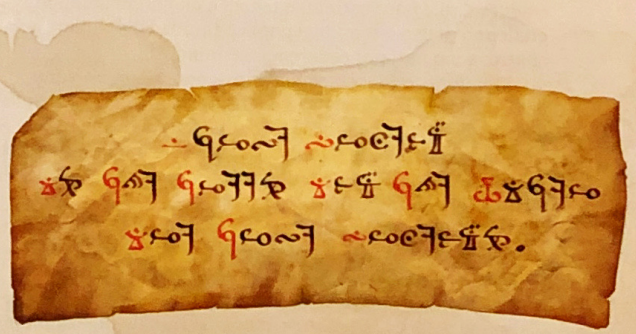
Le divinità dei *Tel'Quessir*, note collettivamente come i Seldarine, hanno incarnato gli ideali del popolo elfico da tempo immemore. Si crede che risiedano nel reame di Arvandor, sul piano di Arborea.

Il Dio degli Elfi

Corellon Larethian è il saggio capo dei Seldarine, il dio degli elfi, della magia, della poesia, del comando e dell'arte della guerra. È ritenuto il padre della razza, ma viene raffigurato tanto come figura femminile che come figura maschile con pari frequenza.

La Dea della Saggezza

Angharradh, divinità una e trina della saggezza e fiera protettrice del popolo elfico, è la consorte di Corellon. I suoi tre aspetti sono: Aerdrie Faenya, dea selvaggia dei venti e del tempo atmosferico, nonché patrona degli avariel; Hanali Celanil, la Rosa di Bellezza, dea dell'amore, della bellezza, dell'arte e dell'ammaliamento e l'argentata Sehanine Moonbow, il Mistero della Luce Lunare, dea di tutti i misteri della vita, inclusi il misticismo, la profezia, la morte e i sogni. Nelle leggende, queste divinità sono spesso considerate entità separate da Angharradh e vengono raffigurate come figlie o consorti di Corellon.



Divinità della Natura

Deep Sashelas è un dio del mare, signore degli elfi marini e dei delfini. Labelas Enoreth è il dio filosofo, la divinità del tempo e della storia, il cui dono della trance è essenziale per l'identità e la sopravvivenza degli elfi. Rillifane Rallathil è il dio dei boschi e delle terre selvagge, il padre degli elfi dei boschi e il protettore dei druidi. Suo stretto alleato è Solonor Thelandira, dio della caccia, del tiro con l'arco e della lavorazione del legno.

Divinità dell'Ombra

Erevan Ilesere, di indole più oscura, è il dio degli inganni e dei tiri mancini; Fenmarel Mestarine è il dio volubile e malinconico dei reietti e della solitudine, che interagisce raramente con il resto dei Seldarine (ad eccezione di Erevan, che usa Fenmarel come capro espiatorio delle sue trame e dei suoi scherzi). Viene infine Shevarash, un dio ritenuto amareggiato e ossessivo, a cui gli elfi si rivolgono quando cercano vendetta.

Divinità Faerûniane

Molti elfi venerano divinità del pantheon Faerûniano, tra cui Mielikki (e la dea degli unicorni Lurue), Silvanus e Sune. Negli anni più recenti, alcuni elfi hanno trovato gioia anche nella venerazione di Lathander.

Divinità Drow

Le divinità dei drow sono frammentate e infide proprio come i loro veneratori.

La Regina Ragno. Lolth, la Regina Demoniaca dei Ragni, è la sovrana incontrastata dei drow, pronta a eliminare senza pietà chiunque minacci la sua posizione. Le sue sacerdotesse sono altrettanto spietate nei confronti dei culti delle divinità rivali presso il loro popolo.

Altre Potenze Oscure. Selvetarm è il dio dei guerrieri, e quindi il patrono dei maschi drow, anche se forse meno popolare di Vhaeraun, il dio canaglia dei ladri, venerato dai maschi drow che si ribellano al matriarcato. Kiaransalee, la dea drow dei non morti, è servita da culti segreti di necromanti. Ghaunadaur, noto come Colui Che Rimane Celato, è una potenza sovversiva, il folle dio delle melme, dei ribelli e dei reietti, a volte venerato anche dai drow.

La Vergine Oscura. Alcuni esuli drow hanno udito il canto di Eilistraee, che li incita a raggiungere la superficie per ammirare la luna nascente. Eilistraee è la dea drow del canto, della bellezza, dell'arte della spada, della caccia e della luce della luna, e protegge i drow che rifiutano il male della loro società, offrendo loro luce e speranza.

Halfling

Nell'opinione comune, gli elfi sono considerati altezzosi e aggraziati, i nani ostinati e tenaci e gli gnomi (quando qualcuno pensa a loro) ingegnosi e timidi. Gli halfling, per contro, sono noti per essere lesti e impavidi.

Gli halfling, o *hin,* come si definiscono, sfoggiano una destrezza innata che spesso coglie di sorpresa le razze più grandi. Questa agilità torna loro utile spesso e volentieri, specialmente quando il loro coraggio ha la meglio sul buon senso. Molte storie degli halfling sono incentrate su colpi di fortuna inaspettati e fughe mirabolanti.

Al di là di questi tipici elementi caratteriali, gli halfling possono essere divisi in due sottorazze principali. Sono molti gli aspetti culturali che differenziano questi due gruppi, ma anche al di là dei tratti più esteriori, ciò che li distingue è il loro impulso primordiale: quello di viaggiare o quello di stabilirsi. Gli halfling piedelesto sono viaggiatori nati, dalla lingua e dal cuore agili quanto le loro gambe. Per contro, gli halfling cuoreforte, anche quando si mettono in viaggio, lo fanno sempre spinti dal desiderio di tornare a casa o di fondare una nuova dimora. Come recita un detto, "Piedelesto, cuore inquieto. Cuoreforte, piedi saldi".

Sebbene esistano molte comunità halfling, specialmente nel Luiren e nelle terre circostanti, gli halfling si inseriscono molto spesso nelle società naniche, gnomesche, elfiche e umane. I Piedelesto fanno visita a queste comunità nel corso dei loro viaggi, fanno amicizia facilmente e poi ripartono per andare dove li porta il vento o l'umore del momento. I Cuoreforte si stabiliscono in queste comunità, si mettono a loro agio e si inseriscono nel tessuto della comunità locale con tale abilità che la gente dà per scontato che ne abbiano fatto parte da sempre.

Halfling Piedelesto

Nel caso degli halfling piedelesto, né il viaggio né la destinazione sono importanti; ciò che conta è continuare a muoversi. La vita di un piedelesto è un'unica, lunga esplorazione dove ogni nuovo orizzonte, città o volto offre l'opportunità di scoprire qualcosa di entusiasmante.

Gli halfling piedelesto solitamente viaggiano in piccole bande a bordo di qualsiasi mezzo di trasporto abbiano a disposizione, ma si spostano anche a piedi senza problemi. Le bande sono composte da individui imparentati alla lontana e, quando più bande si incontrano, non è raro che qualche membro passi da una banda all'altra. Gli halfling piedelesto solitamente eccellono nelle imprese relative ai viaggi, che si tratti di orientarsi, di gestire le bestie da soma, di foraggiare, di navigare o di guidare i carri: quasi sempre hanno già fatto questo genere di cose in precedenza o hanno imparato a farlo da altri piedelesto nel corso dei loro viaggi.

Gli halfling piedelesto sono molto socievoli e spesso dimostrano per le persone la stessa curiosità che dimostrano per ciò che potrebbe trovarsi dietro la prossima curva. Sono noti per il loro atteggiamento schietto e rilassato, sono curiosi nei confronti degli altri e disposti a condividere tutto ciò che li riguarda, cosa che li spinge

a fare amicizia facilmente. La facilità con cui stringono amicizia e con cui poi si allontanano può farli apparire noncuranti agli occhi delle altre razze. Gli halfling piedelesto vengono spesso dipinti come volubili, facili da distrarre, capricciosi e inaffidabili, ma le loro amicizie e passioni, anche se di breve durata, tendono a essere genuine. La vita stabile e cosante che molte altre razze prediligono semplicemente non fa per loro.

Gli halfling piedelesto possiedono tutti i tratti razziali degli halfling piedelesto descritti nel *Player's Handbook*. Hanno le stesse tonalità della pelle, dei capelli e degli occhi degli umani, anche se la maggior parte degli halfling piedelesto ha gli occhi nocciola o castani e i capelli castani. Agli halfling piedelesto non crescono peli sulla faccia, ad eccezione delle corte basette che crescono sia ai maschi che alle femmine.

Halfling Cuoreforte

Gli halfling cuoreforte, creature della terra che amano un caldo focolare e una compagnia piacevole, sono creature dai molti amici e dai pochi nemici. A volte i membri delle altre razze definiscono i cuoreforte come "il popolo buono", in quanto poche cose riescono a sconvolgere i cuoreforte o a corrompere il loro spirito. Per molti di loro, la più grande paura è vivere in un mondo di compagnie sgradevoli e di intenti malevoli, dove la libertà e il conforto dell'amicizia vengano a mancare.

Quando gli halfling cuoreforte si stabiliscono in un posto, lo fanno con l'intenzione di rimanerci. Non è raro che una dinastia di cuoreforte viva nello stesso posto per alcuni secoli. Gli halfling cuoreforte non sviluppano le loro dimore nell'isolamento. Al contrario, fanno del loro meglio per adattarsi alla comunità locale e diventarne una parte essenziale. Dal loro punto di vista, la collaborazione viene prima di ogni altra cosa e la capacità di lavorare bene con gli altri è la dote più apprezzata nelle loro terre.

Se spinti fuori dal nido, gli halfling cuoreforte solitamente cercano di portare con loro il maggior numero di comodità domestiche possibile. I membri delle altre razze dall'indole più pratica possono trovare le abitudini di viaggio dei cuoreforte snervanti, ma i loro cugini piedelesto solitamente apprezzano l'aspetto umoristico della cosa... fintanto che non devono essere loro a portare i bagagli.

Sebbene siano spesso raffigurati in modo stereotipato come grassi e pigri, a causa della loro indole casalinga e dell'ossessione per il buon cibo, gli halfling cuoreforte sono solitamente piuttosto industriosi. Grazie alle loro mani agili, alla loro mentalità paziente e all'enfasi che pongono sulla qualità, si dimostrano eccellenti tessitori, vasai, intagliatori, canestrai, pittori e contadini.

Gli halfling cuoreforte possiedono tutti i tratti razziali degli halfling tozzi descritti nel *Player's Handbook*. In media sono più bassi rispetto ai loro simili piedelesto e tendono ad avere i volti più paffuti. Hanno le tonalità di pelle e i colori dei capelli degli umani, anche se la maggioranza ha i capelli castani. A differenza dei loro cugini piedelesto, gli halfling cuoreforte spesso hanno i capelli biondi o neri e gli occhi azzurri o verdi. Ai maschi non crescono barba e baffi, ma sia i maschi che le femmine possono far crescere le basette fino a metà guancia, per acconciarle poi in lunghe trecce.

Divinità Halfling

Gli *hin* venerano un piccolo ma intimo pantheon di divinità, onorato soprattutto presso altari casalinghi, santuari lungo la strada e boschetti sacri.

Halfling degli Spiriti

Gli halfling degli spiriti ebbero origine nel corso di una guerra tra varie tribù di halfling, che costrinse gli antenati di questa sottorazza a fuggire dal Luiren. Gli halfling degli spiriti sono i più rari degli *hin*: vivono solo nel Bosco di Chondal e in alcune altre foreste isolate, raggruppati in clan isolazionisti.

Molti clan degli spiriti scelgono un elemento naturale come centro del loro territorio e assegnano ai loro guerrieri un frammento di quell'elemento da portare con loro tutto il tempo. I guerrieri dei clan, noti come ali della notte, instaurano un legame con i gufi giganti e li usano come cavalcature.

Dato che questi halfling vivono per il loro clan e diffidano degli stranieri, gli halfling degli spiriti avventurieri sono molto rari. Un giocatore dovrà chiedere al suo DM il permesso di giocare un membro di questa sottorazza, che possiede i tratti degli halfling descritti nel *Player's Handbook*, più i tratti di sottorazza descritti di seguito.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un halfling degli spiriti aumenta di 1.

Gergo Silenzioso. Un halfling degli spiriti può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 9 metri da lui. La creatura capisce l'halfling solo se condivide con lui un linguaggio. L'halfling degli spiriti può parlare in questo modo soltanto con una creatura alla volta.

Le Sorelle Benedette

La dea madre degli *hin* e la signora del pantheon è Yondalla, la Benedetta, dea dell'abbondanza e della fertilità, protettrice del focolare, della casa e della famiglia. Sheela Peryroyl, la Sorella Verde di Yondalla, è una divinità della natura, la signora dei campi, dei ruscelli e delle terre selvagge, delle contee e delle valli, nonché del clima in quei luoghi. È anche la dea dell'amore, del canto e della danza.

Custodi del Focolare

Cyrrollalee è la dea del focolare e dell'ospitalità, nonché della fiducia e dei lavori manuali. Arvoreen è un dio difensore, un vigile protettore pronto a sacrificare le sue comodità personali per la sicurezza degli altri.

Gli Dèi delle Ombre

Brandobaris è il dio ingannatore del furto e della furtività, il patrono di molti halfling avventurieri. Urogalan è il dio silenzioso e malinconico della terra e della morte. È sempre accompagnato da un grosso segugio nero ed è rattristato dai suoi doveri. Vigila attentamente per assicurarsi che i morti siano rispettati e protetti.

La Dea Fortuna

Molti halfling hanno l'abitudine di venerare regolarmente Tymora, vedendo in lei una mano amica nel momento del bisogno e un simbolo della fortuna comunemente associata agli *hin*.

Nani

Il Popolo Tozzo è determinato e incrollabile e vanta un passato orgoglioso e figure rinomate come grandi artigiani, costruttori e guerrieri. Anche se la gloria dei loro imperi è svanita molto tempo fa, i nani osservano ancora fedelmente le usanze e le tradizioni antiche. Difendono caparbiamente ciò che resta dei loro vecchi domini sotto le colline e le montagne e c'è anche chi cerca di riconquistare ciò che è andato perduto sotto gli assalti degli orchi, dei goblin e dell'inesorabile avanzare del tempo.

Stando alle loro stesse leggende, i nani nacquero dal ferro, dal mithral, dalla terra e dalla pietra nella Forgia delle Anime di Moradin. Quando il Padre Onnipotente fece loro dono del soffio della vita nel cuore del mondo, i nani si fecero strada fino alla superficie e, da lì, si diffusero in tutti i continenti.

Migliaia di anni di colonizzazioni e separazioni divisero i nani in tre sottorazze distinte: i nani degli scudi, più diffusi nel Nord e lungo la Costa della Spada, i nani dorati delle terre meridionali e i nani grigi, o duergar, insediatisi nell'Underdark.

Il Linguaggio Nanico di Faerûn utilizza un alfabeto runico chiamato Dethek, i cui caratteri sono facili da incidere sulla pietra e sul metallo, come dimostrano le pietre runiche e le segnalazioni di direzione presenti negli antichi tunnel e nelle miniere dei nani.

Nani degli Scudi

La dimora ancestrale dei nani degli scudi è situata nel Faerûn settentrionale, dove si ergono ancora antiche rocche naniche nel Nord, a Damara, nell'Impiltur, nel Vaasa, nel Vast e nelle Terre Centrali Occidentali. La più famosa delle vecchie città dei nani degli scudi è la Cittadella Adbar, situata a nordest di Silverymoon. Molte di queste roccaforti sono passate di proprietà più volte nel corso dei secoli, in un ciclo di invasioni nemiche e riconquiste naniche ripetutosi più volte.

La vita in uno stato quasi costante di guerra per molte generazioni ha reso i nani degli scudi un popolo tenace, diffidente, dalla memoria lunga e spesso con una lista altrettanto lunga di rancori nei confronti dei loro vecchi nemici. I membri più conservatori della loro società vogliono preservare le tradizioni e i domini restanti del loro popolo e vivere isolati dalle influenze esterne e dalle invasioni degli stranieri, trincerati dietro solide mura di pietra. I nani degli scudi di indole più avventurosa preferiscono esplorare il mondo e scoprire cosa si nasconde oltre i confini delle antiche rocche naniche.

I nani degli scudi possiedono i tratti razziali dei nani delle montagne descritti nel *Player's Handbook*. La loro pelle è solitamente chiara e gli occhi sono verdi, nocciola o azzurri-argentati. I capelli sono castani, biondi o rossi. Portare la barba e i baffi lunghi è un'usanza molto diffusa presso i nani degli scudi maschi.

I nani degli scudi sono rinomati artigiani, specialmente nella lavorazione del metallo e della pietra. Tendono a concentrarsi più sulla solidità dei loro lavori che non sulle decorazioni artistiche e i fregi dorati che i loro cugini nani dorati prediligono. I nani degli scudi artigiani costruiscono le cose affinché durino e imprimono il marchio della loro firma su ogni solido capolavoro per assicurarsi, almeno da un certo punto di vista, l'immortalità.

Nani Dorati

I nani dorati sono comuni nelle terre orientali e meridionali. Sono guerrieri formidabili, fieri delle loro antiche tradizioni e fortemente legati ai loro clan. Sono scorbutici e altezzosi, adorano le opere artigianali pregiate e sono sempre pronti a commerciare.

Gli insediamenti più numerosi dei nani dorati si trovano nella Grande Crepa, nelle aree circostanti alla Costa del Drago e negli Antichi Imperi del Faerûn orientale. Altre comunità più piccole sono presenti sulle Montagne Fumanti, sulle Montagne dei Giganti e nelle Terre Centrali Occidentali.

Non avendo dovuto sopportare lo stesso ciclo di invasioni e migrazioni dei nani degli scudi, i nani dorati tendono a essere più ottimisti dei loro cugini, ma restano comunque scostanti e orgogliosi come solo un nano sa essere. Credono che la stabilità di cui la loro razza ha beneficiato nel corso della storia sia il risultato della loro cura per le tradizioni e non dubitano che il futuro dei nani dorati si rivelerà altrettanto pacifico, se rimarranno fedeli alle loro usanze e ai loro principi.

I nani dorati possiedono i tratti razziali dei nani delle colline descritti nel *Player's Handbook*. Sono tarchiati e muscolosi, hanno un'altezza media di 1,2 metri, la pelle marrone, i capelli neri o castani, gli occhi castani, nocciola o, in alcuni casi più rari, verdi (un tratto considerato di buon auspicio). I maschi si lasciano crescere la barba,

Clan Nanici del Nord

Tutti i nani considerano il retaggio del loro clan una parte importante del loro lignaggio e della loro identità. In certe città è un solo clan a dominare (o esiste direttamente un solo clan), mentre in altre comunità naniche vige una complessa rete di rapporti tra famiglie, clan e il resto della società.

Questi sono alcuni dei clan nanici presenti nel Nord: Arnskull, Battlehammer, Blackbanner, Blackhammer, Bucklebar, Darkfell, Deepaxe, Deepdelve, Eaglecleft, Foehammer, Gallowglar, Hillsafar, Horn, Ironshield, Jundeth, Narlagh, Orothiar, Quarrymaster, Rockfist, Sstar, Stoneshaft, Stoneshield, Stoneshoulder, Trueforger, Watchever, Worldthrone, Wyrmslayer e Yund.

Alcuni nani appartengono alla famiglia che ha fondato o che governa un intero clan, quindi usano il nome del clan come cognome. Altri sono semplicemente "del" clan in questione, ma portano il nome del clan con lo stesso orgoglio che riservano ai loro cognomi personali.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
𐤀	𐤁	𐤂	𐤃	𐤄	𐤅	𐤆	𐤇	𐤉	𐤊	𐤋	𐤌	𐤍
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
𐤎	𐤏	𐤐	𐤑	𐤒	𐤓	𐤔	𐤕	𐤖	𐤗	𐤘	𐤙	𐤚
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**0**	**10**	**50**	**100**
𐤛	𐤜	𐤝	𐤞	𐤟	𐤠	𐤡	𐤢	𐤣		𐤤	𐤥	𐤦

Dethek, le Lettere e i Numeri del Nanico

che mantengono oliata e ben curata, ed entrambi i sessi portano i capelli lunghi, spesso acconciati in elaborate trecce.

I nani dorati sono noti soprattutto per le loro abilità artigianali. Stando alle loro convinzioni, tutte le risorse naturali del mondo esistono affinché i mortali possano trasformarle in oggetti di grande bellezza. I nani dorati non vogliono sfruttare al massimo le loro risorse in termini di quantità, bensì di qualità. I loro artigiani lavorano a un prodotto per anni, occupandosi di ogni incisione e dettaglio con la massima precisione prima di considerarsi soddisfatti dei loro sforzi.

Questo approccio deliberato e perfezionista è un riflesso della cultura dei nani dorati, che prevede un metodo giusto e appropriato per fare qualsiasi cosa. La tradizione definisce ogni aspetto della vita di un nano dorato, dal suo posto nella società alle prospettive di matrimonio, alle carriere ritenute per lui accettabili. I nani dorati che si dedicano alla vita da avventurieri, lontani dal clan, raramente voltano le spalle alle loro tradizioni quando lo fanno. Anche se per un certo periodo possono vivere al di fuori della loro società, sperano comunque di migliorare la loro posizione all'interno di quella società nei tempi lunghi.

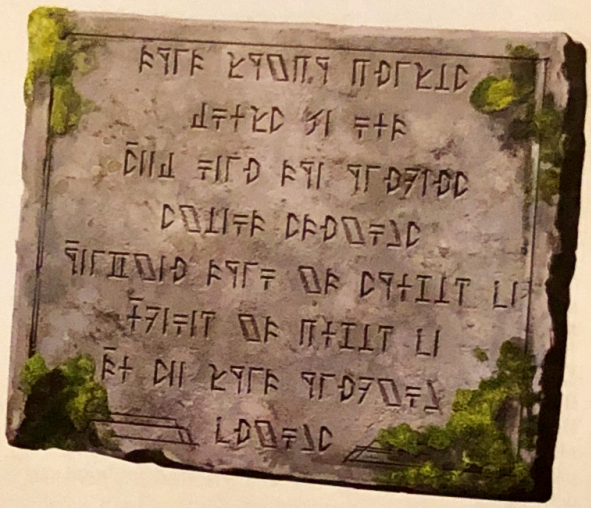
Nani Grigi (Duergar)

I nani grigi, o duergar, vivono nelle viscere dell'Underdark. Scavando più a fondo di ogni altro nano, finirono per farsi schiavizzare dai mind flayer per interi eoni. Anche se poi riconquistarono la loro libertà, questi cupi nani dalla pelle cinerea presero poi l'abitudine di schiavizzare a loro volta le altre razze, rivelandosi tirannici quanto i loro vecchi padroni.

Pur essendo fisicamente simili agli altri nani in certi aspetti, i duergar sono più snelli e muscolosi, hanno gli occhi neri e le teste calve e i maschi si lasciano crescere una barba grigia lunga e incolta.

I duergar apprezzano il duro lavoro più di ogni altra cosa. Mostrare emozioni diverse dalla cupa determinazione e dalla collera è malvisto presso la loro cultura, ma a volte alcuni duergar appaiono soddisfatti quando sono al lavoro. Mostrano il tipico apprezzamento dei nani per l'ordine, la tradizione e l'artigianato di qualità, ma i loro prodotti sono puramente pratici e scevri da qualsiasi valore estetico o artistico.

Pochi duergar diventano avventurieri, e meno ancora si spingono nel mondo di superficie, gravati dai loro sospetti e dalla loro xenofobia. Chi lascia la sua città sotterranea è solitamente un esule. I giocatori dovranno discutere con il loro Dungeon Master della possibilità di interpretare un personaggio nano grigio.



Tratti della Sottorazza dei Duergar

La sottorazza dei duergar possiede i tratti dei nani descritti nel *Player's Handbook*, più i tratti di sottorazza seguenti.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un duergar aumenta di 1.

Scurovisione Superiore. La scurovisione di un duergar ha un raggio di 36 metri.

Linguaggio Extra. Un duergar sa parlare, leggere e scrivere il Sottocomune.

Resilienza Duergar. Un duergar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le illusioni e per resistere alle condizioni di affascinato o paralizzato.

Magia Duergar. Quando un duergar raggiunge il 3° livello, può lanciare l'incantesimo *ingrandire/ridurre* su se stesso una volta con questo tratto, usando soltanto l'opzione di ingrandire dell'incantesimo. Quando raggiunge il 5° livello, può lanciare l'incantesimo *invisibilità* su se stesso una volta con questo tratto. Non ha bisogno di componenti materiali per nessuno dei due incantesimi e non può lanciarli quando è esposto direttamente alla luce del sole, sebbene la luce del sole non abbia effetto su di essi una volta lanciati. Il duergar recupera la capacità di lanciare questi incantesimi tramite questo tratto quando completa un riposo lungo. La sua caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Intelligenza.

Sensibilità alla Luce del Sole. Il duergar dispone di svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando egli, il bersaglio del suo attacco o ciò che egli cerca di percepire è esposto alla luce del sole diretta.

Divinità Naniche

Le divinità dei nani formano un pantheon, o un clan, noto collettivamente come il Morndinsamman.

Il Padre della Forgia e la Riverita Madre

A capo degli dèi nanici siede Moradin, il Forgiatore di Anime. Moradin, noto come Padre dei Nani o Padre Onnipotente, è il dio dell'intero popolo nanico, nonché della creazione, delle "attività artigianali naniche" (lavorazione del metallo e della pietra) e della protezione. Sua moglie è la Riverita Madre, Berronar Truesilver, dea del focolare e della casa, dell'onestà e della fedeltà, dei giuramenti, della lealtà e dell'onore.

Divinità della Battaglia

Clangeddin Silverbeard è il dio nanico della guerra e del valore. Gorm Gulthyn, noto anche come Occhi di Fuoco e Signore della Maschera di Bronzo, è il dio della difesa e della vigilanza, il protettore dei nani. Haela Brightaxe è la dea della fortuna in battaglia e la patrona dei nani guerrieri.

Divinità dell'Artigianato

Dumathoin, il Custode dei Segreti sotto la Montagna, è il patrono dei nani degli scudi, nonché il dio delle ricchezze sepolte, dei metalli pregiati, delle gemme e dell'esplorazione, come pure il guardiano dei morti. Sharindlar, la Signora della Vita e della Pietà, è la dea della guarigione, delle relazioni romantiche e della fertilità ed è spesso associata alla luna.

Divinità dei Luoghi Lontani

Il dio delle invenzioni e delle scoperte è Dugmaren Brightmantle, chiamato l'Inventore Errante o il Bagliore nell'Occhio. Marthammor Duin è il dio dei viaggiatori, il patrono degli esuli e delle guide e la divinità dei fulmini e delle strade.

Divinità della Ricchezza

Vergadain, noto anche come il Re Mercante, è il dio dei ladri (che impone ai suoi seguaci di non rubare mai agli altri nani), della fortuna, del caso e anche del commercio e dei negoziati. Abbathor è il dio dell'avidità, a volte raffigurato come un drago consumato dall'invidia delle ricchezze altrui che custodisce gelosamente il suo tesoro.

Divinità del Male

Laduguer è il patrono dei duergar, il dio della magia e di quegli aspetti dell'artigianato che non sono governati da Moradin. I duergar venerano anche Deep Duerra, la dea delle conquiste e dei poteri mentali.

Umani

Gli umani vivono in ogni angolo di Toril e abbracciano una gamma completa di culture ed etnie. Lungo la Costa della Spada e in tutto il Nord, gli umani sono la razza più diffusa e in buona parte di quei luoghi anche la razza dominante. La loro composizione culturale e sociale è più variegata che mai e va dai cittadini cosmopoliti che vivono nelle grandi città come Baldur's Gate e Waterdeep ai barbari che imperversano in tutta la Frontiera Selvaggia.

Gli umani sono famosi per la loro adattabilità. Nessun'altra razza vive in terre e ambienti così numerosi e diversi, dalle giungle rigogliose ai deserti ardenti, dal gelo eterno del Grande Ghiacciaio alle rive fertili lungo i fiumi e i mari. Gli umani trovano il modo di sopravvivere e di prosperare praticamente in ogni ambiente. In quei luoghi dove gli elfi e i nani si sono ritirati, gli umani spesso avanzano e fondano le loro comunità al fianco o in sovrapposizione a una comunità precedente.

Ne consegue, quindi, che il tratto più comune degli umani è la loro assenza di tratti in comune. Questa diversificazione ha consentito alle civiltà umane di svilupparsi più rapidamente rispetto alle altre razze e ha fatto degli umani una delle razze dominanti del mondo odierno, ma ha anche prodotto vari conflitti tra gli umani, causati dalle loro divergenze culturali e politiche. Se non fosse per la tendenza a combattere tra loro, gli umani sarebbero ancora più popolosi e predominanti di quanto non siano già oggi.

Etnie Umane nel Faerûn

Nel *Player's Handbook* sono presentate nove etnie umane di Faerûn. Di seguito, sono descritti altri gruppi umani degni di nota. Alcuni sono minoranze rilevanti nelle regioni o nelle nazioni confinanti con il Nord, mentre altre sono prevalenti in aree del mondo lontane dalla Costa della Spada.

Arkaiun

Gli Arkaiun, di statura bassa, dalla pelle olivastra e dai capelli scuri, vivono principalmente nel Dambrath, ad Halruaa e nello Shar. Molti Arkaiun vivevano sotto il giogo della schiavitù drow alcuni secoli fa, a causa di una campagna militare contro gli elfi oscuri conclusasi nel fallimento. Questo aveva portato alla distruzione del regno degli Arkaiun nel Dambrath.

Nomi degli Arkaiun: (maschili) Houn, Rhivaun, Umbril, Xaemar, Zeltaebar; (femminili) Glouris, Maeve, Sevaera, Xaemarra, Zraela; (cognomi) Lharaendo, Mristar, Wyndael

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**0**	**10**	**50**	**100**

Thorass, le Lettere e i Numeri del Comune

Bedine

I Bedine, umani dalla pelle e dai capelli scuri, erano guerrieri e nomadi che vivevano nell'Anauroch meridionale. Un tempo erano divisi in più di cento tribù, rimanevano quasi sempre nelle loro terre desertiche e interagivano ben poco con gli stranieri, se non per commerciare. Di generazione in generazione, sempre più Bedine hanno scelto una vita stabile in città, lasciandosi alle spalle le usanze nomadi e riducendo il numero di tribù che ancora aderiscono allo stile di vita tradizionale.

Nomi dei Bedine: (maschili) Aali, Rashid, Tahnon, Tanzim, Whalide; (femminili) Aisha, Farah, Nura, Rashida, Zalebyeh; (nomi di tribù) Alaii, Bordjia, Clelarra, Desai, Dakawa, Dursalai, Goldor, Iriphawa, Kellordrai, Lalajar, Qahtan, Yethtai, Zazalaar

Ffolk

I Ffolk delle Isole Moonshae discendono dai coloni Tethyrian che giunsero sulle isole circa mille anni fa. I Ffolk nutrono un grande rispetto per la natura, sono per buona parte contadini e venerano la dea che chiamano Madre Terra, osservando le loro antiche usanze druidiche. I Ffolk carpentieri navali sono tenuti in gran considerazione, avendo dimostrato la loro capacità di costruire solide navi in grado di affrontare i tumultuosi mari che circondano le loro dimore.

Nomi dei Ffolk: (maschili) Artur, Bern, Colin, Manfred, Tristan; (femminili) Alicia, Gennifer, Meridith, Elaine, Olivia; (cognomi) Archer, Gareth, Leed, Kendrick, Morgan, Waters

Gur

I Gur, imparentati con i Rashemi, sono umani robusti, dalla pelle olivastra e dai capelli scuri. Si considerano "figli di Selûne" e venerano quasi tutti la dea della luna. Le comunità Gur conducono un'esistenza nomade spostandosi attraverso le Terre Centrali Occidentali, cosa che ha procurato loro il soprannome di "popolo delle grandi strade".

Nomi dei Gur: (maschili) Boriv, Gardar, Madevik, Vlad; (femminili) Varra, Ulmarra, Imza, Navarra, Yuldra; (cognomi) Chergoba, Drazlad, Tazyara, Vargoba, Stayankina

Halruaan

Gli abitanti del misterioso regno magico di Halruaa, sono toccati dalla magia e molti di loro dimostrano un grande talento nell'Arte. Svanirono assieme alla loro terra durante la Piaga Magica, ma tornarono in modo altrettanto misterioso dopo la seconda Separazione. Molti Halruaan hanno i capelli biondi o scuri e la carnagione olivastra. I colori più comuni degli occhi sono neri, marroni e verdi.

Nomi degli Halruaan: (maschili) Aldym, Chand, Meleghost, Presmer, Sandrue, Uregaunt; (femminili) Aithe, Chalan, Oloma, Phaele, Sarade; (cognomi) Avhoste, Darante, Maurmeril, Stamaraster

Imaskari

Alcuni millenni fa, gli schiavi Mulan insorsero, provocando la caduta di Imaskar e dei suoi maghi regnanti. Tuttavia, alcuni Imaskari sopravvissero e fuggirono nell'Underdark, dove cambiarono gradualmente, sviluppando la pelle pallida e liscia e i capelli biancastri che ora sono i loro tratti più comuni. Gli Imaskari che controllavano la regione di Mulhorand furono costretti all'esilio da una seconda insurrezione da parte dei loro sudditi.

Nomi degli Imaskari: (maschili) Charva, Duma, Hukir, Jama, Pradir, Sikhil; (femminili) Apret, Bask, Fanul, Mokat, Nismet, Ril; (cognomi) Datharathi, Melpurvatta, Nalambar, Tiliputakas

Nar

Oltre mille anni fa, i sacerdoti oscuri di Narfell accumularono grande potere tramite una serie di patti con i demoni, ma le loro azioni finirono per scatenare una guerra che distrusse la loro civiltà. I Nar abbandonarono le loro città in rovina maledette e divennero nomadi e mercanti. I Nar hanno la pelle scura, gli occhi neri o marroni e i capelli neri, che spesso portano lunghi e legati in una coda di cavallo o raccolti sulla nuca.

Nomi dei Nar: (maschili) Avan, Ostaram, Petro, Stor, Taman, Thalaman, Urth; (femminili) Anva, Dasha, Dima, Olga, Westra, Zlatara; (cognomi) Dashkev, Hargroth, Laboda, Lackman, Stonar, Stormwind, Sulyma

Shaaran

Gli Shaaran, nomadi dai capelli e dalla pelle scura provenienti dal Faerûn meridionale, sono abili cacciatori, arcieri e cavalcatori che venerano varie divinità della natura. Sono organizzati in clan guidati dagli anziani e dai capitribù.

Nomi degli Shaaran: (maschili) Awar, Cohis, Damota, Gewar, Hapah, Laskaw, Senesaw, Tokhis; (femminili) Anet, Bes, Idim, Lenet, Moqem, Neghet, Sihvet; (cognomi) Cor Marak, Laumee Harr, Moq Qo Harr, Woraw Tarak

Opzione: Linguaggi Umani

Molte etnie e nazioni umane di Faerûn hanno un loro linguaggio specifico, che si aggiunge al Comune. Quasi tutti i linguaggi umani sono scritti in Thorass, l'alfabeto del Vecchio Comune, derivato dal linguaggio Chondathan che i mercanti usavano come lingua comune. Alcuni linguaggi umani usano altri alfabeti, come il Draconico, il Dethek e l'Espruar. I linguaggi delle etnie descritte nel *Player's Handbook* e in questo libro sono i seguenti:

Arkaiun: Dambrathan (scritto in Espruar)
Bedine: Midani
Calishita: Alzhedo
Chondathan: Chondathan
Damaran: Damaran (scritto in Dethek)
Ffolk: Waelan
Gur: Guran (un misto di Roushoum e Rashemi)
Halruaan: Halruaan (scritto in Draconico)
Illuskan: Illuskan
Imaskari: Roushoum
Mulan: Chessentan, Mulhorandi, Untheric o Thayan
Nar: Damaran
Rashemi: Rashemi
Shaaran: Shaaran (scritto in Dethek)
Shou: Shou
Tethyrian: Chondathan
Tuigan: Tuigan
Turami: Turmic
Ulutiun: Uluik

Se il Dungeon Master consente l'uso di questa opzione, ogni umano appartenente a un gruppo etnico possiede un suo linguaggio e conosce quel linguaggio oltre il Comune. Questo linguaggio etnico è considerato un linguaggio aggiuntivo gratuito per tali individui.

Tuigan

I Tuigan, un'orda nomade originaria delle vaste praterie tra Faerûn e Kara-Tur, un tempo quasi conquistarono il Faerûn sotto la guida del gran capo Yamun Khahan, prima di essere sconfitti da una coalizione di eserciti. Da allora, alcuni Tuigan compaiono a volte sulla Costa della Spada e in altre regioni vicine, ma mai in grandi numeri.

I Tuigan assomigliano agli Shou: hanno una pelle dai riflessi bronzei o dorati e una chioma nera, ma tendono a essere di carnagione più scura e ad avere lineamenti più marcati. Ognuno ha solo un nome (a volte tramandato da uno dei genitori); i Tuigan non usano i cognomi. I mercanti e gli avventurieri Tuigan sono abituati a viaggiare e hanno dimestichezza con molti linguaggi e culture.

Nomi dei Tuigan: (maschili) Atlan, Bayar, Chingis, Chinua, Mongke, Temur; (femminili) Bolormaa, Bortai, Erdene, Naran

Ulutiun

Gli Ulutiun sono umani bassi, dai capelli scuri e dalla pelle dorata, originari del Kara-Tur settentrionale e migrati verso ovest, fino alla Valle del Vento Gelido e altre terre fredde nei pressi del Mare di Ghiaccio Sconfinato. Sono cacciatori e raccoglitori che vivono in piccole tribù e hanno imparato a sopravvivere in uno degli ambienti più aspri del mondo. Ogni Ulutiun ha un solo nome (a volte tramandato da uno dei genitori); gli Ulutiun non usano i cognomi.

Nomi degli Ulutiun: (maschili) Amak, Chu, Imnek, Kanut, Siku; (femminili) Akna, Chena, Kaya, Sedna, Ublereak

Divinità degli Umani

La diffusione e la varietà della razza umana in Faerûn non è mai stata evidente come nella vasta schiera di divinità che gli umani venerano. Il pantheon Faerûniano (descritto nel capitolo 1) include divinità di ogni genere. Le sfere di influenza di numerose divinità si sovrappongono o entrano in competizione e sembra che agli umani le cose vadano bene così.

Molte comunità umane lungo la Costa della Spada possiedono templi e santuari curati dai sacerdoti fedeli alle varie divinità Faerûniane. In alcuni di questi luoghi, i fedeli delle divinità venerate dai governanti o da altri individui potenti svolgono un ruolo predominante nelle politiche locali rispetto a quelle meno popolari. In alcuni casi estremi, un culto considerato eretico o pericoloso può essere dichiarato illegale: per esempio, in una regione in cui i seguaci di Shar detengono l'autorità e il potere, il culto della sua sorella gemella e nemesi Selûne potrebbe essere vietato dalla legge.

Dragonidi

I dragonidi di Faerûn, umanoidi dai tratti di drago provenienti da un altro mondo, sono creature orgogliose, onorevoli e relativamente rare. Nel loro mondo d'origine, erano schiavi dei draghi, ma ora sono un popolo libero alla ricerca di un posto e di un destino nel loro nuovo mondo.

Origini Incerte

Come in tutte le storie che iniziano in un remoto passato, le origini dei dragonidi sono vaghe e a volte contraddittorie. Tuttavia, ognuna di esse rivela qualcosa sulla natura dei dragonidi.

Una storia narra che i dragonidi furono modellati dall'antico dio-drago Io al momento della creazione degli altri draghi. All'alba dei tempi, Io infuse negli spiriti astrali più brillanti la furia incontrastata degli elementi. Gli spiriti maggiori divennero i draghi, creature talmente potenti, orgogliose e volitive da essere i signori del mondo appena creato. Gli spiriti inferiori divennero i dragonidi. Anche se di statura più piccola, la loro natura di drago non era inferiore a quella degli altri spiriti. Questa storia sottolinea lo stretto legame tra draghi e dragonidi e ribadisce l'ordine naturale delle cose: i draghi comandano e i dragonidi servono, almeno stando al punto di vista dei vecchi padroni dei dragonidi.

Stando a un'altra leggenda, Io creò i draghi alla nascita del mondo, ma i dragonidi allora non esistevano. Successivamente, durante la Guerra dell'Alba, Io fu ucciso dal primordiale noto come Erek-Hus, il Re del Terrore. Con una rozza ascia di adamantio, il colosso squarciò Io da capo a coda, separando il corpo del dio-drago in due metà uguali che si animarono come nuove divinità: Bahamut e Tiamat. Le gocce del sangue di Io che caddero sul mondo divennero i primi dragonidi. Per chi crede a queste origini, la storia propone il concetto dei dragonidi come creature chiaramente inferiori rispetto a quelle plasmate dalla mano amorevole di Io, ma altri sottolineano che i dragonidi nacquero dal sangue di Io in persona, proprio come le due divinità draconiche che sorsero dal corpo squarciato del dio. I dragonidi non sono dunque affini alle divinità in questione?

Una terza storia sulle origini narra che i dragonidi furono i priminati del mondo, creati da Io prima che comparissero le altre razze umanoidi, pallide imitazioni della perfezione dragonide. Io plasmò i dragonidi e soffiò in loro il suo fuoco, poi versò il suo stesso sangue per impartire loro

la vita. I primi dragonidi funsero da compagni e alleati di Io, popolando la sua corte astrale e cantando le sue lodi. I draghi furono creati solo successivamente, all'inizio della Guerra dell'Alba, per essere usati come macchine di distruzione. Questa versione delle origini dei dragonidi è sostenuta da chi ritiene che i dragonidi siano superiori alle altre razze e che debbano essere loro a comandare sui draghi, e non viceversa.

Nonostante le loro conclusioni divergenti, c'è un tema comune che lega queste leggende: i dragonidi devono la loro esistenza a Io, il grande dio-drago che creò tutti gli esseri draconici. I dragonidi, come concordano tutte le leggende, non sono creazioni di Bahamut o Tiamat e quindi non appartengono a uno schieramento predeterminato nel conflitto tra quelle divinità. Ogni singolo dragonide, a prescindere dal suo particolare retaggio draconico, fa le sue scelte individualmente nei termini di etica e moralità.

La Lotta per la Libertà

I dragonidi provengono da Abeir, il gemello primordiale di Toril. Su quel mondo, la maggior parte dei dragonidi è schiava dei draghi loro padroni, anche se molti si sono conquistati la libertà e hanno formato delle nazioni di dragonidi liberi. Nel corso della Piaga Magica, i due mondi si intersecarono e una di quelle nazioni libere, il Tymanchebar, fu trasportata nel Faerûn. Prese il posto della nazione dell'Unther e dalle ceneri di quei due regni, i dragonidi sopravvissuti formarono il Tymanther, una nuova nazione di dragonidi di Faerûn.

Per qualche tempo i dragonidi del Tymanther cercarono di integrarsi con il nuovo mondo preservando le loro tradizioni e la loro cultura. Grazie a quegli sforzi, la nazione e il popolo del Tymanther divennero rinomati per essere onorevoli e degni di rispetto. Ma soltanto dopo poche generazioni, gli eventi della Separazione riportarono l'Unther nel Faerûn e la terra scomparsa di un tempo cercò di riconquistare tutto ciò che il Tymanther aveva conquistato. Piegati da questo disastro, i dragonidi rimasti nel Faerûn devono ora compiere più sforzi e con meno risorse per trovare un posto tra i popoli del mondo.

Onore e Famiglia

Ogni aspetto della vita dei dragonidi è regolato dal codice d'onore della razza e dal rigido rispetto delle tradizioni. La società dei dragonidi è perfettamente ordinata e richiede a ogni membro di dare il massimo per la famiglia e il clan. Questa fedeltà e questo senso del dovere hanno sostenuto i dragonidi durante i lunghi anni di servitù e hanno consentito loro di formare comunità e nazioni di dragonidi liberi.

Nella cultura dei dragonidi, la famiglia è composta dai parenti più stretti, mentre un clan è un insieme di famiglie unite da un'alleanza, da matrimoni combinati o da una storia comune. Sebbene sia raro che un dragonide debba scegliere tra l'una o l'altro, nella maggior parte dei casi il bene del clan viene prima di quello della specifica famiglia di un dragonide. La promessa di onore fatta al clan spinge un dragonide a compiere atti di eroismo e imprese temerarie o eccellenti, mirate a procurare gloria innanzi tutto al clan e poi anche all'individuo.

I giorni successivi alla Separazione hanno messo alla prova questi principi, lasciando alcuni clan frammentati e decentralizzati. Alcuni dragonidi di Faerûn cercano di ricreare il tipo di legame che avevano con il clan o la famiglia che hanno perduto forgiando nuovi rapporti con gli alleati e i compagni delle altre razze.

I dragonidi di Faerûn possiedono i tratti razziali dei dragonidi descritti nel *Player's Handbook*.

Filosofia e Religione

Il codice d'onore e la fedeltà incrollabile sono una sorta di fede per i dragonidi e, stando ai più tradizionalisti della razza, questo punto di vista è tutta la religione di cui hanno bisogno. Dopo essere stati costretti a venerare i loro padroni draconici in passato, i dragonidi ora hanno un atteggiamento diffidente nei confronti della religione e la considerano una forma di servitù. Gli scettici credono che, a prescindere dal modo in cui Io, il loro dio originale, li abbia creati, quell'antica divinità ora è morta da tempo o non si cura più del loro fato e le divinità draconiche che ne hanno preso il posto sembrano interessate soprattutto ad ammassare soldati per perpetuare il loro antico conflitto.

Tuttavia, alcuni dragonidi sentono il richiamo delle divinità di Faerûn e scelgono di servirle, e si dimostrano fedeli alla religione scelta proprio come a ogni altra causa. Bahamut e Tiamat contano vari dragonidi tra i loro veneratori, e anche Torm e Tyr attirano il senso dell'onore e dell'ordine dei dragonidi. Analogamente, Tempus e il Cavaliere Rosso fanno leva sullo spirito guerriero di alcuni dragonidi e Kelemvor si appella all'inevitabilità della morte e alla necessità di vivere bene nel tempo a disposizione. Le credenze religiose sono qualcosa di estremamente personale per quei dragonidi che le sposano: certi dragonidi dimostrano alla loro religione la stessa fedeltà che riservano alla famiglia e al clan.

Gnomi

Gli gnomi, creature di piccola statura che vivono negli angoli più remoti di Faerûn e lontani da occhi indiscreti, sono una delle razze meno popolose e influenti del mondo, al punto che qualcuno li chiama il "Popolo Dimenticato". Questo appellativo non infastidisce gli gnomi, che solitamente prediligono l'anonimato e la protezione che esso può fornire.

Stando alle leggende, i primi gnomi di Faerûn nacquero da gemme mistiche sepolte nel profondo della terra, un evento che simboleggia sia l'amore degli gnomi per le gemme che il caldo abbraccio delle loro tane sotterranee. Si dice che i mistici diamanti divennero gli gnomi delle rocce, che dagli smeraldi nacquero gli gnomi delle foreste e che i rubini si trasformarono negli gnomi delle profondità. Fin dai tempi della loro creazione, gli gnomi hanno sempre colonizzato i luoghi più lontani dalle altre razze, nel timore che il loro stile di vita non potesse sopravvivere all'impatto diretto con il resto del mondo.

Gli gnomi socializzano e lavorano volentieri con gli umani, gli elfi e i nani, ma non dimenticano mai che, essendo una razza piccola e relativamente insignificante, i loro interessi possono diventare secondari anche presso i loro alleati. In effetti, a volte i membri delle altre razze trattano istintivamente gli gnomi come cittadini di seconda classe, magari dimostrando un'alta considerazione degli gnomi loro amici, ma raramente attribuendo alla razza degli gnomi il credito che merita. Gli gnomi vengono costantemente sottovalutati e usano questa carenza di stima sia come forma di difesa che di attacco, in caso di necessità.

Come i nani, anche gli gnomi hanno dovuto combattere per lungo tempo con coboldi, goblinoidi e orchi, ma gli gnomi e i coboldi si odiano vicendevolmente in modo particolare. Entrambe le razze credono a una leggenda secondo cui, tanto tempo fa, la divinità Garl Glittergold ingannò il dio dei coboldi Kurtulmak, facendo crollare la terra attorno a lui e intrappolandolo in uno sconfinato labirinto sotterraneo, un atto che gli procurò la sua inimicizia eterna.

Gnomi delle Foreste

Gli sfuggenti gnomi delle foreste conducono una vita semplice nei loro rifugi scavati nelle colline nel fitto dei boschi. Un vicino potrebbe vivere a pochi chilometri di distanza da un insediamento di gnomi delle foreste per tutta la vita senza mai accorgersene. In quelle comunità, l'anonimato e la furtività garantiscono protezione, quiete e sopravvivenza. Se vengono scoperti e ben trattati, gli gnomi delle foreste si dimostrano ottimi vicini, ma in genere evitano i contatti anche con quelle civiltà che sembrano amichevoli.

Gli gnomi delle foreste usano la loro affinità con i piccoli animali e la loro abilità innata nelle illusioni per rimanere nascosti. Quando è necessario, una comunità di gnomi delle foreste si difende con tutte le risorse a sua disposizione. Molti insediamenti, però, si limitano a scomparire una volta scoperti, per rifugiarsi in un angolo inesplorato della foresta e ricominciare tutto da capo.

Quei rari gnomi delle foreste che lasciano il loro popolo per diventare avventurieri spesso fanno ricorso alla loro affinità con il mondo naturale e ai loro doni magici per fungere da guide, esploratori o mistici. La vita a stretto contatto con la natura spinge molti gnomi delle foreste ad assumere il ruolo di druidi al servizio di vari spiriti e divinità delle foreste.

Gli gnomi delle foreste di Faerûn possiedono i tratti razziali degli gnomi delle foreste descritti nel *Player's Handbook*.

Gnomi delle Rocce

Quando gli abitanti della Costa della Spada e del Nord parlano degli gnomi, generalmente intendono gli gnomi delle rocce. A differenza dei loro schivi cugini delle foreste, i curiosi e irreprensibili gnomi delle rocce interagiscono regolarmente con gli individui delle altre razze, specialmente se possono imparare qualcosa da quegli individui. Gli gnomi delle rocce preferiscono vivere ai confini degli altri insediamenti, all'interno delle loro enclave, anche se di tanto in tanto qualche gnomo delle rocce particolarmente avventuroso può prendere residenza in una città umana o nanica.

Le comunità degli gnomi delle rocce sono diffuse soprattutto nelle Terre Centrali Occidentali e lungo la

Le Signore delle Colline Dorate

Un aspetto curioso delle tradizioni gnomesche è il fatto che il pantheon degli gnomi non conti nemmeno una figura femminile tra i suoi ranghi. Stando alle leggende, le misteriose Signore delle Colline Dorate partirono assieme per compiere qualche impresa all'alba dei tempi e non hanno ancora fatto ritorno. Le storie si contraddicono sull'impresa delle Signore, dalla raccolta di un campione di ogni cosa bella e preziosa di Toril, a un piano segreto per sventare i mali del mondo usando l'anonimato come scudo, anche se questo significa costringere il mondo a dimenticare i loro nomi e le loro identità per qualche tempo. Quando qualche gnomo si allontana troppo da casa, si dice che sia "andato a cercare le Signore".

costa del Mare Scintillante, ma molti gnomi vagano da una comunità all'altra in tutto il Faerûn per commerciare o imparare qualcosa dagli stranieri, anche se si tratta di membri delle altre razze.

Gli gnomi delle rocce che lasciano le loro comunità spesso trovano lavoro sfruttando a loro vantaggio le doti razziali. Il loro retaggio e il loro interesse nelle gemme preziose spingono molti gnomi delle rocce a diventare abili intagliatori di gemme e gioiellieri. Gli gnomi delle rocce usano inoltre la loro affinità con i macchinari per lavorare come inventori, alchimisti e ingegneri. Nelle comunità umane, i tutori e i sapienti gnomi sono molto popolari, dato che il loro ampio arco vitale consente loro di acquisire e tramandare conoscenze nell'arco di molte generazioni.

Gli gnomi delle rocce di Faerûn possiedono i tratti razziali degli gnomi delle rocce descritti nel *Player's Handbook*.

Gnomi delle Profondità (Svirfneblin)

Gli gnomi delle profondità, noti anche come svirfneblin, sono esseri in netto contrasto con i loro cugini di superficie, hanno un carattere cupo e serio in confronto a quello allegro e generalmente ottimista degli gnomi delle rocce e degli gnomi delle foreste. Condividono l'ossessione dei loro cugini per la riservatezza e le loro dimore nel sottosuolo di Faerûn sono altamente protette e ben nascoste.

A seguito dell'ostilità dei loro vicini nell'Underdark (e specialmente dei drow), gli insediamenti e i regni degli svirfneblin corrono costantemente il rischio di doversi trasferire, essere conquistati o essere distrutti. È stato questo il fato di Blingdenstone, una delle più grandi roccaforti degli gnomi delle profondità, che perdurava da più di duemila anni prima di essere invasa, poco più di un secolo fa, degli elfi oscuri di Menzoberranzan. Di recente gli gnomi delle profondità hanno riconquistato la loro vecchia dimora e ora lottano per ripulirla dagli influssi maligni che si sono insinuati nei tunnel e nei cunicoli cittadini in loro assenza.

Gli gnomi delle profondità sono magri e hanno la pelle grigia, la cui tonalità può variare in tutte le sfumature della terra. I maschi sono calvi e senza barba, mentre le femmine sviluppano una chioma. Entrambi i sessi sono pressoché privi di peli corporei e hanno una pelle dall'aspetto pietroso.

Gli gnomi delle profondità avventurieri sono curiosi e audaci proprio come gli avventurieri delle altre razze. Alcuni trovano uno scopo vivendo presso le altre razze sotterranee, mentre altri si fanno strada fino alla superficie. Chi studia le arti arcane dell'illusione in particolare si allontana spesso da casa, in cerca di quelle conoscenze che non riesce a trovare nelle sue terre.

Tratti della Sottorazza degli Svirfneblin

La sottorazza degli svirfneblin possiede i tratti degli gnomi descritti nel *Player's Handbook*, più i tratti di sottorazza seguenti. A differenza degli altri gnomi, gli svirfneblin tendono a essere neutrali, pesano dai 40 ai 60 kg, raggiungono la maturità a 25 anni e possono vivere dai 200 ai 250 anni.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di uno svirfneblin aumenta di 1.

Scurovisione Superiore. La scurovisione di uno svirfneblin ha un raggio di 36 metri.

Mimetismo nella Pietra. Uno svirfneblin dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Linguaggio Extra. Uno svirfneblin può parlare, leggere e scrivere il Sottocomune.

Talento degli Gnomi delle Profondità

Se il DM consente l'uso dei talenti, un personaggio gnomo delle profondità ha l'opzione di acquisire il talento seguente.

Magia Svirfneblin

Prerequisiti: Gnomo (gnomo delle profondità)

Il personaggio ha ereditato la caratteristica innata da incantatore dei suoi antenati. Questo gli consente di lanciare *anti-individuazione* su se stesso a volontà, senza bisogno di una componente materiale. Può inoltre lanciare ognuno degli incantesimi seguenti una volta con questa caratteristica: *camuffare se stesso*, *cecità/sordità* e *sfocatura*. Recupera la capacità di lanciare questi incantesimi quando completa un riposo lungo. Intelligenza è la sua caratteristica da incantatore per questi incantesimi.

Divinità Gnomesche

Gli gnomi venerano un piccolo pantheon composto da sette divinità principali, note come i Signori delle Colline Dorate, più altre due entità.

Saggi Protettori

Garl Glittergold, l'Attento Protettore, è il re degli dèi gnomeschi, il dio dell'umorismo, del taglio delle gemme, della protezione e dell'inganno. I suoi scherzi hanno lo scopo di proteggere gli gnomi e di insegnare alle sue vittime l'umiltà e la saggezza. Il secondo di Garl, Gaerdal Ironhand, è il dio gnomesco della guerra, il signore della vigilanza e della difesa.

Divinità della Natura

Baervan Wildwanderer è il dio gnomesco delle foreste e dei boschi. È accompagnato dal suo compagno Chiktikka Zampesvelte, un grosso procione che stando alle leggende è il più saggio dei due. Segojan Earthcaller è il dio delle terre selvagge sotterranee, nonché il dio dei cunicoli e di tutti i vegetali e gli animali al loro interno.

Ombra e Pietra

Baravar Cloakshadow è il dio delle illusioni e dell'inganno, a cui viene conferito il titolo di Scaltro. Callarduran Smoothhands è il dio della pietra e dell'Underdark, nonché patrono degli svirfneblin.

Artigianato e Invenzioni

Flandal Steelskin, il dio delle miniere e delle forge, è noto come il Fabbro dell'Acciaio. È anche il dio gnomesco dello sviluppo fisico e della buona salute. Il temerario Nebelun il Ficcanaso è il dio delle invenzioni e della fortuna, venerato da molti gnomi pur non essendo considerato uno dei Signori delle Colline Dorate. "Per la testa di Nebelun!" è una tipica esclamazione degli gnomi che compiono una scoperta importante.

Lo Strisciante Sotterraneo

L'ultimo membro del pantheon gnomesco è Urdlen, che non ha l'aspetto di uno gnomo, bensì di una talpa elefantina, pallida e cieca. Urdlen è il dio dotato di grandi artigli della frenesia di sangue e del male, dell'avidità e degli impulsi incontrollati. Ai giovani gnomi viene spesso detto di "non lasciare che Urdlen scavi nel tuo cuore", un monito a non cedere ai propri impulsi più malvagi.

Mezzelfi

Un elfo che guarda un mezzelfo vede un umano e un umano che guarda quella stessa persona vede un elfo. Anche se questa caratterizzazione è semplicistica, esprime in sintesi ciò che significa essere un mezzelfo in Faerûn.

Per gli elfi che hanno un punto di vista estremo della questione, i mezzelfi sono l'emblema del declino della civiltà elfica, uno svilimento del retaggio e della cultura della razza che prima o poi la condurrà alla dissoluzione. Dal punto di vista degli umani, diametralmente opposto, i mezzelfi godono di un ingiusto vantaggio rispetto ai loro simili interamente umani e sono considerati privilegiati o preferiti a prescindere dalle effettive circostanze della loro nascita.

Per la maggior parte degli abitanti di Faerûn, tuttavia, le cose non sono così nette. I mezzelfi sono generalmente tollerati ovunque vadano o ovunque decidano di stabilirsi... purché non scelgano una società che veda di cattivo occhio gli elfi o gli umani, che riserverebbe la stessa ostilità anche a chi porta il sangue di entrambe le razze nelle vene. Per contro, una società che riserva grande stima per gli umani o gli elfi, solitamente non concede altrettanta stima ai mezzelfi (sebbene tali individui non siano comunque ostracizzati).

Razza Giovane, Radici Antiche

Nel remoto passato, i mezzelfi erano una rarità, in quanto gli umani e gli elfi entravano in contatto tra loro soltanto di rado. Gli antichi regni elfici di Cormanthyr e Myth Drannor vantavano una popolazione significativa di mezzelfi. È solo nell'arco dell'ultimo millennio che le razze hanno preso a mescolarsi con maggiore frequenza e il numero di mezzelfi è salito in proporzione. Ora i mezzelfi sono presenti in tutto il Faerûn.

Naturalmente, i mezzelfi gradiscono la compagnia dei loro simili: là dove più mezzelfi si riuniscono, presto tendono ad arrivarne altri ancora. La maggior parte dei mezzelfi del Nord e della Costa della Spada è frutto delle unioni tra elfi della luna e umani di sangue Illuskan o Tethyrian. In altre parti di Faerûn, i mezzelfi hanno fondato comunità rilevanti nel Bosco di Yuir e in tutto l'Aglarond. I mezzelfi acquatici sono presenti lungo varie coste, tra cui quelle dell'Aglarond, dell'Impiltur e della Sembia, nonché sulla Costa del Drago e nel Golfo di Vilhon. I mezzelfi drow sono numerosi soprattutto nella nazione Dambrath, che fu conquistata dagli elfi oscuri anni fa, e nell'Underdark, dove la Casata Ousstyl di Menzoberranzan è tristemente nota soprattutto per le sue unioni con gli umani.

Retaggio Misto

I mezzelfi sono una razza diversificata, considerato il vasto numero di combinazioni di sottorazze elfiche e di etnie umane che compongono i loro ranghi. Molti mezzelfi considerano la propria duplice natura una benedizione piuttosto che uno svantaggio, dato che offre loro una serie di capacità e un punto di vista sul mondo che gli umani e gli elfi puri non possono eguagliare.

Allo stesso tempo, il retaggio misto dei mezzelfi richiede loro uno sforzo maggiore per integrarsi tra gli umani o tra gli elfi, là dove è possibile. Per esempio, i mezzelfi nati e cresciuti negli insediamenti umani tendono ad avere nomi umani, mentre i mezzelfi delle comunità elfiche in genere hanno nomi elfici. In alcuni luoghi, i bambini mezzelfi prendono il nome della cultura dell'"altro" genitore o usano un misto di nomi umani ed elfici, per distinguersi dal resto della comunità.

I mezzelfi parlano sia il Comune che l'Elfico. Molti elfi del Bosco di Yuir parlano anche l'Aglarondan.

I mezzelfi di Faerûn possiedono i tratti razziali dei mezzelfi descritti nel *Player's Handbook*, anche se alcune varianti sono possibili; vedi il riquadro "Varianti dei Mezzelfi".

Gli Dèi di Due Razze

Non esiste alcuna divinità dei mezzelfi, quindi i membri di questa razza scelgono se seguire le divinità umane o quelle elfiche (anche se molti mezzelfi religiosi credono che siano le divinità a scegliere i loro seguaci). I mezzelfi solitamente

Varianti dei Mezzelfi

Alcuni mezzelfi di Faerûn possiedono un tratto razziale al posto di Versatilità nelle Abilità. Se il DM lo consente, un personaggio mezzelfo può rinunciare a Versatilità nelle Abilità e prendere al suo posto il tratto elfico Sensi Acuti o un tratto basato sulla sua discendenza elfica:

- Un mezzelfo discendente dagli **elfi dei boschi** può scegliere l'Addestramento nelle Armi Elfiche, il Piede Lesto o la Maschera della Selva degli elfi dei boschi.
- Un mezzelfo discendente dagli **elfi della luna** o dagli **elfi del sole** può scegliere l'Addestramento nelle Armi Elfiche o il Trucchetto degli elfi alti.
- Un mezzelfo discendente dai **drow** può scegliere la Magia Drow dei drow.
- Un mezzelfo di discendenza **acquatica** può scegliere una velocità di nuotare di 9 metri.

venerano gli dèi della cultura in cui sono cresciuti, anche se alcuni si affidano alle divinità dell'altra metà del loro retaggio in segno di ribellione all'ambiente in cui sono cresciuti, o semplicemente perché sono spinti a farlo da una vocazione o da un bisogno personale.

Come i membri di tutte le altre razze, anche i mezzelfi scelgono spesso la loro divinità preferita in base alla loro vocazione o professione: Corellon Larethian, Azuth o Mystra per i maghi, Solonor Thelandira o Mielikki per i ranger, Milil o Corellon per i poeti e i bardi e così via.

Molti mezzelfi venerano Sune o Hanali Celanil in segno di apprezzamento dell'amore che i loro genitori provavano l'uno per l'altra e le due divinità sono spesso considerate compagne del cuore. Alcuni mezzelfi sono attirati da divinità più insolite come Auril, Eldath, Erevan Ilesere e Ilmater o da divinità della natura come Mielikki, Rillifane Rallathil e Silvanus. I mezzelfi dell'Aglarond spesso scelgono Chauntea, Selûne o uno dei Seldarine come loro patrono.

Mezzorchi

I mezzorchi esistono fin da prima della storia documentata, da quando gli orchi e gli umani entrarono in contatto per la prima volta. Tuttavia, nell'arco di tutto questo tempo hanno trovato poco spazio nella civiltà Faerûniana (o forse, più precisamente, la civiltà non ha mai lasciato loro molto spazio).

La maggior parte della gente trova i mezzorchi sgradevoli, una reazione dovuta soprattutto al loro aspetto: chiunque assomiglia così tanto a un orco probabilmente si comporta anche come un orco e va tenuto a distanza, o almeno questo è il ragionamento dominante. Dato che i mezzorchi sono solitamente più forti e più resistenti degli umani loro simili, trovano facilmente lavoro nei paesi e nelle città, ma il loro aspetto li rende rapidamente dei reietti. In reazione a questo ostracismo, un mezzorco può scegliere di abbracciare la sua diversità e andare fiero della sua superiorità fisica, tenersi ai margini e tentare di non attirare troppo l'attenzione oppure rinunciare a inserirsi stabilmente in una società e adottare uno stile di vita nomade.

I mezzorchi del Faerûn possiedono i tratti razziali dei mezzorchi descritti nel *Player's Handbook*. Parlano sia il Comune che l'Orchesco. I rari esempi scritti di linguaggio Orchesco usano l'alfabeto Dethek.

La Verità nel Sangue

Il destino dei mezzorchi è frutto delle decisioni della divinità Gruumsh, il creatore degli orchi. Stando alle leggende, quando Gruumsh scoprì che tutti i territori del mondo erano stati rivendicati dalle altre razze, giurò che gli orchi si sarebbero vendicati prendendosi quello che volevano con la forza. Ancora oggi, le grandi orde degli orchi continuano a fare proprio questo, emergendo periodicamente dalle terre selvagge per razziare e saccheggiare.

Ne consegue che il termine "orco" non ha alcuna connotazione gradevole nella mente degli altri Faerûniani. Allo stesso tempo, la parola "mezzo" è sinonimo di derisione presso gli orchi. Alcuni mezzorchi cresciuti in mezzo agli orchi reagiscono a questi pregiudizi dimostrandosi più brutali degli altri membri della tribù. Questo può procurare loro un ruolo di commando, anche se i mezzorchi stranieri raramente sono bene accetti nella società degli orchi, non essendo di puro sangue orchesco, ma non vengono neanche accettati nelle altre società proprio per il loro retaggio orchesco.

I mezzorchi sono visti come creature sgradevoli e intimidatorie dagli altri popoli, cosa che può essere sia una maledizione che una benedizione: da un lato, vengono spesso lasciati in pace da coloro che li temono, ma dall'altro possono diventare oggetto di discriminazioni o perfino di attacchi diretti da chi si sente minacciato da loro. Questi pregiudizi contro la razza rendono i mezzorchi diffidenti anche nei confronti di chi mostra loro cortesia, poiché tutti hanno già avuto esperienze in cui sono stati ingannati da questo comportamento. Il loro sangue orchesco (il Marchio di Gruumsh) li rende irascibili e pronti a scagliarsi contro chiunque li tratti ingiustamente.

Essendo cresciuti tra gli orchi o all'ombra del loro retaggio, i mezzorchi raramente hanno sperimentato società piacevoli e spesso risultano scorbutici, schietti o scortesi nelle interazioni sociali. Proprio come gli orchi, non hanno peli sulla lingua e dicono ciò che pensano senza curarsi di come saranno ricevute le loro opinioni. A prescindere da dove vivano, i mezzorchi solitamente finiscono per essere definiti dagli altri in base alla loro utilità come manovali e soldati. Sono rari e fortunati quei pochi che vengono giudicati in base al loro carattere e alle loro azioni, anziché al loro retaggio.

Terre dei Mezzorchi

In alcune terre lontane dalla Costa della Spada, come il Thesk e il Chessenta, esistono grandi comunità di mezzorchi dove intere generazioni sono vissute a tutti gli effetti in una popolazione di loro simili. Tuttavia, esistono

pochi luoghi di questo tipo nel Nord. Una piccola comunità era cresciuta nei pressi del Regno di Molte Frecce, ma la recente guerra con gli orchi di quel reame ha costretto quella fiorente popolazione a disperdersi.

Oggi nessun luogo civilizzato del Nord conta una popolazione rilevante di mezzorchi, sebbene ogni comunità stabile ne ospiti almeno qualche esemplare ai suoi margini. Ironicamente, è proprio negli insediamenti più grandi e civilizzati e nelle grandi città dalla mentalità più cosmopolita che i mezzorchi hanno più probabilità di essere accettati.

A Waterdeep, per esempio, i mezzorchi costituiscono una minuscola percentuale della popolazione, ma nonostante questo ce ne sono comunque a centinaia. I mezzorchi che hanno scelto Waterdeep come loro dimora apprezzano l'accettazione, o quanto meno la tolleranza, di cui godono in città, che siano nati in loco, che siano giunti via terra da altre regioni del continente o che siano sbarcati in città da qualche vascello mercantile.

Divinità dei Mezzorchi

Come si addice alla loro duplice natura, molti mezzorchi venerano sia le divinità del pantheon umano che quelle del pantheon orchesco. Da soli o assieme ai loro simili, i mezzorchi innalzano preghiere alle divinità orchesche e specialmente a Ilneval, ritenuto il patrono dei mezzorchi e degli altri mezzosangue orcheschi.

Dèi Faerûniani

I mezzorchi che cercano di inserirsi nella società umana spesso adottano una divinità umana per motivi pratici (anche se raramente lo fanno solo di facciata). Prediligono le divinità Faerûniane della guerra e dell'inganno, come Bane, Mask e Tempus.

La Prima Famiglia

Il pantheon orchesco, noto come la Tribù di Colui che Sorveglia, è un gruppo di divinità brutali e crudeli, dominato dal loro padre e capotribù, Gruumsh, il Dio con un Occhio. Questo dio della conquista, della forza e della sopravvivenza è l'odiato rivale della divinità elfica Corellon Larethian. Si dice che Gruumsh abbia perso il suo occhio a causa della mira infallibile di Corellon nel tiro con l'arco.

La dea-madre degli orchi è Luthic, compagna di Gruumsh e dea della fecondità, delle caverne e della stregoneria.

Bahgtru, il figlio di Gruumsh, è il dio della pura forza bruta, famoso per la sua potenza, ma malvisto da alcuni per la sua ottusità.

Il Signore dell'Orda

La divinità patrona dei mezzorchi è il dio della guerra Ilneval. Detiene il titolo di Guerrafondaio nel pantheon ed è riverito da coloro che credono che attaccare in superiorità numerica soverchiante sia sempre la scelta più saggia.

Il Bianco e il Nero

I due membri più sinistri del pantheon orchesco si trovano alle due estremità contrapposte dello spettro visivo: uno è Shargaas, il Signore della Notte, il dio dell'oscurità, della notte e della furtività. L'altro è Yurtrus dalle Bianche Mani, Signore delle Larve, la temibile divinità delle epidemie e della morte.

Tiefling

I tiefling sono umani nelle cui vene scorre il sangue degli immondi. In Faerûn, molti di essi sono accomunati da un legame frutto delle macchinazioni messe in atto un secolo fa dall'arcidiavolo Asmodeus.

Il Marchio di Asmodeus

Durante la Piaga Magica, Asmodeus assimilò la scintilla divina di Azuth e ascese al rango di divinità. In seguito, Asmodeus e una congrega di warlock, i Tredici di Toril, celebrarono un rito in cui l'arcidiavolo rivendicò tutti i tiefling del mondo come sue proprietà, scagliando su di essi una maledizione che li avrebbe costretti a portare "il sangue di Asmodeus". Questo atto marchiò tutti i tiefling come "discendenti" del Signore dei Nove Inferi, a prescindere dal loro vero retaggio, e li trasformò in creature simili al loro presunto progenitore. Gli altri popoli di Faerûn, turbati dall'aspetto di questi esseri diabolici, divennero sospettosi o dichiaratamente ostili nei confronti di tutti i tiefling.

Nonostante ciò che crede certa gente, però, Asmodeus non esercita alcun potere sui suoi "figli" e i tiefling odierni godono di libero arbitrio (e di una grande forza di volontà) proprio come in passato. Alcuni scelgono volontariamente di mettersi al servizio del Signore dei Nove Inferi e dei suoi piani, mentre altri si schierano con altre fazioni immonde. Altri ancora non si schierano con nessuna di esse e fanno del loro meglio per tenersi fuori dalle politiche infernali.

Dopo il rituale di un secolo fa che ha diffuso la maledizione di Asmodeus, nel Faerûn sono nati altri

Varianti dei Tiefling

Poiché non tutti i tiefling discendono dal sangue di Asmodeus, alcuni hanno tratti diversi da quelli presentati nel *Player's Handbook*. Il Dungeon Master può consentire l'uso delle varianti seguenti per i personaggi tiefling, sebbene Lingua del Diavolo, Fuoco Infernale e Alato si escludano gli uni con gli altri.

Aspetto. Il tiefling potrebbe avere un aspetto diverso da quello degli altri tiefling. Anziché avere le caratteristiche fisiche descritte nel *Player's Handbook*, il giocatore sceglie 1d4 + 1 dei tratti seguenti: piccole corna, zanne o denti aguzzi, lingua biforcuta, occhi da gatto, sei dita su ogni mano, zampe di capra, zoccoli, coda biforcuta, pelle rigida o scagliosa, pelle rossa o blu scuro, non proietta ombre o riflessi, emana odore di zolfo.

Ferino. Il punteggio di Intelligenza del tiefling aumenta di 1 e quello di Destrezza di 2. Questo tratto si sostituisce al tratto Incremento dei Punteggi di Caratteristica.

Lingua del Diavolo. Il tiefling conosce il trucchetto *beffa crudele*. Quando arriva al 3° livello, può lanciare l'incantesimo *charme su persone* come incantesimo di 2° livello una volta con questo tratto. Quando arriva al 5° livello, può lanciare l'incantesimo *estasiare* una volta con questo tratto. Deve completare un riposo lungo per poter lanciare di nuovo quegli incantesimi con questo tratto. La sua caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Carisma. Questo tratto si sostituisce al tratto Eredità Infernale.

Fuoco Infernale. Una volta raggiunto il 3° livello, il tiefling può lanciare l'incantesimo *mani brucianti* una volta al giorno come incantesimo di 2° livello. Questo tratto si sostituisce all'incantesimo *intimorire infernale* del tratto Eredità Infernale.

Alato. Dalle spalle del tiefling spuntano due ali da pipistrello. Il tiefling ha una velocità di volare pari a 9 metri. Questo tratto si sostituisce al tratto Eredità Infernale.

tiefling appartenenti ad altre stirpi infernali, ma quelli che portano il marchio dell'arcidiavolo (e i loro discendenti) restano di gran lunga i loro esempi più numerosi.

I tiefling di Faerûn possiedono generalmente i tratti razziali dei tiefling descritti nel *Player's Handbook*, ma quelli che non discendono da Asmodeus potrebbero sviluppare qualità diverse; vedi il riquadro "Varianti dei Tiefling".

Una Razza Senza una Dimora

Come progenie delle potenze infernali, i tiefling non possono considerare alcuna regione di Faerûn come loro terra, sebbene certi luoghi e certe nazioni si dimostrino più tolleranti di altre.

Nel Nord, la più grande popolazione di tiefling si trova a Neverwinter. Dato che in città sono attivi anche gli Ashmadai, membri di un violento culto devoto ad Amodeus, la diffidenza nei confronti dei tiefling è diffusa anche qui: dopotutto, la gente non può mai sapere se un tiefling sia un membro degli Ashmadai o sia stato attirato a Neverwinter dalle opportunità di integrazione che quella città offre.

Altri piccoli gruppi di tiefling sono sparpagliati in tutto il Faerûn, specialmente nelle città cosmopolite (dove possono godere di un minimo di anonimato) e negli insediamenti più poveri o turbolenti dove chiunque possa contribuire alla sopravvivenza e alla prosperità della comunità è bene accetto.

I tiefling sono comuni nel Calimshan, a sud, dove molti di essi hanno combattuto per i djinn come mercenari e ora servono qualsiasi padrone dotato di denaro sufficiente a pagarli. A est, molti tiefling vivono nell'Aglarond (come schiavi in fuga dal Thay o come loro discendenti) e nel Mulhorand, dove si crede che nel sangue dei tiefling scorra quello degli antichi dèi Mulhorandi in persona.

Credenti Solitari

Anche se molti Faerûniani credono che tutti i tiefling venerino Asmodeus e i Signori dei Nove Inferi, la verità è che lo fa solo una minoranza, ma i veneratori di diavoli (o di demoni) esistenti sono comunque sufficienti a fomentare ogni genere di dicerie e di sospetti.

Quei tiefling che venerano un dio diverso da Asmodeus spesso scelgono una divinità che veglia e si prende cura dei reietti, come Ilmater, Mask, Selûne, Shar e Tymora. Anche le divinità della conoscenza, della sopravvivenza, dell'astuzia e della guerra tendono ad attirare quei tiefling che danno valore a queste qualità. Perfino Beshaba è venerate da quei tiefling che considerano la loro nascita accidentale una sorta di scherzo crudele che hanno deciso di abbracciare.

Risultano altrettanto intriganti e inquietanti per i seguaci di alcune fedi di Faerûn le storie diffuse dai tiefling che, nelle loro visioni, avrebbero visto gli dèi del Faerûn assumere un aspetto modellato a immagine e somiglianza degli stessi tiefling. Una è l'entità che chiamano "la pallida dea della luna dalle lunghe corna" (Selûne); un'altra è "l'oscura e diabolica dea della fortuna" (Tymora). Un segno, a detta dei tiefling, di come l'aspetto esterno e la discendenza di sangue siano per gli dèi meno importanti del cuore e dell'anima di un fedele.

Nomi dei Tiefling

La maggior parte dei genitori tiefling si adatta ai nomi convenzionali della cultura in cui nascono i loro figli, quindi usano nomi umani se vivono in un insediamento umano (per rafforzare l'apparenza di essere cittadini "normali"). Altri traggono i loro nomi dal linguaggio Infernale che si sono tramandati fin dai tempi antichi.

Inoltre, alcuni tiefling Faerûniani hanno nomi tratti dal linguaggio delle culture in cui sono relativamente comuni e bene accetti, come quella Calishita o Mulhorandi, nomi che suonano stranieri agli abitanti del Nord e della Costa della Spada.

Al-Khem e Beni-Asmodai sono due cognomi tiefling Calishiti molto comuni che fanno riferimento al retaggio della razza, assieme a nomi propri come Haroun, Ishaq e Nizam (maschili) o Hania, Rashaa e Zaar (femminili).

I cognomi Mulhorandi che iniziano con "Sia" o "Zia" seguiti dal nome di un dio indicano che il proprietario è portatore del sangue di quel dio, come Zianhur e Siasobek. I nomi propri più ricorrenti presso i tiefling Mulhorandi includono Aybtep ("cornuto"), Bahati ("anima saggia"), Het ("fumo"), Kamen ("scuro"), Katsu ("nato dalle stelle") e Kohl ("dagli occhi scuri").

Gli Aasimar

Gli opposti celestiali dei tiefling, gli aasimar, discendono dagli umani di retaggio celestiale. Gli aasimar non sono diffusi nei Reami quanto i tiefling, ma abbastanza comuni da diventare avventurieri. Se un Dungeon Master desidera consentire ai suoi giocatori di creare dei personaggi aasimar, può trovare le regole per farlo nella *Dungeon Master's Guide*.

Capitolo 4: Classi

TUTTE LE DODICI CLASSI PRESENTATE NEL *Player's Handbook* sono presenti in Forgotten Realms. Il materiale di questo capitolo descrive il posto che queste classi occupano nel Faerûn e soprattutto nella Costa della Spada e nel Nord. Questo capitolo include anche alcune nuove opzioni per i privilegi di classe e alcuni nuovi incantesimi.

Barbari

QUANDO RAGGIUNSE GLI ELFI OSCURI, PWENT ABBASSÒ *la testa e ne impalò uno al petto con il lungo spuntone dell'elmo, squarciando brutalmente e senza troppe difficoltà le sottili maglie dell'armatura drow. Il secondo drow riuscì a deviare la carica successiva della furia combattente, spingendo di lato l'elmo con entrambe le sue spade. Ma un pugno ricoperto di cotta di maglia, dalle nocche sormontate da una fila di diabolici spuntoni, colpì il drow sotto il mento e gli aprì un orrendo squarcio in gola. Annaspando per respirare, il drow riuscì a mettere a segno due micidiali colpi sulla schiena dell'avversario, ma sortirono ben poco effetto di fronte alla frenesia scatenata del nano dagli occhi spiritati.*

—R.A. Salvatore, *Siege of Darkness*

Molti territori della Costa della Spada e del Nord sono territori selvaggi dove ogni giorno è necessario lottare per la sopravvivenza. Queste terre generano tribù stoiche e fieri guerrieri come i barbari Reghed e Uthgardt del Nord e i Nordici delle Isole Moonshae, un popolo di navigatori attivo lungo i tratti settentrionali della Costa della Spada.

I barbari di queste terre sono quasi sempre umani o mezzorchi, a cui si aggiunge di tanto in tanto qualche mezzelfo, nato dal contatto tra le tribù di umani selvaggi e gli elfi del Nord o delle Terre Centrali Occidentali, e qualche tiefling dalle tribù note per i loro traffici con gli immondi. I nani barbari sono combattenti rinomati e temibili, appartenenti ai clan ferocemente orgogliosi che hanno riconquistato territori come Mithral Hall e Gauntlgrym. I barbari della maggior parte delle altre razze provengono dalle terre meridionali più calde anziché dal Selvaggio Nord, sebbene a volte qualche trovatello del sud venga adottato al Nord e cresciuto dalle tribù di lassù.

Cammini Primordiali

I barbari di Forgotten Realms possono scegliere le seguenti opzioni di Cammino Primordiale, in aggiunta a quelle descritte nel *Player's Handbook*. I barbari Reghed e Nordici tendono a seguire il Cammino del Berserker, mentre i barbari Uthgardt seguono quasi sempre il Cammino del Combattente Totemico.

Cammino della Furia Combattente

Le furie combattenti, note come *Kuldjargh* (letteralmente "idioti dell'ascia") in Nanico, sono i nani seguaci degli dèi della guerra e scelgono il Cammino della Furia Combattente. Si specializzano nell'uso di grosse armature chiodate e si gettano a capofitto in combattimento, colpendo il nemico direttamente col loro corpo e lasciandosi trasportare dalla furia della battaglia.

Restrizione: Solo Nani

Soltanto i nani possono seguire il Cammino della Furia Combattente. Questa figura occupa un posto molto particolare nella cultura e nella società dei nani.

Il DM può rimuovere questa restrizione per il bene della campagna, se lo ritiene necessario. Questa restrizione è applicata a Forgotten Realms. Non è obbligatoria nelle ambientazioni create dal DM o nella sua versione dei Reami.

Armatura della Furia Combattente

A partire da quando sceglie questo cammino al 3° livello, il barbaro ottiene la capacità di usare le armature chiodate (vedi il riquadro "Armatura Chiodata") come armi.

Finché indossa un'armatura chiodata ed è in ira, il barbaro può usare un'azione bonus per effettuare un attacco con un'arma da mischia con gli spuntoni della sua armatura contro un bersaglio entro 1,5 metri da lui. Se l'attacco colpisce, gli spuntoni infliggono 1d4 danni perforanti. Il barbaro usa il suo modificatore di Forza per i tiri per colpire e per i danni.

Inoltre, quando il barbaro usa l'azione di Attacco per afferrare una creatura, il bersaglio subisce 3 danni perforanti se la prova di lotta del barbaro ha successo.

Trasporto Irruento

A partire dal 6° livello, quando il barbaro è in ira e usa il suo Attacco Irruento, ottiene anche un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione (fino a un minimo di 1). Questi punti scompaiono se ne rimane almeno uno quando termina l'ira del barbaro.

Carica della Furia Combattente

A partire dal 10° livello, il barbaro può effettuare l'azione di Scatto come azione bonus mentre è in ira.

Castigo Chiodato

A partire dal 14° livello, quando una creatura entro 1,5 metri dal barbaro lo colpisce con un attacco in mischia, l'attaccante subisce 3 danni perforanti se il barbaro è in ira, non è incapacitato e indossa un'armatura chiodata.

Cammino del Combattente Totemico

Se il barbaro segue il Cammino del Combattente Totemico descritto nel *Player's Handbook*, può accedere alle opzioni presentate di seguito.

Armatura Chiodata

L'armatura chiodata è un raro tipo di armatura media fabbricato dai nani. È composta da una giubba e da gambali di cuoio ricoperti di spuntoni solitamente fatti di metallo.

Costo: 75 mo
CA: 14 + modificatore di Destrezza (massimo 2)
Furtività: Svantaggio
Peso: 22,5 kg

Totem Uthgardt

I totem dei barbari Uthgardt del Nord (descritti nel capitolo 2) corrispondono agli spiriti del Cammino del Combattente Totemico come indicato dalla tabella seguente.

Totem	Spirito
Albero Fantasma	Orso, con *parlare con i vegetali* al posto dei normali rituali del privilegio Cercatore di Spiriti
Bestia Tonante	Orso, con la Sintonia Totemica della Tigre
Corvo Nero	Aquila
Grande Verme	Lupo
Grifone	Aquila
Leone Nero	Tigre
Lupo Grigio	Lupo
Orso Blu	Orso
Pony Celeste	Aquila, con l'Aspetto della Bestia dell'Alce
Tigre Rossa	Tigre

Spirito Totemico

Queste opzioni sono disponibili per il barbaro al momento di scegliere un animale totemico al 3° livello.

Come nel caso degli spiriti descritti nel *Player's Handbook*, le opzioni che seguono richiedono un oggetto fisico che incorpori parte della bestia totemica. Il barbaro potrebbe inoltre sviluppare degli attributi fisici minori associati al suo spirito totemico, come un naso prominente nel caso in cui il suo spirito totemico sia l'alce oppure occhi da felino se il suo spirito totemico è la tigre.

Inoltre, il suo spirito totemico potrebbe essere un animale simile a quello elencato di seguito, ma più adatto alla sua terra d'origine, come un cavallo o un cervo al posto di un alce, o un leone, una pantera o un altro grosso felino al posto della tigre.

Alce. Finché il barbaro è in ira e non indossa un'armatura pesante, la sua velocità base sul terreno aumenta di 4,5 metri. Lo spirito dell'alce lo rende straordinariamente veloce.

Tigre. Finché il barbaro è in ira, può aggiungere 3 metri alla distanza del suo salto in lungo e 90 centimetri alla distanza del suo salto in alto. Lo spirito della tigre potenzia i suoi balzi.

Aspetto della Bestia

Queste opzioni sono disponibili per il barbaro quando sceglie un animale totemico al 6° livello.

Alce. Che il barbaro proceda in sella o a piedi, il suo passo di viaggio raddoppia, come anche il passo di viaggio di un massimo di dieci compagni, purché restino entro 18 metri da lui e non siano incapacitati (vedi il capitolo 8 del *Player's Handbook* per ulteriori informazioni sul passo di viaggio). Lo spirito dell'alce lo aiuta a vagare lontano e con rapidità.

Tigre. Il barbaro ottiene competenza in due abilità tratte dalla lista seguente: Acrobazia, Atletica, Furtività e Sopravvivenza. Lo spirito felino affina i suoi istinti di sopravvivenza.

Sintonia Totemica

Queste opzioni sono disponibili per il barbaro quando sceglie un animale totemico al 14° livello.

Alce. Finché il barbaro è in ira, può usare un'azione bonus durante il suo movimento per passare attraverso lo spazio di una creatura di taglia Grande o inferiore. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Forza (CD 8 + il bonus di Forza del barbaro + il bonus di competenza del barbaro), altrimenti cadrà a terra prona e subirà un ammontare di danni contundenti pari a 1d12 + il modificatore di Forza del barbaro.

Tigre. Finché il barbaro è in ira, se si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio di taglia Grande o inferiore subito prima di effettuare un attacco con un'arma da mischia contro di esso, può usare un'azione bonus per effettuare un attacco con un'arma da mischia aggiuntivo contro di esso.

Bardi

I bardi svolgono un ruolo di particolare responsabilità e rispetto in Forgotten Realms. Viaggiando da un luogo all'altro diffondono notizie, dicerie e messaggi, oltre a fungere da ricettacoli viventi di storie e racconti popolari. I bardi sanno molte cose e generalmente sono ben lieti di condividere ciò che sanno, o quanto meno di usarlo come merce di scambio.

L'arrivo di un bardo rinomato è sempre un'occasione speciale, simile alla visita di un dignitario. Un bardo può ragionevolmente aspettarsi una minestra calda e un posto pulito dove dormire da un oste o un locandiere in cambio di qualche storia o racconto. Anche i nobili potrebbero decidere di offrire ospitalità a un bardo in grande stile... facendo però attenzione a celare ogni segreto della loro casata che non vogliano vedere divulgato o cantato in tutto Faerûn.

Non tutti gli intrattenitori viaggianti sono veri e propri bardi e non tutti i bardi sono disposti a cantare per guadagnarsi da vivere, anche se molti lo fanno, quando è necessario. I bardi sono detentori di magie nel senso letterale del termine e i poteri che controllano grazie alle loro esibizioni e alla loro sapienza sono fonte di ulteriore rispetto per le loro figure.

Nel Selvaggio Nord, i cantori e narratori chiamati scaldi sono i custodi della storia e delle grandi leggende dei Nordici e dei Reghed. Questi poeti-guerrieri sono i cantori dei poemi e delle saghe che incendiano il sangue dei guerrieri in battaglia e i compositori di nuovi poemi e saghe che narreranno le possenti gesta di nuovi eroi e malvagi. Tuttavia, lanciare incantesimi è considerato tabù presso i Reghed e i Nordici, a meno che tali incantesimi non siano un dono degli dèi. I personaggi appartenenti alla classe del bardo che assurgano a un ruolo prominente presso questi popoli devono affiliarsi ai sacerdoti e agli sciamani del clan, altrimenti rischiano di essere esiliati. Molti scaldi sono membri del Collegio del Valore, come descritto nel privilegio di classe Collegi Bardici nel *Player's Handbook*.

Gli Arpisti

I bardi del Nord e delle Valli godono della presenza degli Arpisti, la leggendaria società segreta di bardi e altri agenti indipendenti che lotta contro le forze del male. Anche se la maggior parte dei bardi della regione non fa parte degli Arpisti (e chi ne fa parte non pubblicizza la cosa), i popolani del Nord spesso si comportano come se tutti i bardi fossero leggendari eroi erranti e tendono a chiedere a un bardo di risolvere i problemi che turbano la loro comunità con la stessa frequenza con cui si rivolgono a un guerriero o a un mago errante. Questa reputazione è tuttavia un'arma a doppio taglio, in quanto alcuni nemici degli Arpisti presumono e sospettano che ogni umile menestrello possa segretamente essere un agente degli Arpisti.

Collegi Bardici

Oltre al classico apprendistato presso un maestro bardo, la Costa della Spada offre alcuni collegi bardici in cui i maestri bardi insegnano le arti bardiche ai loro studenti. Questi collegi si rifanno ai grandi collegi bardici del remoto passato e soprattutto ai sette antichi collegi: Fochlucan, Mac-Fuirmidh, Doss, Canaith, Cli, Anstruth e Ollamh. Si dice che gli *strumenti dei bardi* abbiano avuto origine presso questi sette collegi, dai quali traggono il loro nome. Vedi il capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide* per le statistiche di gioco di questi strumenti magici.

Molto tempo fa, i bardi che cercavano di conseguire il rango di maestro bardo frequentavano ognuno degli antichi collegi per apprenderne i segreti magici e musicali. Tradizionalmente i collegi andavano frequentati nell'ordine indicato più sopra, partendo da Fochlucan. Quella tradizione è decaduta quando i collegi sono caduti in declino, ma alcuni bardi sognano di restaurarla.

Collegio di Fochlucan

Il Collegio originale di Fochlucan un tempo sorgeva ai margini nordorientali di Silverymoon. Dopo molti anni dalla chiusura, riaprì le porte come Conservatorio Musicale di Ultrumm. Successivamente, il conservatorio si trasferì sulla Riva Sud e l'Accademia dell'Arpa occupò la sede originale del collegio sotto la guida del Maestro Bardo Forell "Barbafiamma" Luekuan, che ambiva a riportare in vita le antiche tradizioni e gli insegnamenti di Fochlucan. Anni di cure e di sostegno da parte di Silverymoon e degli Arpisti

consentirono alla facoltà di rimettere in funzione il collegio e l'Accademia dell'Arpa tornò ad adottare il nome di Fochlucan ancora una volta. Molti dei suoi bardi studiano e praticano i metodi del Collegio della Sapienza, come descritto nel privilegio di classe Collegi Bardici nel *Player's Handbook*.

Il Collegio di Fochlucan è per sua stessa natura un alleato degli Arpisti, sebbene i suoi maestri bardi non manchino mai di sottolineare che la loro missione è cosa separata da quella degli Arpisti.

Collegio di Nuovo Olamn

Il Collegio di Nuovo Olamn, ospitato in due ville sul Sentiero della Scogliera che si affacciano sul mare nei pressi di Waterdeep, è un prestigioso collegio bardico fondato nell'Anno del Bastone (1366 CV) da facoltosi mecenati di Waterdeep e trae il suo nome dal vecchio Collegio di Ollamh. Gli studenti del collegio vengono addestrati nell'uso degli strumenti musicali di loro scelta e sottoposti a rigorose pratiche di memorizzazione e di studio delle antiche canzoni, delle saghe e della storia. Molti bardi di Nuovo Olamn appartengono al Collegio della Sapienza, come descritto nel privilegio di classe Collegi Bardici nel *Player's Handbook*.

Il Sentiero della Scogliera, un sentiero di ghiaia che sale fino al promontorio settentrionale di Monte Waterdeep, viene

usato per portare provviste al collegio, ma molti visitatori e studenti usano il Sentiero della Melodia nel Monte, un tunnel che attraversa la montagna vera e propria, per raggiungerlo. Nel tunnel echeggia costantemente una melodia, grazie alla Fila Infinita di Perle, un concerto costante curato dagli studenti del collegio bardico che occupano una piccola alcova del tunnel, la cui musica riverbera ovunque.

Collegio dell'Araldo

Questo collegio, che ha sede nella grande casa del sapere Fortezza dell'Araldo, a nordovest di Silverymoon, è dedicato alla preservazione della storia e delle antiche leggende. Gli Araldi hanno l'incarico di raccogliere e organizzare le conoscenze accumulate presso il collegio e di renderle disponibili a chiunque dimostri buona volontà e intenzioni pacifiche. Il loro ordine, fondato dall'Arpista Aliost Oskrunnar nel 922 CV, resta un alleato degli Arpisti, ma rimane neutrale nella maggior parte dei conflitti, e si dedica innanzitutto a preservare la conoscenza.

Il Collegio dell'Araldo non si cura eccessivamente delle esibizioni musicali (anche se vanta una notevole biblioteca di canti) e predilige la storia, l'araldica e il folclore, distinguendosi come principale centro di apprendimento per i bardi del Collegio della Sapienza, come descritto nel privilegio di classe Collegi Bardici nel *Player's Handbook*.

Strumenti Musicali

Oltre agli strumenti musicali comuni elencati nel capitolo 5 "Equipaggiamento", del *Player's Handbook*, i bardi dei Reami suonano gli strumenti musicali seguenti:

Ciaramella: Uno strumento con ancia doppia simile a un oboe o a un fagotto, popolare presso gli gnomi, che ne hanno sviluppato anche una versione alimentata da un mantice.

Cinguettino: Il flauto di Pan o il flauto del satiro, noto anche come shalm, è sacro a Lliira ed è molto popolare presso i bardi degli elfi dei boschi e degli elfi selvaggi.

Cornocanto: Un flauto dolce, un tipo di flauto molto semplice, solitamente intagliato nel legno.

Glaur: Un corno corto e ricurvo simile a una cornucopia. Suonato con le valvole, un glaur produce un suono simile a una tromba, mentre la versione senza valvole, nota come gloon, produce un suono più lamentoso.

Gong della Guerra: Un gong di metallo, tradizionalmente ricavato da uno scudo (soprattutto dallo scudo di un nemico). Sia i goblin che i nani fabbricano e suonano i gong della guerra, facendoli rimbombare nei tunnel di tutto l'Underdark.

Lungocorno: Questo flauto Faerûniano di fattura sofisticata è diffuso solo nelle aree dove sono attivi gli artigiani più abili, come le grandi città o le enclave elfiche.

Tamburello: Un piccolo tamburo di pelle a due facce dotato di impugnature lungo il bordo.

Tantan: Un tamburello, uno strumento popolare presso gli halfling e gli umani a sud delle Valli.

Thelarr: Noto anche come fischietto a canna, uno strumento a fiato semplice e facile da costruire, ricavato da un giunco. Sono talmente facili da costruire che spesso i bardi più abili li fabbricano in grandi quantità per regalarli ai bambini... per la gioia (o la disperazione) dei genitori.

Tocken: Una serie di campane ovali scolpite e pensili, solitamente da suonare con un paio di piccoli martelli di legno (o da colpire con le dita). Sono molto comuni presso le culture sotterranee, dove i suoni si trasmettono più facilmente.

Yarting: Uno strumento meridionale diffuso nell'Amn e nel Calimshan, l'analogo Faerûniano della chitarra. Ne esistono numerose varianti diffuse in tutto il continente.

Zulkoon: Un complesso organo a pompa inventato dagli zulkir del Thay, che lo usano per lanciare i loro incantesimi. È noto per avere un suono maestoso, ma alquanto sinistro.

Le Stelle Lunari

Più di un secolo fa, gli Arpisti furono scossi da uno scisma. Khelben "Bastone Nero" Arunsun fu denunciato dagli altri capi degli Arpisti per avere fornito a Fzoul Chembryl, il malvagio capo degli Zhentarim dell'epoca, un potente artefatto. Khelben lo aveva fatto per conferire a Fzoul il potere di distruggere un pericoloso lich, ma la cosa non fu tenuta in considerazione. Khelben e Laeral Silverhand, sua moglie, lasciarono allora gli Arpisti, portando con loro certi agenti e fondando un'organizzazione diversa. Khelben stava già lavorando alla creazione di questa organizzazione da tempo, grazie a un'antica profezia degli elfi di Cormanthor. Quel gruppo prese il nome di Stelle Lunari, o Tel'Teukiira in Elfico. Sebbene le Stelle Lunari a volte collaborassero con gli Arpisti, altre volte si trovavano su fronti opposti: dopotutto, i ranghi delle Stelle Lunari includevano molti membri che gli Arpisti consideravano troppo malvagi, come i vampiri. Le Stelle Lunari compirono molte buone azioni, ma i loro metodi si dimostravano spesso più brutali e pragmatici di quanto gli elevati ideali degli Arpisti consentissero. Quando Khelben morì, sembrò che anche le Stelle Lunari si sciogliessero e per molti anni l'organizzazione fu ritenuta defunta. Tuttavia, durante la Separazione, alcuni agenti dormienti delle Stelle Lunari riattivarono l'organizzazione su scala sorprendentemente grande, radunando i membri attivi a Candlekeep, Waterdeep e Myth Drannor. Da allora, l'organizzazione si è data di nuovo alla clandestinità. I loro rapporti con gli Arpisti dei giorni nostri, Laeral Silverhand, e l'attuale Bastone Nero di Waterdeep, Vajra, restano poco chiari.

Chierici

Gli dèi agiscono soprattutto tramite i chierici di loro scelta, che si adoperano per imporre la loro volontà sul Piano Materiale. Un tipico chierico di Faerûn serve un singolo patrono divino, ma alcuni individui possono rispondere a una vocazione che li chiama a servire un gruppo, come gli dèi elementali Akadi, Grumbar, Kossuth e Istishia, mentre altri servono divinità composte dall'intreccio di più dèi, come Angharradh degli elfi.

Alcuni chierici di Faerûn appartengono a una gerarchia religiosa prestabilita, ma per molti altri non è così. Gli dèi scelgono chi vogliono e a volte può accadere che un devoto fedele venga benedetto con tutte le capacità di un chierico, pur non essendo un sacerdote di alcun tipo. Quel chierico potrebbe essere un eremita contemplativo, un profeta errante o semplicemente un contadino devoto. Gli ordini religiosi cercano spesso di reclutare questi chierici e di inserirli nei propri ranghi, ma non tutti questi chierici gradiscono essere vincolati a una gerarchia.

Allo stesso modo, non tutti quelli che seguono la loro vocazione religiosa diventano veri chierici. Alcuni accoliti scoprono che il loro percorso di vita li conduce in una direzione diversa da quella del chierico. Servono la loro fede in altri ruoli, come sacerdoti, studiosi o artigiani, oppure passano ad altre vocazioni che non hanno nulla a che vedere con la religione. Alcune anime a cui viene negato un futuro come chierico serbano rancore e vanno in cerca del favore di qualche divinità sinistra o proibita o di altre potenti entità con cui stipulare un patto. Gli studiosi di religione dei Reami discutono da tempo su questo dilemma: è il rifiuto divino a spingere tali individui su un sentiero oscuro o tali individui sono stati rifiutati proprio perché gli dèi hanno previsto il futuro oscuro che attendeva quegli individui? Dalle divinità non giunge alcuna risposta in merito.

Alcuni chierici sono figure sedentarie che prestano servizio a tempo pieno presso una comunità di fedeli, ma molti chierici sono figure avventurose che tendono a eseguire la volontà della loro divinità viaggiando nel mondo con lo zelo di un crociato. Tale zelo può portarli a divulgare la fede nelle comunità più remote o a stanare e sconfiggere le minacce al mondo civilizzato.

Dominio Divino

I chierici di Forgotten Realms possono scegliere la seguente opzione di Dominio Divino, in aggiunta a quelle descritte nel *Player's Handbook*.

Dominio dell'Arcano

La magia è un'energia che pervade il multiverso e che alimenta sia le forze della creazione che quelle della distruzione. Le divinità del dominio dell'Arcano conoscono a fondo i segreti e i potenziali della magia. Per alcune di queste divinità, la conoscenza della magia è una grande responsabilità che comporta una comprensione speciale della natura della realtà. Altre divinità dell'Arcano considerano la magia soltanto una forma di potere allo stato puro, che il fruitore può usare come ritiene più opportuno.

Gli dèi di questo dominio sono spesso associati alla conoscenza, dato che l'apprendimento e il potere arcano procedono di pari passo. Nei Reami, le divinità di questo dominio includono Azuth e Mystra, nonché Corellon Larethian del pantheon elfico. In altri mondi, questo dominio include Ecate, Math Mathonwy e Iside, le tre divinità delle lune Solinari, Lunitari e Nuitari di Krynn, e Boccob, Vecna e Wee Jas di Greyhawk.

Incantesimi del Dominio dell'Arcano

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*dardo incantato, individuazione del magico*
3°	*arma magica, aura magica di Nystul*
5°	*cerchio magico, dissolvi magie*
7°	*occhio arcano, scrigno segreto di Leomund*
9°	*cerchio di teletrasporto, legame planare*

Iniziato Arcano

Quando il chierico sceglie questo dominio al 1° livello, ottiene competenza nell'abilità Arcano e due trucchetti a sua scelta dalla lista degli incantesimi del mago. Per lui, questi trucchetti conteranno come trucchetti da chierico.

Incanalare Divinità: Abiurazione Arcana

A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per abiurare le creature ultraterrene.

Con un'azione, il chierico mostra il suo simbolo sacro e un celestiale, elementale, folletto o immondo a sua scelta che si trovi entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza, purché quella creatura sia in grado di sentire o di vedere il chierico. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve spendere i suoi turni tentando di allontanarsi il più possibile dal chierico e non può volontariamente muoversi in uno spazio entro 9 metri

dal chierico. Inoltre, non può effettuare reazioni. Come sua azione, può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che gli impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcun luogo, la creatura può usare l'azione di Schivata.

Quando il chierico giunge al 5° livello, se una creatura fallisce il tiro salvezza contro il privilegio Abiurazione Arcana del chierico, la creatura è esiliata per 1 minuto (con gli stessi effetti dell'incantesimo *esilio*, non è richiesta concentrazione) se non si trova sul suo piano d'origine e il suo grado di sfida è pari o inferiore a una certa soglia, indicata nella tabella "Esilio Arcano".

Esilio Arcano

Livello da Chierico	Esilia Creature di GS...
5°	pari o inferiore a 1/2
8°	pari o inferiore a 1
11°	pari o inferiore a 2
14°	pari o inferiore a 3
17°	pari o inferiore a 4

Spezzaincantesimi

A partire dal 6° livello, quando il chierico ripristina i punti ferita di un alleato con un incantesimo di 1° livello o superiore, può anche porre fine a un incantesimo a sua scelta su quella creatura. Il livello dell'incantesimo a cui pone fine deve essere pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato per lanciare l'incantesimo curativo.

Incantesimi Potenti

A partire dall'8° livello, il chierico aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai danni che infligge con qualsiasi trucchetto da chierico.

Maestria nell'Arcano

Al 17° livello, il chierico sceglie quattro incantesimi dalla lista degli incantesimi del mago, uno per ognuno dei livelli seguenti: 6°, 7°, 8° e 9°. Aggiunge questi incantesimi alla sua lista degli incantesimi di dominio. Come gli altri suoi incantesimi di dominio, sono sempre preparati e contano come incantesimi da chierico per lui.

Druidi

I druidi dei Reami venerano la natura in tutte le sue forme, come anche gli dèi del Primo Circolo, che includono le divinità più vicine al potere e alla maestà del mondo naturale. Quel gruppo di divinità include Chauntea, Eldath, Mielikki, Silvanus, ma anche Auril, Malar, Talos e Umberlee, perché la natura ha molte facce e non tutte sono benevole.

A differenza dei chierici, che solitamente servono una singola divinità, i druidi venerano tutti gli dèi del Primo Circolo contemporaneamente e li considerano incarnazioni del mondo naturale, che segue un ciclo eterno: creazione e distruzione, crescita e avvizzimento, vita e morte. Quindi, per un druido Grumbar non è soltanto il dio della morte; incarna anche il suolo fertile e le colline digradanti. Malar non è solo il Signore delle Bestie, ma anche la fame e l'istinto cacciatore di una bestia predatrice.

Sebbene siano generalmente associati ai boschi e alle foreste, i druidi si prendono cura di tutti i tipi di territorio, dalle montagne ghiacciate ai deserti ardenti, dalle dolci colline alle aspre zone costiere.

Circoli Druidici

Le usanze druidiche sono antiche e praticate per buona parte in segreto, lontano dagli occhi dei non iniziati. In molte terre, le Antiche Usanze del Primo Circolo hanno ceduto il posto ai nuovi templi e alle chiese, ma i druidi e i loro seguaci si radunano ancora per onorare i cicli della natura e per assicurarsi che l'equilibrio naturale non sia sovvertito. Chi vive o lavora nei pressi delle terre selvagge farà bene a informarsi sulla potenziale presenza di un circolo druidico nelle vicinanze e a chiedere la benedizione di quel circolo prima di andare a caccia o di coltivare le terre sotto la sua protezione.

L'usanza druidica di radunarsi in una radura, in un boschetto o attorno a uno stagno sacro ha dato origine alla tradizione del circolo. All'interno di un circolo, tutti sono uguali e, sebbene sia riconosciuto il dovuto rispetto all'età e ai risultati, i membri di un circolo prendono le decisioni tutti assieme. Chi è in disaccordo è libero di esprimere i motivi del suo dissenso o addirittura di lasciare il circolo, se lo desidera, ma il circolo agisce unito e per il bene di tutti. Spesso i circoli druidici includono anche alcuni alleati che non sono druidi, come per esempio i ranger, gli elfi dei boschi e le creature fatate della terra in cui il circolo si riunisce; ognuno di essi ha voce in capitolo come ogni altro membro del circolo.

Esistono numerosi circoli in tutto il Faerûn, solitamente composti da circa una dozzina di druidi, più i loro alleati.

Questi circoli includono la Grande Danza, che protegge la Radura della Danza nelle alte vallate dei Picchi del Tuono, a fianco dei folletti suoi alleati. Gli Osservatori di Sevreld si radunano nel Vecchio Bosco dei Funghi della Grande Foresta, a nordest di Secomber, e il Circolo dello Stagno delle Stelle si raduna nei pressi dello stagno omonimo nella foresta settentrionale di Mir.

Il Circolo delle Spade

I protettori del Bosco di Neverwinter, il Circolo delle Spade, scacciano gli umanoidi più distruttivi come gli hobgoblin, i bugbear e i loro simili dal bosco, proteggendolo anche dallo sfruttamento per mano dei popoli civilizzati e proteggendo le antiche rovine e i luoghi sacri al suo interno dai saccheggiatori.

Nel privilegio di classe Circolo Druidico descritto nel *Player's Handbook*, il Circolo della Luna è la scelta più comune presso i druidi del Circolo delle Spade, sebbene alcuni appartengano al Circolo della Terra (Foresta).

L'Enclave di Smeraldo

Questa organizzazione, più vicina a una confederazione informale di circoli e di alleati che non a un circolo druidico vero e proprio, si prefigge lo scopo di proteggere i baluardi della civiltà nel Nord dalla distruzione. Nelle altre regioni, l'Enclave di Smeraldo deve percorrere un sentiero più equilibrato, ma nelle vaste distese selvagge del Nord, i pericoli che minacciano i popoli civilizzati superano in numero quelli che gli insediamenti costituiscono per le terre selvagge.

L'Enclave di Smeraldo, fondato nel Golfo di Vilhon oltre mille anni fa, si è gradualmente diffuso in buona parte del Faerûn. I suoi membri includono druidi, ranger, barbari e altre figure che vivono nelle terre selvagge e conoscono e rispettano le sue usanze. Portano un capo di vestiario color verde smeraldo per rappresentare la loro appartenenza, spesso abbinandolo all'emblema di una testa di cervo.

Nel privilegio di classe Circolo Druidico descritto nel *Player's Handbook*, i druidi dell'Enclave di Smeraldo appartengono al Circolo della Terra e al Circolo della Luna in egual misura.

I Circoli delle Moonshea

I Ffolk delle Isole Moonshea venerano la terra come la grande dea che chiamano la Madre Terra. I loro circoli si riuniscono attorno ad alcune polle sacre note come i pozzi lunari, il loro collegamento tra il mondo naturale e la dea, delimitati da cerchi di pietre verticali innalzati dai loro antichi antenati.

Nel privilegio di classe Circolo Druidico descritto nel *Player's Handbook*, i druidi delle Moonshae solitamente appartengono al Circolo della Terra (Costa, Foresta e Montagna).

Pozzi Lunari

L'acqua di un pozzo lunare, se bevuta direttamente dalle mani a coppa, ripristina un ammontare di punti ferita pari a 1d8 più il modificatore di Saggezza del bevitore, se presente. Se il bevitore ha minacciato l'equilibrio della natura dall'ultima luna piena in poi, l'acqua gli infligge invece 1d8 danni da veleno. Questi danni vengono inflitti anche da un pozzo lunare corrotto. Ogni effetto si verifica soltanto una volta al giorno per ogni bevitore. Nelle notti di luna piena, l'acqua di un pozzo lunare potrebbe avere anche degli effetti aggiuntivi a discrezione del DM, come conferire i benefici di un incantesimo *ristorare inferiore*.

L'acqua di un pozzo lunare, se collocata in un contenitore o portata a più di 9 metri dal pozzo, perde tutte queste capacità e diventa semplice acqua.

Nelle tre notti di luna piena, tre o più druidi radunati attorno a un pozzo lunare possono lanciare *comunione* e *scrutare* una volta a testa senza spendere slot incantesimo e senza componenti materiali, purché uno dei druidi sia almeno di 9° livello e gli altri siano almeno di 4° livello. A discrezione del DM, in certe notti i druidi potrebbero usare un pozzo lunare per lanciare incantesimi diversi.

Gli Arpisti e i Druidi

I circoli druidici del Nord si alleano spesso con gli Arpisti, dato che molti dei loro scopi coincidono. In questi casi, i bardi e i ranger fungono spesso da intermediari. Un Arpista può generalmente presumere di ottenere vitto e alloggio da un circolo, nonché il permesso di partecipare a un raduno e di prendere la parola, se lo desidera.

Tuttavia, gli Arpisti non sono un'organizzazione druidica e, nonostante ciò che la gente comune può pensare, non è detto che tutti i druidi o i circoli druidici debbano essere alleati o addirittura amichevoli con gli Arpisti e la loro causa. Anzi, alcuni druidi considerano gli Arpisti un'organizzazione di ficcanaso che minacciano l'equilibrio naturale quasi quanto le forze del male contro cui combattono.

Guerrieri

"Duri di comprendonio, vero?" brontolò un *cavaliere dai capelli bianchi che aveva perso l'elmo nell'ultima mischia. "Finalmente le cose cominciano a scaldarsi in cima alle Fauci del Drago! Devo dire al mio menestrello di scriverci sopra una ballata..."*

"Spero che canti in fretta," mugugnò un armigero dei Draghi Purpurei. "Eccoli che arrivano!"

L'ululato che giunse da oltre i corpi precedette un'altra ondata di ali membranose, di spade sferraglianti e di occhietti lucidi da goblin. Gli uomini si stabilizzarono in posizione (senza correre e senza balzare, stavolta), pronti a falciare il nemico senza arretrare di un passo, come mietitori armati di falce di fronte a un campo sterminato. Pronti a colpire al ritmo della morte.

—Troy Denning, *Death of the Dragon*

Che si tratti di prodi combattenti, di giovani soldati idealisti o di cinici mercenari, i guerrieri sono presenti in ogni angolo di Forgotten Realms. Anche le terre più pacifiche dispongono di una milizia che le protegga dai nemici e molti grandi sovrani nella storia dei Reami sono stati guerrieri di qualche tipo. Le opportunità non mancano mai per chi sa come destreggiarsi in combattimento.

In buona parte della Costa della Spada e del Nord, chiunque sia di robusta costituzione impara almeno i rudimenti del combattimento come parte della milizia locale, prestando servizio nei momenti di bisogno. Tra questi, alcuni decidono di proseguire la carriera e di diventare soldati professionisti, guardie e così via. Gli ufficiali tendono a provenire dalla nobiltà, ma anche chi è portato al comando e dà dimostrazione di abilità ha varie opportunità per salire di rango.

Quei guerrieri che non si dedicano a una carriera da soldato spesso trovano altri modi di dare dimostrazione del loro valore. I mercenari trovano lavoro presso chi ha bisogno di abili combattenti ma non ha tempo o modo di addestrarli. Tali datori di lavoro includono anche le compagnie di avventurieri, che hanno sempre bisogno di un guerriero affidabile.

I mercanti e le gilde ingaggiano guardie per proteggere carovane, navi, magazzini e sedi. Un lavoro del genere offre l'opportunità di viaggiare e di affrontare pericoli molto spesso.

Buona parte del pericolo proviene dai guerrieri che abbandonano un incarico legittimo per diventare banditi: razziano le carovane, rapinano i viaggiatori e saccheggiano le fattorie, i manieri e i villaggi più isolati. I guerrieri che navigano in cattive acque potrebbero anche partecipare agli incontri tra gladiatori o ad altri sport sanguinari per guadagnarsi da vivere tramite le loro abilità, sebbene tali incontri siano praticamente sconosciuti sulla Costa della Spada e nel Nord, in confronto a nazioni meridionali come l'Amn e il Calimshan.

Archetipo Marziale

I guerrieri di Forgotten Realms possono scegliere l'opzione seguente di Archetipo Marziale, in aggiunta a quelle descritte nel *Player's Handbook*.

Cavaliere dei Draghi Purpurei

I cavalieri dei Draghi Purpurei sono combattenti che provengono dal regno del Cormyr. Hanno giurato di proteggere la corona e sono pronti a combattere contro il male anche oltre i confini del loro regno. Hanno il compito di vagare per le terre come cavalieri erranti, facendo affidamento sulle loro capacità di giudizio, sul loro coraggio e sulla loro fedeltà al codice cavalleresco per sconfiggere i malfattori.

Un cavaliere dei Draghi Purpurei ispira gli altri a compiere grandi gesta comportandosi eroicamente in battaglia. La semplice presenza di un cavaliere in un borgo è sufficiente a convincere certi orchi e banditi a recarsi altrove. Un cavaliere solitario è un abile combattente, ma un cavaliere che guida un gruppo di alleati può trasformare anche la milizia meno attrezzata in una feroce banda da guerra.

Un cavaliere preferisce guidare tramite le azioni e non le parole. Quando un cavaliere conduce un attacco dalla prima fila, le sue azioni possono indurre gli alleati ad attingere a riserve di coraggio e di convinzione che non sospettavano di avere.

Restrizione: Cavalierato

I cavalieri dei Draghi Purpurei sono legati a uno specifico ordine cavalleresco del Cormyr.

Banneret è il nome generico per usare questo archetipo nelle altre ambientazioni delle campagne o per modellare un signore della guerra diverso dai cavalieri dei Draghi Purpurei.

Grido di Incoraggiamento

Quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, impara a ispirare i suoi alleati a combattere riscuotendosi dalle ferite.

Quando il guerriero usa il suo privilegio di classe Recuperare Energie, può scegliere fino a tre creature sue alleate entro 18 metri da lui. Ognuna recupera un ammontare di punti ferita pari al livello di guerriero del guerriero, purché tale creatura sia in grado di vedere o di sentire il guerriero.

Inviato Reale

Un cavaliere dei Draghi Purpurei funge da emissario della corona del Cormyr. I cavalieri di alto rango sono tenuti a comportarsi sempre con cortesia.

Al 7° livello, il guerriero ottiene competenza nell'abilità Persuasione. Se è già competente in quell'abilità, ottiene competenza in una delle seguenti abilità a sua scelta: Addestrare Animali, Intimidire, Intrattenere o Intuizione.

Il suo bonus di competenza raddoppia per qualsiasi prova di caratteristica che effettua usando Persuasione. Il guerriero riceve questo beneficio a prescindere dalla competenza nell'abilità che ottiene tramite questo privilegio.

Ispirazione Impetuosa

A partire dal 10° livello, quando il guerriero usa il suo privilegio di classe Azione Impetuosa, può scegliere una creatura situata entro 18 metri da lui e che sia sua alleata. Quella creatura può effettuare un attacco con un'arma in mischia o a distanza usando la sua reazione, purché sia in grado di vedere o sentire il guerriero.

A partire dal 17° livello, il guerriero può scegliere due alleati situati entro 18 metri da lui, anziché uno.

Baluardo

A partire dal 15° livello, il guerriero può estendere il beneficio del suo privilegio Indomito a un alleato. Quando decide di usare Indomito per ripetere un tiro salvezza su Intelligenza, Saggezza o Carisma e non è incapacitato, il guerriero può scegliere un alleato situato entro 18 metri da lui che abbia a sua volta fallito il suo tiro salvezza contro lo stesso effetto. Se quella creatura è in grado di vedere o sentire il guerriero, può ripetere il suo tiro salvezza e deve usare il nuovo risultato.

Ladri

C'è chi sviluppa abilità diverse dall'uso della spada o dell'Arte e impara a muoversi silenziosamente e ad agire con destrezza e furtività. Questo tipo di talenti spesso conduce a compiere imprese illecite, specialmente nelle grandi città, ma c'è anche chi ne fa buon uso quando deve affrontare mostri pericolosi o recuperare tesori perduti.

La maggior parte delle grandi città nei Reami ospita vari covi di ladri in competizione l'uno con l'altro. Alcuni luoghi più rari, come Baldur's Gate, includono un gruppo organizzato di ladri che controlla tutte le attività di questo tipo. Quasi tutti i covi di ladri sono luoghi di raduno segreti, spesso nascosti sotto la città, e pronti a essere trasferiti in tutta fretta qualora vengano scoperti.

La città di Waterdeep un tempo ospitava la più potente gilda di ladri di tutto il Nord: i Ladri dell'Ombra. I Lord di Waterdeep distrussero quella gilda e costrinsero i suoi capi alla fuga (il gruppo resta ancora attivo nell'Amn). Molti ladri e assassini restano comunque attivi a Waterdeep, ma sono frammentati in una miriade di piccoli gruppi o agiscono indipendentemente.

L'attività secondaria più comune per questi rapinatori è quella che chiamano il Mestiere Onesto, vale a dire andare all'avventura, dove le capacità ladresche possono essere usate senza rischio di biasimo e poi vengono spesso esaltate in canti e leggende di ogni genere. Molti ladri scelgono questa strada e aderiscono a un codice che li tiene fuori dai guai nelle aree civilizzate ma consente comunque loro di arricchirsi; promettono di saccheggiare le antiche tombe e le tane dei mostri invece delle dimore e dei negozi della gente più ricca nelle terre civilizzate.

Alcuni ladri hanno imparato che è più facile svuotare le tasche altrui quando si possiede un decreto reale, vale a dire che molti ladri sono diplomatici, cortigiani, figure influenti e informatori, in aggiunta ai più noti furfanti e assassini. Tali ladri si mimetizzano meglio nella società civilizzata e fungono più da olio che da bastoni per gli ingranaggi della società.

Archetipi Ladreschi

I ladri di Forgotten Realms possono scegliere le seguenti opzioni di Archetipo Ladresco, in aggiunta a quelle descritte nel *Player's Handbook*.

Pianificatore

Questo ladro si concentra sugli individui, sui segreti che nascondono e sull'influenza che possono esercitare. Molte spie, cortigiani e cospiratori aderiscono a questo archetipo e conducono una vita di intrighi. Le parole sono per lui armi efficaci quanto i coltelli e il veleno, e i segreti e i favori sono alcuni dei suoi tesori preferiti.

Maestro di Intrighi

Quando un ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza nei trucchi per il camuffamento, negli arnesi da falsario e in un gioco a sua scelta. Apprende inoltre due linguaggi a sua scelta.

In aggiunta, può imitare infallibilmente il modo di parlare e l'accento di una creatura che abbia sentito parlare almeno per 1 minuto, spacciandosi così per un madre lingua di una particolare terra, purché conosca quel linguaggio.

Maestro di Tattiche

A partire dal 3° livello, il ladro può usare l'azione di Aiuto come azione bonus. Inoltre, quando usa l'azione di Aiuto per aiutare un alleato ad attaccare una creatura, il bersaglio di quell'attacco può trovarsi entro 9 metri dal ladro, anziché entro 1,5 metri dal ladro, purché esso sia in grado di vedere o di sentire il ladro.

Manipolatore Intuitivo

A partire dal 9° livello, se il ladro trascorre almeno 1 minuto a osservare un'altra creatura o a interagire con essa al di fuori del combattimento, apprende alcune informazioni riguardo alle capacità di quella creatura in confronto alle proprie. Il DM rivela al ladro se la creatura gli è pari, superiore o inferiore relativamente a due delle seguenti caratteristiche a scelta del ladro:

- Punteggio di Intelligenza
- Punteggio di Saggezza
- Punteggio di Carisma
- Livelli di classe (se ne possiede)

A discrezione del DM, il ladro può anche scoprire di conoscere una parte della storia della creatura o uno dei suoi tratti caratteriali, se ne possiede.

Fuorviare

A partire dal 13° livello, il ladro a volte può fare in modo che un'altra creatura subisca un attacco destinato a lui. Quando il ladro è bersagliato da un attacco mentre una creatura situata entro 1,5 metri da lui gli fornisce copertura contro quell'attacco, il ladro può usare la sua reazione per far sì che l'attacco bersagli quella creatura anziché lui.

Anima Ingannevole

A partire dal 17° livello, i pensieri del ladro non possono essere letti attraverso la telepatia o altri mezzi, a meno che il ladro non lo consenta. Il ladro può proiettare falsi pensieri effettuando una prova di Carisma (Inganno) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) di chi tenta di leggere i suoi pensieri.

Inoltre, a prescindere da ciò che il ladro dice, le magie che normalmente determinerebbero se sta mentendo

oppure no affermano sempre che il ladro dice la verità, se egli così desidera. Infine, il ladro non può essere obbligato a dire la verità tramite la magia.

Spadaccino

Il ladro ha incentrato il suo addestramento sull'arte della lama, affidandosi alla velocità, all'eleganza e al fascino in egual misura. Altri combattenti possono essere dei bruti protetti da pesanti armature, ma il metodo di combattimento di questo ladro sembra quasi un'esibizione. I duellanti e i pirati solitamente appartengono a questo archetipo.

Uno spadaccino eccelle negli scontri singoli e può combattere con due armi e guizzare oltre la portata di un avversario senza correre rischi.

Gioco di Gambe

Quando il ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, impara a sferrare un colpo e ad allontanarsi senza temere rappresaglie. Durante il suo turno, se il ladro effettua un attacco in mischia contro una creatura, quella creatura non può effettuare attacchi di opportunità contro di lui per il resto del turno del ladro.

Audacia del Fanfarone

A partire dal 3° livello, il ladro si lascia guidare in battaglia dalla sua inconfondibile sicurezza. Il ladro può aggiungere il suo modificatore di Carisma ai suoi tiri per l'iniziativa.

Inoltre, il ladro non ha bisogno di vantaggio al suo tiro per colpire per usare il suo Attacco Furtivo se nessuna creatura oltre al suo bersaglio si trova entro 1,5 metri da lui. Tutte le altre regole relative al privilegio di classe Attacco Furtivo si applicano comunque al ladro.

Spavalderia

Al 9° livello, il fascino del ladro diventa ammaliante e irresistibile. Con un'azione, il ladro può effettuare una prova di Carisma (Persuasione) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) di una creatura. La creatura deve essere in grado di sentire il ladro e i due devono condividere un linguaggio.

Se il ladro supera la prova e la creatura gli è ostile, essa subisce svantaggio ai tiri per colpire contro i bersagli diversi dal ladro e non può effettuare attacchi di opportunità contro nessun bersaglio diverso da lui. Questo effetto dura per 1 minuto, finché un compagno del ladro non attacca il bersaglio o non lo influenza con un incantesimo, o finché il ladro e il bersaglio non si trovano a più di 18 metri di distanza.

Se il ladro supera la prova e la creatura non gli è ostile, essa è affascinata dal ladro per 1 minuto. Finché la creatura è affascinata, considera il ladro una conoscenza amichevole. Questo effetto termina immediatamente se il ladro o i suoi compagni fanno qualcosa di dannoso nei confronti della creatura.

Manovra Elegante

A partire dal 13° livello, il ladro può usare un'azione bonus nel suo turno per disporre di vantaggio alla successiva prova di Destrezza (Acrobazia) o Forza (Atletica) che il ladro effettua durante lo stesso turno.

Maestro Duellante

A partire dal 17° livello, grazie alla sua maestria nell'uso della lama, il ladro può trasformare un fallimento in successo durante un combattimento. Se il ladro manca con un tiro per colpire, può ripetere il tiro disponendo di vantaggio. Quando lo fa, non può usare di nuovo questo privilegio finché non completa un riposo lungo o breve.

Spadaccini e Combattere con Due Armi

Lo Spadaccino si basa su un buon grado di comprensione delle regole di D&D per sviluppare appieno il suo potenziale, specialmente quando si tratta di combattere con due armi. Gli altri personaggi devono usare un'azione di Disimpegno se vogliono sottrarsi a una mischia, ma il privilegio Gioco di Gambe dello Spadaccino fornisce all'attacco una versione più limitata di Disimpegno. Questo consente allo spadaccino di usare la sua azione bonus per combattere con due armi, per poi eludere senza rischi ogni personaggio che ha attaccato.

Maghi

La Prima Elsa parò un maldestro affondo d'ascia *e colse il ritmo dell'incantesimo del mago. Era uno che conosceva bene. Usando la sua mano libera, il cantore della lama emulò la formula del suo avversario e proiettò il suo notevole potere attorno al mago sopraffatto, vincolandolo a sé. Un flusso di energia argentata scaturì dalla mano tesa dell'umano, soltanto per sfrigolare e svanire nel nulla quando il cantore della lama soppresse l'incantesimo.*

—Keith Francis Strohm, *Bladesinger*

I maghi, studiosi e praticanti di quella che chiamano "l'Arte" (vedi il capitolo 1 per i dettagli), sono gli incantatori più disciplinati di Forgotten Realms. E sono tenuti ad esserlo, in quanto i loro poteri sono frutto di anni e anni di meticolosi studi e addestramenti. Alcuni maghi partono come apprendisti e studiano presso un maestro di grande esperienza, mentre altri frequentano accademie o università formali di magia, come quelle di Evermeet o di Halruaa, o nelle grandi città del Nord come Waterdeep o Silverymoon.

Data l'intensità dei loro studi e della loro pratica, i maghi tendono a diventare sempre più solitari: man mano che progrediscono nell'Arte, sono sempre meno i loro pari con cui possono condividere le loro riflessioni... sempre che scelgano di condividerle con qualcuno. Quindi i grandi maghi spesso si insediano in torri o roccaforti isolate ed esibiscono un comportamento sempre più eccentrico col passare del tempo. C'è chi dice che questo sia indice di follia, una conseguenza dell'essersi immerso troppo a fondo nello studio dell'arcano, ma nessuno lo dice mai a voce abbastanza alta da farsi sentire da un mago.

I più grandi maghi dei Reami trovano il modo di prolungare le loro vite ben oltre l'arco vitale di qualsiasi razza, ad eccezione degli elfi. Alcuni arcimaghi possono vivere per molti secoli e assistere all'ascesa e alla caduta di intere civiltà di Faerûn. Altri maghi che ambiscono alla longevità scelgono di diventare dei lich, nascondendosi in tombe e roccaforti isolate per ritirarsi dal mondo fisicamente oltre che mentalmente.

Gruppi di Maghi

Esistono molti gruppi di maghi in Forgotten Realms, ma ce ne sono due che si distinguono in modo particolare.

I Maghi Rossi

Il più famigerato gruppo di maghi dei Reami è senza dubbio quello dei Maghi Rossi di Thay. Avvolti nelle loro vistose vesti rosse, i Maghi Rossi cercano da sempre di espandere il loro potere e di estendere l'influenza del Thay oltre i

Simboli dei Maghi

I maghi e molti altri incantatori arcani sviluppano una runa personale, che usano per identificare le loro proprietà, firmare con il loro nome e come monito per gli altri. Man mano che il mago cresce in potenza, sempre più individui riconoscono il suo simbolo e lo associano alla nomea di un potente incantatore con cui è meglio non scherzare. Alcuni simboli di maghi vengono usati unitamente a incantesimi come *glifo di interdizione*, che incoraggia ulteriormente la gente comune a tenersi alla larga dagli oggetti marchiati con tali simboli. Secondo alcune storie popolari, gli dèi in persona punirebbero chi fa un uso inappropriato del simbolo di un mago (storie pretestuose, probabilmente messe in circolazione dai maghi stessi). Non esiste alcuna punizione prestabilita per chi viola il simbolo personale di un altro mago o lo usa senza permesso. I maghi più potenti tendono però a punire queste iniziative personalmente, per scoraggiare ulteriori usi.

Agli apprendisti maghi di Faerûn vengono ricordati i pericoli dell'uso inappropriato del simbolo di un incantatore con questa rima: "Se tessi la magia usando l'inganno / Sei poco saggio e subirai gran danno."

Reami, specialmente nelle terre dell'Est. Si radono la testa e sfoggiano complicati tatuaggi che riflettono le loro ambizioni, i loro traguardi e la loro scuola di magia preferita.

Nel Thay i Maghi Rossi esercitano il potere assoluto, anche se delegano la gestione delle pratiche quotidiane a chi non fa uso dell'Arte. Ogni Mago Rosso si dedica allo studio di una delle otto scuole di magia e presta servizio sotto lo zulkir di quella scuola, il capo e maestro supremo di quello stile di magia. Gli zulkir e i loro sottoposti si contendono costantemente il potere e l'influenza e questa competizione spesso spinge i Maghi Rossi a lasciare il Thay per mettersi in cerca di nuovi incantesimi, recuperare artefatti perduti e accumulare ricchezze da riportare poi nel Thay. Il potere che i Maghi Rossi esercitano nel Thay fornisce loro una certa misura di legittimazione diplomatica nelle terre della Costa della Spada e del Nord, ma è raro che la loro presenza sia bene accetta; anzi, sono universalmente visti con sospetto.

Maghi della Guerra

I maghi detengono un potenziale in grado di influenzare l'esito di ogni battaglia, un fatto che nessun sovrano di Faerûn può permettersi di ignorare. Ne consegue che molti grandi eserciti cercano di reclutare e includere alcuni maghi nei loro ranghi. Gli invocatori sono i più comuni, per il semplice fatto che i loro incantesimi possono infliggere danni ingenti al maggior numero di nemici. Tuttavia, tutte le scuole di magia possono svolgere un ruolo efficace in guerra.

I Maghi della Guerra del Cormyr sono forse la migliore applicazione dell'Arte sul campo di battaglia. Sono tanto soldati quanto studiosi e spesso hanno militato presso i Draghi Purpurei prima di iniziare ad addestrarsi nell'Arte. Oltre a prestare servizio sul campo in tempo di guerra, i Maghi della Guerra proteggono anche la casata reale del Cormyr e ognuno di loro formula magicamente il giuramento di servire la Corona. In questo ruolo, i Maghi della Guerra fungono da guardie del corpo, consiglieri e perfino spie. I membri della famiglia reale, i Cavalieri dei Draghi Purpurei e gli ufficiali dei Draghi Purpurei spesso portano anelli magici che consentono ai Maghi della Guerra di sapere dove sono andati e di scrutarli. La rimozione di un tale anello, anche per motivi innocenti, può provocar l'intervento di uno

squadrone di Maghi della Guerra pronti alla battaglia, che si teletrasporteranno sul posto e avranno già iniziato a lanciare i loro incantesimi di attacco.

Tradizione Arcana

I maghi di Forgotten Realms possono scegliere la seguente opzione di Tradizione Arcana, in aggiunta a quelle descritte nel *Player's Handbook*.

Cantore della Lama

I cantori della lama sono elfi che difendono coraggiosamente il loro popolo e la loro terra. Questi elfi maghi hanno padroneggiato uno stile di combattimento con la spada intrecciato alle tradizioni della loro magia arcana. In combattimento, un cantore della lama usa una serie di elaborate ed eleganti manovre che respingono gli attacchi e gli consentono di incanalare la magia in una serie di attacchi devastanti e di astute difese.

Restrizione: Solo Elfi

Soltanto gli elfi e i mezzelfi possono scegliere la tradizione arcana del cantore della lama. Gli elfi di Faerûn custodiscono gelosamente i segreti di questa tradizione.

Il DM può rimuovere questa restrizione per il bene della campagna, se lo ritiene necessario. Questa restrizione rappresenta la storia dei cantori della lama in Forgotten Realms, ma non è obbligatoria nelle ambientazioni create dal DM o nella sua versione dei Reami.

Addestramento nella Guerra e nel Canto

Quando il mago adotta questa tradizione al 2° livello, ottiene competenza nelle armature leggere e in un tipo di arma da mischia a una mano a sua scelta.

Ottiene inoltre competenza nell'abilità Intrattenere se già non la possiede.

Canto della Lama

A partire dal 2° livello, il mago può invocare una magia elfica segreta chiamata Canto della Lama, purché non indossi un'armatura media o pesante o non usi uno scudo. Questa magia gli conferisce velocità, agilità e concentrazione a livelli soprannaturali.

Il mago può usare un'azione bonus per iniziare a intonare il Canto della Lama, che dura 1 minuto. Termina prima se il mago è incapacitato, se indossa un'armatura media o pesante o impugna uno scudo oppure se usa due mani per effettuare un attacco con un'arma. Il mago può anche congedare il Canto della Lama in qualsiasi momento desideri (non è richiesta un'azione).

Finché il suo Canto della Lama è attivo, il mago ottiene i benefici seguenti:

- Ottiene un bonus alla sua CA pari al suo modificatore di Intelligenza (fino a un minimo di +1).
- La sua velocità base sul terreno aumenta di 3 metri.
- Dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Acrobazia).
- Ottiene un bonus a qualsiasi tiro salvezza su Costituzione che effettua per mantenere la concentrazione su un incantesimo. Il bonus è pari al suo modificatore di Intelligenza (fino a un minimo di +1).

Il mago può usare questo privilegio due volte. Recupera tutti gli usi spesi di questo privilegio quando completa un riposo breve o lungo.

Attacco Extra

A partire dal 6° livello, il mago può attaccare due volte invece di una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel suo turno.

Stili dei Cantori della Lama

Fin dalla sua concezione come arte magica e marziale, l'arte del Canto della Lama è stata collegata alla spada e, più specificamente, alla spada lunga. Tuttavia, molte generazioni di studio hanno dato origine a vari stili di Canto della Lama in base alle armi da mischia utilizzate. Le tecniche di questi stili vengono tramandate dal maestro ai discepoli in piccole scuole, alcune delle quali possiedono un edifico apposito dedicato all'addestramento. Anche gli stili più nuovi sono vecchi di centinaia di anni, ma vengono ancora insegnati dai loro creatori originali, grazie alle lunghe vite degli elfi. Molte scuole di Canto della Lama sono situate a Evermeet o Evereska. Una ebbe origine a Myth Drannor, ma la distruzione della città ha disperso quei pochi studenti sopravvissuti.

Gli stili di Canto della Lama sono ripartiti in categorie generiche basate sul tipo di arma utilizzata e ognuno è associato a una categoria di animale. Quello stile può essere ulteriormente suddiviso in specializzazioni associate a nomi di animali specifici, in base ai tipi di incantesimi utilizzati, alle tecniche del maestro e all'arma particolare usata. I cantori della lama che studiano come apprendisti presso un maestro solitamente ricevono un tatuaggio dello stile dell'animale scelto. Alcuni cantori della lama apprendono più stili e portano molti tatuaggi, sfoggiando sulla loro pelle un simbolo delle loro letali abilità che funga da monito agli avversari.

Felino. Gli stili che utilizzano una spada appartengono a questa famiglia. Lo stile del leone, il più antico, addestra i praticanti a usare la spada lunga e non predilige alcun particolare tipo di incantesimi. Lo stile del leopardo è incentrato sull'uso della spada corta e sugli incantesimi di illusione e furtività. Lo stile della tigre rossa, vecchio solo di tre secoli, insegna ai suoi cantori della lama a usare la scimitarra in una danza turbinante di difesa da cui si lanciano in balzi e attacchi improvvisi.

Uccello. Gli stili che si concentrano sull'uso di un'arma con manico, come un'ascia o un martello, sono stati raggruppati sotto il nome di stile dell'uccello, ma possono essere molto diversi tra loro. Sono stili relativamente nuovi, incentrati su armi solitamente poco usate dagli elfi. I cantori della lama dello stile dell'aquila usano piccole asce e molte manovre di quello stile sono incentrate sui modi più fluidi di lanciare un'arma ed estrarne un'altra. Lo stile del corvo utilizza un piccone e gli incantesimi ad esso associati conferiscono al cantore della lama maggiore agilità in combattimento.

Serpente. I praticanti di questi stili usano un mazzafrusto, una catena o una frusta. Lo stile della vipera usa una frusta, nonostante sia un'arma poco elegante, e vanta una storia lunga quasi quanto lo stile del leone. I suoi maestri intervallano il loro canto della lama a un ritmo straordinariamente rapido di schiocchi di frusta, che può tenere alla larga molti nemici contemporaneamente e procurare al cantore della lama spazio per lanciare i crudeli incantesimi di veleno e malattia che lo stile predilige.

Canto di Difesa

A partire dal 10° livello, il mago può direzionare la sua magia per assorbire i danni mentre il suo Canto della Lama è attivo. Quando il mago subisce danni, può usare la sua reazione per spendere uno slot incantesimo e ridurre i danni che sta per subire di un ammontare pari al quintuplo del livello dello slot incantesimo.

Canto di Vittoria

A partire dal 14° livello, il mago aggiunge il suo modificatore di Intelligenza (per un minimo di +1) ai danni dei suoi attacchi con un'arma da mischia mentre il suo Canto della Lama è attivo.

Monaci

Il grassone si allisciò la veste nera e oro, abbassò *la testa pelata e partì in carica.*

Danica attese che arrivasse proprio davanti a lei e chi assisteva alla scena pensò che la donna sarebbe stata sepolta sotto un cumulo di carne. All'ultimo momento, essa chinò invece la testa sotto il braccio proteso dell'uomo, lo afferrò per la mano e scivolò alle sue spalle con un passo mentre quello avanzava a passo di carica. Un impercettibile giro di polso da parte della donna bloccò l'uomo di colpo e, ancor prima che l'aggressore capisse cosa stesse succedendo, Danica lo aveva colpito con un paio di calci sul retro delle ginocchia, costringendolo a terra.

—R.A. Salvatore, *Canticle*

Alcuni dei primi ordini monastici di Faerûn nacquero nelle terre meridionali dell'Amn e del Calimshan. Le loro pratiche si diffusero poi a nord e a est, mentre altre pratiche analoghe filtrarono verso ovest dal remoto Kara-Tur.

Gli ordini più vecchi si sono suddivisi o frammentati in organizzazioni più piccole col passare del tempo, fino ad arrivare al punto in cui ne esistono dozzine. Nella maggior parte dei casi, questi ordini sono composti da poche dozzine di membri che vivono in una comunità isolata, nel cuore delle terre selvagge. Alcune comunità monastiche contano invece centinaia di membri, vivono più vicine ai centri civilizzati e spesso esercitano un'influenza maggiore, essendo parte delle vicende del mondo.

La maggior parte degli ordini monastici di Faerûn è nata nelle nazioni umane, quindi molti monaci di queste comunità tendono a essere umani. I monasteri fungono da sempre anche da rifugio per trovatelli e reietti di vario tipo, quindi non è raro imbattersi in monaci non umani.

Ordini Monastici

Gli ordini seguenti sono presenti in varie regioni di Forgotten Realms.

La Luna Oscura

Questo ordine monastico fedele a Shar opera apertamente in quelle terre in cui il culto della dea è accettato o segretamente nelle terre selvagge e nei nascondigli sotterranei delle terre in cui è vietato. I suoi seguaci vanno alla ricerca di "conoscenze e conversazioni con le ombre", convinti che la vera saggezza sia celata nell'oscurità e nella perdita, sia letteralmente che spiritualmente. I suoi adepti quasi sempre seguono la Via dell'Ombra, descritta nel privilegio di classe Tradizioni Monastiche nel *Player's Handbook*.

Il Pugno Hin

Questo ordine monastico halfling del Luiren incoraggia la fiducia innata dei suoi adepti e li guida su un sentiero spirituale dove potranno padroneggiare se stessi e sviluppare appieno il loro potenziale. Alcuni maestri del Pugno Hin hanno fondato dei monasteri nelle terre al di fuori del Luiren, dove gli insegnamenti disponibili soltanto agli halfling sono diventati accessibili agli studenti delle altre razze disposte a seguire il cammino di Yondalla. I monaci del Pugno Hin generalmente seguono la Via della Mano Aperta, descritta nel privilegio di classe Tradizioni Monastiche nel *Player's Handbook*.

Ordine della Rosa Gialla

Questo ordine, noto anche come i Discepoli di San Sollars, Due Volte Martirizzato, è un solitario monastero di Ilmater situato sugli Speroni della Terra del Damara ed è famoso per la fedeltà che dimostra ai suoi alleati e la distruzione che semina tra i suoi nemici. I suoi monaci godono di grande rispetto in tutte le questioni di verità e diplomazia, ma devono faticare duramente per sopravvivere nel loro remoto monastero. I monaci del Monastero della Rosa Gialla usano i remorhaz per mettere alla prova i loro discepoli. I giovani monaci devono dimostrare il potere della loro mente superando la paura e il dolore e cavalcando quelle bestie.

La fede di Ilmater genera più ordini di monaci di molte altre divinità. Gli altri ordini monastici di Ilmater includono

i Seguaci del Cammino Senza Ostacoli, i Discepoli di San Morgan il Taciturno e le Sorelle di San Jasper delle Rocce.

I monaci di Ilmater spesso viaggiano in lungo e in largo, in cerca di elemosine o di illuminazione o per alleviare le sofferenze altrui. Tendono a seguire la Via della Mano Aperta, come descritta nel privilegio di classe Tradizioni Monastiche del *Player's Handbook*.

Le Anime Solari

I monaci dell'Anima Solare seguono una tradizione monastica che, a loro detta, ha radici nell'antico impero di Netheril. Stando alla loro filosofia, ogni essere vivente racchiude in sé un frammento dell'essenza mistica del sole. Così come il corpo ha un'ombra, lo spirito ha una luce. Quella luce è chiamata l'anima solare. I fratelli e le sorelle dell'Ordine dell'Anima Solare si addestrano per attingere alla "luce spirituale interiore" e manifestarla in atti soprannaturali di potenza e resistenza fisica. I membri di questo ordine seguono la Via dell'Anima Solare, descritta nella sezione "Tradizioni Monastiche" sottostante.

Per entrare in contatto con la loro luce interiore, i monaci dell'Anima Solare seguono un rigido codice di condotta ascetica chiamato i Precetti dell'Incandescenza, basati sui tre pilastri seguenti:

Cercare la perfezione fisica. Per aprire la strada che consentirà all'anima solare di manifestarsi, un individuo deve sforzarsi di abbellire il proprio corpo. Salute, pulizia e un fisico ben curato formano una finestra limpida attraverso la quale la luce può splendere.

Cercare la virtù spirituale. Bisogna riconoscere la luce interiore degli altri, non solo la loro oscurità. Un monaco deve concedere e cogliere ogni nuova opportunità di essere virtuoso.

Proiettare la luce nell'oscurità. Un monaco deve condividere la luce della sua anima con il resto del mondo, illuminare i luoghi oscuri con la sua presenza ed esiliare le ombre.

Data la somiglianza di questi precetti agli insegnamenti di certe fedi, l'Ordine dell'Anima Solare è da tempo associato ai templi e ai fedeli di tre divinità in particolare: Sune, Selûne e Lathander. L'imperativo di cercare la perfezione fisica e di riconoscere le virtù nascoste è simile agli insegnamenti di Sune sulla bellezza fisica e spirituale. I seguaci di Selûne riconoscono l'esortazione della loro dea a combattere l'oscurità e a premiare la virtù. Naturalmente l'associazione di Lathander al sole si concilia facilmente con la filosofia dell'Anima Solare, ma ancora di più per i veneratori di Lathander, che vedono nel concetto di concedere e cogliere le nuove opportunità qualcosa di simile all'enfasi che Lathander pone sui nuovi inizi.

Monaci della Lunga Morte

I seguaci della Via della Lunga Morte venerano il principio della morte ancor prima di una qualsiasi divinità della morte. Questi monaci cercano di cogliere i segreti della vita studiando la morte stessa. È la condizione di morto ciò a cui sono più interessati e non a ciò che li attende oltre la vita; sono interessati poco o nulla all'oltretomba. I loro monasteri sono pieni di animali e vegetali putrefatti, morenti e morti, oggetto dello studio distaccato dei monaci. Spesso si procurano dagli avventurieri e dai mercanti gli esemplari più rari che non sono in grado di ottenere da soli. Tuttavia, tali studi sono soltanto una parte della vita quotidiana dei monaci: cercano di capire soprattutto la morte correlata agli esseri viventi intelligenti e a tale scopo accolgono con gioia i malati e i morenti in modo da poter osservare e memorizzare la loro morte. Se tali sfortunati desiderano porre fine alle loro sofferenze, i monaci li accontentano. Considerano la morte un dono da conferire a coloro che sono pronti a riceverlo. Il metodo con cui decidono se un soggetto merita questo dono o meno, tuttavia, varia da una setta all'altra o addirittura da un monaco all'altro.

I monaci non provano alcuno scrupolo morale quando compiono queste azioni, in quanto dal loro punto di vista la morte è la cosa più naturale del mondo e spirare al servizio del suo principio è una delle esperienze più sacre che un essere vivente possa sperare di fare. È per questo stesso motivo che i monaci in persona non temono la morte.

Quasi tutti i membri dell'ordine sono studiosi accomunati dal fascino per la morte e gli ultimi momenti di vita oppure membri di un clericato dedicato a una divinità della morte. Alcuni monaci si considerano nientemeno che visionari il cui lavoro aprirà la via a un futuro migliore per tutto Faerûn. Quando la morte sarà finalmente compresa, potrà essere imbrigliata e usata come strumento per migliorare il mondo intero, o almeno questo è il motivo con cui razionalizzano la loro vocazione.

I monaci di questa tradizione seguono la Via della Lunga Morte, descritta nella sezione "Tradizioni Monastiche"più sotto.

La Via Remissiva

L'ordine monastico di Eldath è chiamato i Discepoli della Via Remissiva, a volte noti anche come i Fratelli e le Sorelle del Palmo Aperto. Questi monaci vegliano sui luoghi sacri abitati dai sacerdoti e viaggiano per il paese alla ricerca di informazioni che poi riferiscono ai loro boschetti o alle loro fortezze isolate. Non tentano in alcun modo di suscitare violenza, ma si rivelano alquanto letali quando devono difendere se stessi, i loro protetti e i loro luoghi sacri.

Tradizioni Monastiche

I monaci di Forgotten Realms possono scegliere le seguenti opzioni di Tradizioni Monastiche, in aggiunta a quelle descritte nel *Player's Handbook*.

Via della Lunga Morte

I monaci della Via della Lunga Morte sono ossessionati dal significato e dalle meccaniche della morte. Catturano creature di ogni genere e preparano elaborati esperimenti per cogliere, annotare e comprendere il momento della loro dipartita. Applicano poi queste conoscenze al loro studio delle arti marziali, per sviluppare uno stile di combattimento letale.

Tocco della Morte

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco ha studiato la morte fino al punto di poter strappare l'energia vitale di un'altra creatura prossima alla sua dipartita. Quando il monaco riduce a 0 punti ferita una creatura situata entro 1,5 metri da lui, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza + il proprio livello da monaco (fino a un minimo di 1 punto ferita temporaneo).

Ora del Mietitore

Al 6° livello, un monaco ottiene la capacità di sconvolgere o terrorizzare chi gli sta intorno con un'azione, grazie all'ombra della morte che ha sfiorato la sua anima. Quando il monaco effettua questa azione, ogni creatura entro 9 metri da lui e che sia in grado di vederlo deve superare

un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è spaventata dal monaco fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Padronanza della Morte

A partire dall'11° livello, il monaco può usare la sua familiarità con la morte per sfuggire alla sua morsa. Quando il monaco scende a 0 punti ferita, può spendere 1 punto ki (non è richiesta alcuna azione) per avere invece 1 punto ferita.

Tocco della Lunga Morte

A partire dal 17° livello, il tocco del monaco può incanalare l'energia della morte in una creatura. Con un'azione, il monaco tocca una creatura entro 1,5 metri da lui e spende da 1 a 10 punti ki. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se fallisce, subisce 2d10 danni necrotici per ogni punto ki speso, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Via dell'Anima Solare

I monaci della Via dell'Anima Solare imparano a incanalare la loro energia vitale in una serie di dardi di luce incandescente. Insegnano che attraverso la meditazione è possibile sviluppare la capacità di scatenare la luce proiettata dall'anima di ogni creatura vivente.

Dardo del Sole Radioso

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco può scagliare dei dardi incandescenti di energia magica radiosa.

Il monaco ottiene un attacco con incantesimo a distanza che può usare con l'azione di Attacco. L'attacco ha una gittata di 9 metri. Il monaco è competente in questo attacco e può aggiungere il proprio modificatore di Destrezza al suo tiro per colpire e al suo tiro per i danni. L'attacco infligge danni radiosi e il suo dado dei danni è un d4. Questo dado cambia man mano che il monaco acquisisce livelli da monaco, come mostrato nella colonna Arti Marziali della tabella "Monaco".

Quando il monaco usa l'azione di Attacco nel suo turno per compiere questo attacco speciale, può spendere 1 punto ki per effettuare due attacchi aggiuntivi con esso come azione bonus.

Colpo dell'Onda Incandescente

Al 6° livello, il monaco ottiene la capacità di incanalare il suo ki in ondate di energia incandescente. Subito dopo avere effettuato l'azione di Attacco nel suo turno, può spendere 2 punti ki per lanciare l'incantesimo di 1° livello *mani brucianti* come azione bonus.

Il monaco può spendere ulteriori punti ki per lanciare *mani brucianti* come incantesimo di livello più alto. Ogni punto ki aggiuntivo che spende aumenta di 1 il livello dell'incantesimo. Il numero massimo di punti ki (2 più eventuali punti aggiuntivi) che il monaco può spendere sull'incantesimo è pari alla metà del proprio livello da monaco (arrotondato per difetto).

Esplosione Solare Incandescente

All'11° livello, il monaco ottiene la capacità di creare un globo di luce che genera un'esplosione devastante. Con un'azione, crea un globo e lo scaglia fino a un punto a sua scelta entro 45 metri, dove il globo esplode in una sfera di luce radiosa per un breve ma letale istante.

Ogni creatura entro quella sfera del raggio di 6 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 2d6 danni radiosi. Una creatura non ha bisogno di effettuare il tiro salvezza se si trova dietro una copertura totale opaca.

Il monaco può incrementare i danni della sfera spendendo punti ki. Ogni punto che spende, fino a un massimo di 3, aumenta i danni di 2d6.

Scudo Solare

Al 17° livello, il monaco è avvolto da un'aura luminosa, che proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Il monaco può estinguere o ripristinare la luce con un'azione bonus.

Se una creatura colpisce il monaco con un attacco in mischia mentre questa luce splende, il monaco può usare la sua reazione per infliggere alla creatura un ammontare di danni radiosi pari a 5 + il proprio modificatore di Saggezza.

Paladini

Alcuni individui sono combattenti caratterizzati da una virtù superiore, incarnando una serie di tratti che la gente considera onorevoli, giusti e buoni. Questi combattenti aspirano a essere le migliori persone possibile. Quando un combattente di questo tipo dimostra una grande devozione nei confronti di una particolare divinità, quella divinità può ricompensare il fedele con una serie di poteri divini, facendo di quell'individuo un paladino.

I paladini dei vari ordini di Forgotten Realms enfatizzano diversi elementi di una condotta di rettitudine, ma sono tutti tenuti a rispettare una serie di virtù universali:

Liberalità. Sii generoso e tollerante.
Buona fede. Sii onesto e mantieni le promesse.
Cortesia. Tratta gli altri con rispetto a prescindere dal rispetto che ti viene mostrato. Onora chi ti è superiore in rango. Guadagnati il rispetto di chi ti è inferiore in rango.
Legalità. Le leggi esistono per garantire la prosperità di chi ne è soggetto. Le leggi ingiuste devono essere abolite o cambiate in modo ragionevole.
Coraggio. Assicurati la gloria attraverso la battaglia. Difendi chi è sotto la tua protezione fino alla morte.
Orgoglio delle proprie azioni. Guida tramite l'esempio. Che siano le tue azioni a parlare per le tue intenzioni.
Umiltà nelle proprie azioni. Non vantarti e non accettare ricompense che non meriti.
Altruismo. Condividi le risorse, specialmente con chi ne ha più bisogno.
Cordialità. Presta servizio con gioia e senza disprezzo.
Saggezza. Fa' il massimo del bene con il minimo del danno.
Devozione. Sii fedele ai precetti del tuo dio.
Benevolenza. Proteggi i deboli. Concedi pietà a chi va in cerca di redenzione.
Onore. Rispetta il codice. La morte è preferibile al disonore.

Ogni paladino assegna a queste virtù la priorità e l'enfasi che il suo ethos personale e il suo credo religioso gli impongono. Un paladino di Sune enfatizzerà gli aspetti dell'amore cortese e della cortesia, mentre un paladino di Tyr si preoccuperà innanzi tutto della giustizia e di trattare con equità gli avversari.

Molti paladini di Forgotten Realms, proprio come i chierici, sono fedeli a una singola divinità. Le divinità più comuni dei paladini sono quelle che incarnano l'azione, la decisione, la vigilanza e la saggezza. Torm e Tyr sono due divinità molto popolari per i paladini, come anche Ilmater, che enfatizza l'importanza del sacrificio personale e dell'alleviamento delle sofferenze. Sebbene siano meno comuni, esistono anche paladini di queste divinità: Helm,

Hoar, Lathander, Sune, Corellon Larethian, il Cavaliere Rosso, Clangeddin Silverbeard, Arvoreen e Mystra.

La devozione a un ideale superiore fa dei paladini degli eroi popolari molto apprezzati nei Reami. Si narrano molte storie su nobili cavalieri e su campioni votati a un ideale, anche se i più pragmatici fanno notare che queste storie spesso si concludono con un terribile sacrificio da parte dei suddetti campioni.

I patroni più comuni dei paladini del Giuramento di Devozione e del Giuramento della Corona (descritto di seguito) sono Helm, Torm e Tyr (protezione, coraggio e giustizia), sebbene anche Ilmater conti un nutrito seguito di campioni a lui fedeli. I cavalieri verdi che hanno formulato il Giuramento degli Antichi potrebbero onorare Arvoreen o Corellon, mentre i vendicatori del Giuramento di Vendetta seguiranno un patrono come Hoar, sebbene esistano anche dei vendicatori di Helm e Tyr, votati a impartire giustizia nel modo più aspro.

Ordini di Paladini

Gli ordini seguenti sono presenti in varie regioni di Forgotten Realms.

Ordine del Compagno

Questo ordine ha sede a Elturgard, nelle Terre Centrali Occidentali, e ha giurato di vigilare su quella nazione. Nacque a seguito della Piaga Magica e contribuì alla fondazione di Elturgard, attorno alla città di Elturel, che si affaccia sul Fiume Chionthar. I Compagni proteggono la civiltà dalle forze più pericolose e selvagge, ma soprattutto dalle creature innaturali. Tra le opzioni del privilegio di classe Giuramenti Sacri, il Giuramento della Corona (descritto di seguito) e il Giuramento di Devozione (descritto nel *Player's Handbook*) sono egualmente rappresentati nei suoi ranghi.

Ordine dell'Occhio Dorato

Il monastero e la cattedrale della Rocca di Helm si ergono ai confini del Bosco di Neverwinter nel Nord e offrono un rifugio sicuro ai viaggiatori. L'Ordine dell'Occhio Dorato protegge la rocca e assiste la comunità circostante, ma la loro vera missione ha un obiettivo più vasto: proteggere il mondo dai pericoli originari degli altri piani di esistenza, specialmente i Piani Inferiori. Molti paladini e figure di altro tipo si sono uniti all'ordine, rispondendo alla chiamata per scacciare dal mondo gli invasori demoniaci. Negli ultimi anni, molti si sono spinti fuori dalla Rocca di Helm per agire in nome dell'ordine nel mondo esterno.

Tra le opzioni del privilegio di classe Giuramenti Sacri nel *Player's Handbook*, i paladini dell'Occhio Dorato molto spesso seguono il Giuramento di Devozione, anche se alcuni zeloti diventano seguaci del Giuramento di Vendetta.

Ordine di Samular

Il Sacro Ordine di Samular, noto anche come i Cavalieri di Samular, è composto da combattenti al servizio di Tyr. La sede dell'ordine si trova nel Palazzo del Raduno, ma i cavalieri possiedono anche una sala capitolare a Waterdeep. Fu il leggendario paladino Samular Caradoon a fondare l'ordine nel 952 CV dopo la Seconda Guerra dei Troll e la morte dei suoi fratelli Renwick "Mantodineve" e Amphail il Giusto durante la guerra. Quando Tyr scomparve nel silenzio e i paladini al suo servizio persero i loro poteri, molti si rivolsero ad altri dèi come Torm, ma i Cavalieri di Samular rimasero fedeli a Tyr. La loro pazienza fu ricompensata di recente quando, al ritorno di Tyr nel mondo, ai pochi membri ancora fedeli all'ordine furono conferiti i poteri dei paladini. Molti paladini dell'ordine, noti per la loro fedeltà alla legge, seguono il Giuramento della Corona, descritto di seguito.

Giuramento Sacro

I paladini di Forgotten Realms possono scegliere la seguente opzione di Giuramento Sacro, in aggiunta a quelle descritte nel *Player's Handbook*.

Giuramento della Corona

Il Giuramento della Corona difende gli ideali del mondo civilizzato, che si tratti dello spirito di una nazione, delle fedeltà a un sovrano o del servizio a una divinità della legge e del governo. I paladini che formulano questo giuramento si dedicano al servizio della società e, in particolare, alle giuste leggi che mantengono unita la società. Questi paladini sono i guardiani che vegliano sulle mura e si ergono contro le ondate caotiche di barbarie che minacciano di abbattere tutto ciò che la civiltà ha costruito, e sono comunemente noti come guardiani, esemplari o sentinelle. Spesso i paladini che formulano questo giuramento sono membri di un ordine cavalleresco al servizio di una nazione o di un sovrano e prestano giuramento nel momento in cui vengono accettati nei ranghi dell'ordine.

Dettami della Corona

I dettami del Giuramento della Corona sono solitamente stabiliti dal sovrano presso cui si presta giuramento, ma in genere enfatizzano i principi seguenti.

Legge. La legge è fondamentale. È il cemento che tiene assieme le pietre della civiltà e deve sempre essere rispettata.

Fedeltà. La tua parola è vincolante. Senza fedeltà, i giuramenti e le leggi non significano nulla.

Coraggio. Devi essere disposto a fare ciò che va fatto per il bene dell'ordine, anche di fronte a difficoltà soverchianti. Se non agisci tu, chi lo farà?

Responsabilità. Devi affrontare le conseguenze delle tue azioni e sei tenuto a ottemperare ai tuoi doveri e ai tuoi obblighi.

Incantesimi di Giuramento

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

Incantesimi del Giuramento della Corona

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	*comando, duello obbligato*
5°	*vincolo di interdizione, zona di verità*
9°	*aura di vitalità, guardiani spirituali*
13°	*esilio, guardiano della fede*
17°	*cerchio di potere, costrizione*

Incanalare Divinità

Quando il paladino acquisisce questo giuramento al 3° livello, ottiene la seguente opzione di Incanalare Divinità.

Sfida del Campione. Il paladino impartisce una sfida che obbliga le altre creature a combattere con lui. Ogni creatura scelta dal paladino, situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, quella creatura non può muoversi volontariamente per allontanarsi a più di 9 metri dal paladino. Questo effetto termina per la creatura se il paladino è incapacitato, muore o se la creatura viene mossa a più di 9 metri dal paladino.

Sovvertire l'Andamento. Come azione bonus, il paladino può rafforzare le creature ferite tramite il suo privilegio Incanalare Divinità. Ogni creatura scelta dal paladino, situata entro 9 metri da lui e che sia in grado di udirlo, recupera un ammontare di punti ferita pari a 1d6 + il modificatore di Carisma del paladino (fino a un minimo di 1) se non possiede più della metà dei suoi punti ferita.

Affiliazione Divina

A partire dal 7° livello, quando una creatura entro 1,5 metri dal paladino subisce danni, il paladino può usare la sua reazione per sostituire magicamente la propria salute a quella della creatura bersaglio. In questo modo, non è la creatura a subire i danni, bensì il paladino, che non può ridurre o prevenire tali danni in alcun modo.

Spirito Incrollabile

A partire dal 15° livello, il paladino dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare di essere paralizzato o stordito.

Campione Esemplare

Al 20° livello, la presenza del paladino sul campo di battaglia è di ispirazione a chiunque sia devoto alla sua causa. Il paladino può usare la sua azione per ottenere i benefici seguenti per 1 ora:

- Il paladino ottiene resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti delle armi non magiche.
- I suoi alleati dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro morte mentre si trovano entro 9 metri da lui.
- Il paladino dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Saggezza, come anche i suoi alleati che si trovano entro 9 metri da lui.

Questo effetto termina in anticipo se il paladino è incapacitato o morto. Una volta che il paladino ha usato questo privilegio, non può più usarlo finché non completa un riposo lungo.

Ranger

Montolio allungò il braccio e il grande gufo vi si *posò subito con un balzo, facendo attenzione a stringere gli artigli attorno allo spesso guantone di cuoio dell'uomo.*

"Hai visto il drow?" gli chiese Montolio.

Il gufo gli rispose con un singolo verso secco, seguito da una complicata serie di brevi cinguettii e ululati. Montolio lo ascoltò attentamente, soppesando ogni dettaglio. Con l'aiuto dei suoi amici, e specialmente di quel gufo alquanto loquace, il ranger aveva tenuto d'occhio il drow per diversi giorni, chiedendosi perché un elfo oscuro si fosse spinto all'interno della valle. Inizialmente, Montolio aveva presunto che il drow fosse collegato in qualche modo a Graul, il capotribù orchesco della regione, ma col passare del tempo il ranger aveva iniziato a sospettare che le cose non stessero così.

—R.A. Salvatore, *Sojourn*

Da lungo tempo i ranger hanno viaggiato per le terre selvagge della Costa della Spada e della Frontiera Selvaggia. Anche le loro usanze, come quelle dei druidi, risalgono all'alba dei tempi dell'umanità. Ben prima che gli umani mettessero piede al Nord, gli elfi ranger si aggiravano per le sue foreste e scalavano le sue montagne. Le tradizioni e le filosofie di quel popolo ora sono condivise dai membri di molte razze. Gli halfling piedelesto, in particolare, rispondono spesso al richiamo delle terre selvagge per diventare ranger, diventando guide e protettori delle bande di halfling nomadi. Anche i nani degli scudi costretti a viaggiare lontano dalle roccaforti dei loro clan spesso seguono il cammino del ranger.

Non tutti i cercatori minerari che si avventurano sulle colline o i trappolieri che vanno a caccia nelle terre disabitate diventano ranger. I veri ranger si immergono nella natura, ne colgono l'essenza sacra e, proprio come i paladini, sono toccati da una forza divina. Le loro divinità e i loro credo possono essere diversi, ma i ranger condividono alcuni valori analoghi sulla santità della natura. Anche se non sono in alcun modo accomunati da uno stesso allineamento, i ranger sono legati gli uni agli altri da una sorta di comunità informale, spesso tramite un circolo druidico.

Nel Nord e in buona parte delle Terre Centrali Occidentali, i ranger usano una serie di segni speciali per indicare i luoghi migliori dove accamparsi, le aree pericolose, le creature malvagie, le magie oscure, le attività di goblinoidi, le riserve nascoste di scorte, i sentieri e i ripari sicuri e i luoghi di sepoltura. Molti di questi simboli derivano dalla cultura elfica o sono presi a prestito da

gruppi come gli Arpisti. Sebbene non vogliano essere un linguaggio segreto, questi simboli di viaggio spesso risultano indecifrabili a chi non sia un ranger e nemmeno un druido a volte riuscirebbe a capirli.

Tutti assieme, i ranger aiutano le società a sopravvivere e a prosperare nelle terre selvagge. Buona parte della Costa della Spada e del Nord devono ancora essere colonizzate. I ranger sono determinati a esplorare queste terre, a cercare il suolo più fertile dove i semi della civiltà potrebbero crescere, a cercare risorse (come i giacimenti di metallo) da cui le terre colonizzate potrebbero trarre beneficio o a estirpare le presenze malvagie prima che possano diffondersi. Altri ranger spiano le truppe nemiche o danno la caccia alle bestie e ai criminali più pericolosi. Considerato che buona parte del Nord è ancora una terra di frontiera, i ranger svolgono un ruolo essenziale nel tenere le comunità al sicuro e spesso godono dell'ammirazione dei coloni.

Ranger Umani

I ranger umani delle Moonshae servono la Madre Terra e quelli che lavorano a stretto contatto con i circoli druidici del continente spesso onorano gli dèi del Primo Circolo, anche se la maggior parte dei ranger umani predilige la dea Mielikki. Ritengono tuttavia che la dea sia troppo volubile e primordiale per rivolgere direttamente a lei le loro preghiere. Pregano invece Gwaeron Windstrom, affinché riferisca le loro parole alla dea. Si dice che Gwaeron dorma in un boschetto a ovest del paese di Triboar e molti dei suoi seguaci si recano in quel luogo almeno una volta nella vita in pellegrinaggio sacro. I ranger umani malvagi spesso onorano Malar per la sua ferocia e le sue abilità come cacciatore.

Ranger Elfi

I ranger elfi sono solitamente associati a una specifica comunità come Evereska o come le tribù della Foresta Velata. Anziché agire come esploratori erranti, i ranger elfi solitamente fungono da esploratori e guardiani dei reami elfici. Tali elfi solitamente sono votati a Rillifane Rallathil o Solonor Thelandira. I ranger elfi vaganti preferiscono invece Fenmarel Mestarine, dio dei viandanti solitari, o Shevarash, dio elfico della vendetta.

Ranger Halfling

Molti halfling che venerano la natura e la sua bellezza allo stato grezzo appartengono al ceppo dei piedelesto. Le bande di piedelesto trascorrono sulle strade e sui fiumi almeno altrettanto tempo di quello che trascorrono nei villaggi e nelle città, quindi il ruolo di ranger si adatta in modo istintivo allo stile di vita della maggior parte dei piedelesto. I ranger piedelesto tendono a prediligere il dio Brandobaris, nel suo aspetto di patrono dell'esplorazione. Quelli che si sentono più vicini alla natura vera e propria solitamente prediligono Sheela Peryroyl. Chi invece si dedica soprattutto alla protezione degli insediamenti o dei viaggiatori onora Arvoreen. I pochi halfling cuoreforte che diventano ranger tendono a prediligere queste ultime due divinità.

Ranger Nani

La maggior parte dei nani preferisce rifugiarsi sotto una montagna, anziché vagare per le terre selvagge del mondo di superficie o dell'Underdark. Molto spesso, un ranger nano è un nano degli scudi cacciato da una roccaforte di clan o un nano senza clan in cerca del suo posto nel mondo. A volte i ranger nani sono cercatori minerari che esplorano il mondo alla ricerca di nuovi giacimenti. In ogni caso, sono due le divinità a cui questi nani si sentono più vicini: Marthammor Duin e Dumathoin.

Stregoni

La Trama della magia pervade ogni angolo dei Reami e certi individui sono dotati della capacità innata di percepire, toccare e modellare la Trama. Alcuni ereditano questa capacità da un antenato magico come un drago o un angelo, altri la ottengono accidentalmente dall'esposizione a un'energia magica selvaggia e altri ancora manifestano questo potere per caso o per volere del fato, dopo un presagio verificatosi al momento del loro concepimento o della loro nascita.

A causa delle loro origini variegate e del ritardo nella manifestazione dei loro poteri, gli stregoni sono presenti praticamente ovunque e presso quasi tutti i popoli. Le grandi città della Costa della Spada, tra cui Baldur's Gate, Neverwinter e Waterdeep, ospitano tutte una manciata di stregoni, dato che i detentori di magie tendono a gravitare verso quei posti in cui le loro capacità sono apprezzate. Gli stregoni sono leggermente più diffusi in quelle culture dove la magia è parte integrante della società, come gli elfi di Evermeet e gli umani di Halruaa. Le streghe del Rashemen sono stregoni che governano la società di quel paese, ma i Thayan loro vicini spesso perseguitano gli stregoni che compaiono nel Thay, poiché considerano la stregoneria una minaccia alla struttura di potere di quella nazione, basata sullo studio della magia accademica. Le culture che odiano la magia, come i Nordici e gli Uthgardt, esiliano o uccidono tutti gli stregoni che si manifestano al loro interno.

Magia Selvaggia

La lunga storia di Forgotten Realms è costellata di disastri magici e di picchi incontrollati di potere che hanno alterato le creature o la terra stessa. Che la causa sia un mago Netherese che ambiva a diventare il dio della magia, un gruppo di divinità costrette a scendere sulla terra nel Periodo dei Disordini o il caos della Piaga Magica, i tumulti scatenati da questi eventi hanno dato origine a un vasto retaggio di stregoni della magia selvaggia. Questo retaggio spesso resta latente per intere generazioni, poi si manifesta improvvisamente nelle circostanze giuste (o sbagliate). Questi incantatori selvaggi sono più comuni nelle terre influenzata in modo diretto dalla Piaga Magica, come Halruaa, il Mulhorand e alcune sacche del Cormyr e della Costa della Spada.

Magia Draconica

Certi draghi sono noti per assumere forma umanoide e vivere presso le creature inferiori per interi decenni. Alcuni di questi draghi intrecciano relazioni con gli umanoidi o infondono nei loro alleati o servitori la magia draconica. Le creature che ricevono questo potere possono diventare stregoni di discendenza draconica o tramandare le loro capacità ai propri discendenti. Gli stregoni di discendenza draconica sono comparsi in molte regioni del mondo a seguito delle azioni individuali di molti draghi o degli esperimenti di certi culti draconici, ma sono particolarmente diffusi nei pressi del Chessenta, che un tempo era retto da un drago, e nella terra di Murghôm, nei pressi del Thay, dove alcuni principi draghi hanno regnato per gli ultimi ottant'anni.

Magia della Tempesta

Durante la Separazione, un'incessante tempesta chiamata la Grande Pioggia si abbatté sul Mare delle Stelle Cadute, oscurando i cieli e scatenando gigantesche inondazioni. Migliaia di persone morirono annegate, colpite da fulmini o spazzate via da raffiche di vento che colpivano come pugni e potevano rovesciare intere navi. Alcuni sopravvissuti a questi eventi si ritrovarono benedetti (o maledetti) con il dono della magia innata e divennero stregoni della tempesta, in grado di piegare il tuono, il fulmine e il vento alla loro volontà. Molti di questi nuovi incantatori comparvero nei pressi del Mare Interno, ma alcune nubi della Grande Pioggia a volte si spinsero anche molto più lontano. Sebbene non tutti gli stregoni della tempesta abbiano ottenuto i loro poteri dalla Grande Pioggia, la maggior parte della gente li associa a quel devastante fenomeno climatico e li tratta con cautela.

Origine Stregonesca

Gli stregoni di Forgotten Realms possono scegliere la seguente opzione di Origine Stregonesca, in aggiunta a quelle descritte nel *Player's Handbook*.

Stregoneria della Tempesta

La magia innata dello stregone proviene dal potere dell'aria elementale. Molti di coloro che detengono questo potere possono far risalire le origini della loro magia a un'esperienza quasi mortale provocata dalla Grande Pioggia, ma forse lo stregone è nato durante una burrasca urlante talmente potente che la gente ancora oggi ne parla; oppure i suoi antenati potrebbero avere subito l'influsso di potenti creature dell'aria come i vaati o i djinn. In ogni caso, la magia della tempesta permea il suo intero essere.

Incantatori Arcani

La gente comune di Faerûn spesso fa poca distinzione tra stregoni, maghi e warlock. Molti incantatori non vedono il motivo di fomentare rivalità con gli altri tipi di incantatori arcani (la magia è pur sempre magia, a prescindere dai mezzi che usa) e nella maggior parte dei casi, maghi, stregoni e warlock si rispettano a vicenda come colleghi praticanti dell'Arte, ben conoscendo il potere che essa rappresenta.

Gli stregoni della tempesta sono figure preziose all'interno dell'equipaggio di una nave. Grazie alla loro magia possono esercitare il controllo sul vento e sul tempo atmosferico nell'area circostante, una capacità che si rivela utile anche per respingere gli attacchi dei sahuagin, dei pirati e di altre minacce acquatiche.

Portavoce del Vento

La magia arcana che lo stregone comanda è generata dall'aria elementale. Lo stregone sa parlare, leggere e scrivere il Primordiale (la conoscenza di questo linguaggio gli permette di capire e di farsi capire da coloro che parlano i relativi dialetti: Aquan, Auran, Ignan e Terran).

Magia Tempestosa

A partire dal 1° livello, lo stregone può usare un'azione bonus nel suo turno per circondarsi fugacemente di piccoli

vortici di aria elementale, subito prima o dopo avere lanciato un incantesimo di 1° livello o superiore. Questo gli consente di volare per un massimo di 3 metri senza provocare attacchi di opportunità.

Cuore della Tempesta

Al 6° livello, lo stregone ottiene resistenza ai danni da fulmine e da tuono. Inoltre, ogni volta che inizia a lanciare un incantesimo di 1° livello o superiore che infligge danni da fulmine o da tuono, un flusso di magia tempestosa si diffonde dalla sua persona. Questa eruzione fa in modo che le creature a sua scelta situate entro 3 metri da lui e che egli sia in grado di vedere subiscano danni da fulmine o da tuono (lo stregone sceglie ogni volta che questa capacità si attiva) pari a metà del suo livello da stregone.

Guida della Tempesta

Al 6° livello, lo stregone ottiene la capacità di controllare leggermente il tempo atmosferico attorno a sé.

Se piove, può usare un'azione per interrompere la caduta della pioggia in una sfera del raggio di 6 metri centrata su di lui. Può terminare questo effetto con un'azione bonus.

Se c'è vento, può usare un'azione bonus ogni round per scegliere la direzione in cui soffia il vento all'interno di una sfera del raggio di 30 metri centrata su di lui. Il vento soffia in quella direzione fino alla fine del turno successivo dello stregone. Questo privilegio non altera la velocità del vento.

Furia della Tempesta

A partire dal 14° livello, quando lo stregone è colpito da un attacco in mischia, può usare la sua reazione per infliggere danni da fulmine all'attaccante. Quei danni sono pari al suo livello da stregone. L'attaccante deve anche effettuare un tiro salvezza su Forza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi dello stregone. Se lo fallisce, viene spinto in linea retta di un massimo di 6 metri allontanandosi dallo stregone.

Anima del Vento

Al 18° livello, lo stregone ottiene immunità ai danni da fulmine e da tuono.

Lo stregone ottiene anche una velocità magica di volare pari a 18 metri. Con un'azione, lo stregone può ridurre la sua velocità di volare a 9 metri per 1 ora e scegliere un numero di creature situate entro 9 metri da lui pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Le creature scelte ottengono una velocità magica di volare pari a 9 metri per 1 ora. Una volta ridotta la sua velocità di volare in questo modo, lo stregone non può più rifarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Warlock

Grazie agli accordi che spesso stringono con i loro sinistri patroni ultraterreni in cambio di potere, i warlock non sono troppo benvisti nei Reami. Anche quelli animati dalle migliori intenzioni sono visti con sospetto e con comprensibile diffidenza. Alcuni maghi ritengono che l'esistenza stessa dei warlock contamini la visione della loro nobile arte e induca la gente comune a nutrire dubbi su tutti i praticanti della magia.

Alcuni warlock, specialmente quelli di discendenza fatata o immonda, nascono con una predisposizione già evidente al potere e attirano l'attenzione dei potenziali patroni fin dall'infanzia. Altri tentano di loro iniziativa di stipulare un patto, a volte perché non riescono a trovare altrove il potere che desiderano. Altri ancora stipulano più patti, anche se prima o poi si troveranno a dover scegliere l'uno o l'altro, in quanto i loro patroni sono esseri gelosi e possessivi.

Patroni nei Reami

Gli dèi non sono certo le uniche forze al lavoro nei Reami: i warlock più ambiziosi possono scegliere tra molti potenziali patroni da cui ottenere i loro poteri arcani.

Il Signore Fatato

Nelle sconfinate terre selvagge dei Reami è ancora possibile trovare dei collegamenti con la Selva Fatata. Questi luoghi sono chiamati crocevia fatati, luoghi di misteriosa bellezza naturale che appartengono a questo mondo ma a cui corrispondono luoghi quasi perfettamente speculari nella Selva Fatata. È possibile attraversare un crocevia fatato entrando in una radura, oltrepassando la superficie di uno stagno, entrando in un cerchio di funghi o strisciando sotto il tronco di un albero. Alcuni warlock vanno in cerca di questi luoghi per contrattare con il Signore Fatato di quel reame in cerca di potere. I patroni più noti tra i Signori Fatati includono le figure seguenti:

Titania, la Regina dell'Estate, forse la più potente dei signori fatati. Un suo sorriso può fare maturare un raccolto e, se si rabbuia, può scatenare un incendio nei boschi. Governa sui seelie della Corte dell'Estate.

Oberon, il Signore Verde, cacciatore e guerriero delle foreste ineguagliato, è l'amante di Titania e spesso anche il suo avversario. Oberon è in sintonia con ogni ramo di ogni albero e con ogni affluente di ogni ruscello delle foreste della Selva Fatata. Se Oberon ha un punto debole, è la natura selvaggia del suo cuore. Il suo umore cambia in continuazione, come una banderuola agitata dal vento.

Hyrsam, Il Principe dei Folli, è ritenuto da molti il primo satiro. Si dice che canti come un usignolo e che le sue burle e i suoi numeri possano far piangere dalle risate anche le pietre. Tuttavia, Hyrsam è anche l'anima della ferocia e delle bestie selvagge. Hyrsam il Folle è un burlone che ama scherzare, ma quando i suoi scherzi diventano crudeli e letali, è Hyrsam il Selvaggio a entrare in gioco.

La Regina dell'Aria e dell'Oscurità regna sugli unseelie della Corte del Crepuscolo da un trono d'onice che resta vuoto, ad eccezione del Diamante della Notte, una gemma nera delle dimensioni di una testa umana sulla cui superficie opaca luccicano le stelle che ha catturato. La Regina dell'Aria e dell'Oscurità è una presenza invisibile attorno ad esso: la sua voce echeggia dal Diamante della Notte o sussurra segreti direttamente nelle orecchie dei suoi cortigiani... e a volte fa entrambe le cose.

Il Principe del Gelo era un tempo noto come il Principe del Sole, ma il suo cuore si spense quando la sua promessa lo tradì e fuggì, fondendo la sua anima con le stelle. Da allora, il furibondo principe sogna di riunirsi con la sua amata, ovunque essa si sia reincarnata assumendo una forma mortale.

L'Immondo

Numerosi immondi stipulano patti con i warlock mortali dei Reami, al punto che in Faerûn i warlock sono quasi sinonimo di potere infernale. Questi immondi includono gli Arcidiavoli dei Nove Inferi e i loro più potenti duchi, i Signori dei Demoni dell'Abisso e gli ultroloth che regnano sugli eserciti degli yugoloth. Tuttavia, non è necessario stipulare tali accordi con le grandi potenze in persona. Spesso un immondo minore funge da intermediario e il

warlock potrebbe perfino ignorare l'identità di colui che serve. Alcuni patroni immondi degni di nota nei Forgotten Realms includono i seguenti:

Baazka è il diavolo della fossa responsabile della più recente incursione delle forze infernali al Castello Dragonspear. I suoi progetti per la Costa della Spada sono stati vanificati assieme a quelli dei Maghi Rossi suoi alleati, ma le sue ambizioni su questa regione persistono.

Belaphoss è un demone al servizio di Demogorgon. Si considera il più grande servitore del Principe dei Demoni e quindi un rivale per il potere di Demogorgon.

Eltab un tempo era tenuto prigioniero sotto la città di Eltabbar nel Thay, intrappolato dalle stesse strade e dai canali della città, che formavano un glifo di prigionia. Ora il demone è libero e si aggira per il mondo in cerca di vendetta.

Errtu il balor ha tormentato Drizzt Do'Urden per oltre un secolo, soprattutto per il possesso di un artefatto chiamato il Crenshinibon. Ha perso l'ultima battaglia ed è stato esiliato dal mondo, così ora cerca un modo indiretto per vendicarsi.

Gargauth è una misteriosa potenza infernale che cerca di ascendere al rango di divinità, ma è attualmente intrappolato nel mondo, all'interno di uno scudo magico.

Lorcan è un cambion che colleziona warlock come un umano potrebbe collezionare farfalle. La sua collezione preferita, i Tredici di Toril, include i warlock che discendono dai tredici che stipularono per primi un patto con Asmodeus.

Malkizid è un solar che cadde in disgrazia quando tradì i Seldarine. Da allora, trae piacere da ogni torto che può commettere ai danni degli elfi, ma ciò che adora più di ogni altra cosa è manipolare gli elfi e indurli a scontrarsi tra loro.

Wendonai è il signore dei balor che per primo indusse in tentazione gli elfi oscuri e li spinse a evocare i demoni nelle antiche guerre tra i popoli elfici. Li convertì inoltre al culto di Lolth e continuò a consigliarli e a guidarli per molto tempo dopo la Discesa.

Il Grande Antico

Oltre i piani che i maghi e i grandi saggi conoscono, si cela il Reame Remoto dei Grandi Antichi, esseri al di fuori del tempo, dello spazio e della sanità mentale. Quel reame può essere raggiunto tramite rituali profani e nei sogni di coloro che vengono attirati dalla potenza di quelle entità. Alcuni nomi blasfemi associati a quel luogo e alla sua follia includono i seguenti:

Dendar il Serpente della Notte, Divoratrice del Mondo, stando a quanto si dice sarebbe nata dal primo incubo, si ciberebbe delle visioni più orrende e preannuncerebbe la fine del mondo. I suoi warlock spesso sognano il suo sibilo e il secco fruscio delle sue scaglie quando sviluppano per la prima volta il loro potenziale.

Ghaunadaur, Colui Che Rimane Celato, il dio dell'Underdark e delle aberrazioni, è noto anche come l'Occhio Antico ed è venerato (se è possibile usare questo termine) dalle fanghiglie, dalle melme e da creature simili.

Kezef, il Segugio del Caos, è un mastino nero scheletrico, ricoperto di uno strato di vermi e dotato di acido nero al posto del sangue. Gli dèi imprigionarono Kezef con un guinzaglio indistruttibile forgiato da Gond e un'interdizione luminescente evocata da Mystra; fu il Segugio del Caos a staccare la mano di Tyr con un morso.

Moander è l'oscura potenza della corruzione e della putrefazione. Chi viene toccato dalla sua influenza riceve per prima cosa un sogno, "il seme di Moander", in cui ode le seguenti parole: "Non interrogarti sulle parole di Moander o sarai divorato dalla Fame Interiore. Agisci e possiedi gli esseri potenti e influenti in mio nome. Uccidi e cela tutto sotto uno strado di putrefazione. Temimi e obbediscimi."

Tyranthraxus, chiamato anche lo Spirito Possessore e il Fiammeggiante, cerca di dominare il mondo tramite i corpi altrui. Analogamente alla Madre Terra, usa le polle magiche come finestre sul mondo per diffondere la sua influenza.

Zargon, il Ritornante, chiamato anche il Tiranno Invincibile, è considerato un male immortale e impossibile da uccidere. Stando ad alcune storie, Zargon sarebbe il signore originale dei Nove Inferi. Stando ad altre, sarebbe un potente Principe dei Demoni esiliato dall'Abisso. Forse nessuna di queste storie è vera, ma di certo quello di Zargon è un potere che suscita follia e terrore.

Patrono Ultraterreno

I warlock di Forgotten Realms possono scegliere la seguente opzione di Patrono Ultratrreno, in aggiunta a quelle descritte nel *Player's Handbook*.

L'Imperituro

La morte non ha alcun potere sul patrono del warlock, che è riuscito ad accedere ai segreti della vita eterna, anche se tali segreti, come sempre accade con il potere, esigono un prezzo. L'Imperituro, in passato un semplice mortale, ha visto avvicendarsi molte vite come le stagioni, come i fugaci bagliori dell'infinito alternarsi tra il giorno e la notte. Ora conosce i segreti più antichi e può condividerli, incluso il segreto della vita e della morte. Gli esseri di questo tipo includono: Vecna, Signore della Mano e dell'Occhio; il temibile Iuz; la regina-lich Vol; la Corte dei Senzamorte di Aerenal; Vlaakith, regina-lich dei githyanki e il mago senzamorte Fistandantalus.

Nei Reami, i patroni Imperituri includono Larloch il Re delle Ombre, il leggendario signore della Cripta del Warlock, e Gilgeam, il Dio-Sovrano dell'Unther.

Lista Ampliata degli Incantesimi

L'Imperituro consente al warlock di accedere a una lista ampliata di incantesimi quando deve apprendere un incantesimo da warlock. Il warlock aggiunge gli incantesimi seguenti alla sua lista degli incantesimi da warlock.

Incantesimi Ampliati dell'Imperituro

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi
1°	*raggio di infermità, vita falsata*
2°	*cecità/sordità, silenzio*
3°	*morte apparente, parlare con i morti*
4°	*aura di vita, interdizione alla morte*
5°	*conoscenza delle leggende, contagio*

In Mezzo ai Morti

A partire dal 1° livello, il warlock apprende il trucchetto *salvare i morenti*, che conta per lui come trucchetto da warlock. Dispone inoltre di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi malattia.

In aggiunta, i non morti hanno difficoltà a ferirlo. Se un non morto bersaglia direttamente il warlock con un attacco o un incantesimo dannoso, quel non morto deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi del warlock (un non morto non deve effettuare il tiro salvezza quando include il warlock in un'area di effetto, come nel caso dell'esplosione di una *palla di fuoco*). Se il non morto fallisce il tiro salvezza, deve scegliere un nuovo bersaglio o rinunciare a bersagliare qualcuno all'infuori del warlock, potenzialmente sprecando l'attacco o l'incantesimo. Se supera il tiro salvezza, il non morto è immune a questo effetto per 24 ore. Inoltre, un non morto diventa immune a questo effetto per 24 ore se il warlock lo bersaglia con un attacco o un incantesimo dannoso.

Sfidare la Morte

A partire dal 6° livello, il warlock può acquisire vitalità quando inganna la morte o quando aiuta qualcun altro a ingannarla. Il warlock può recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d8 + il suo modificatore di Costituzione (fino a un minimo di 1 punto ferita) quando supera un tiro salvezza contro morte o quando stabilizza una creatura con *salvare i morenti*.

Una volta che ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Natura Imperitura

A partire dal 10° livello, il warlock può trattenere il respiro a tempo indeterminato e non ha bisogno di mangiare, di bere o di dormire, sebbene abbia comunque bisogno di riposare per ridurre l'indebolimento e tragga ancora beneficio dal completamento di un riposo breve o lungo.

Inoltre, il warlock invecchia a un ritmo più lento. Per ogni 10 anni che passano, il suo corpo invecchia solo di 1 anno ed è immune alle forme di invecchiamento magico.

Vita Indistruttibile

Quando il warlock arriva al 14° livello, condivide alcuni dei segreti più potenti dell'Imperituro. Nel suo turno, può usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d8 + il suo livello da warlock. Inoltre, se mette una parte recisa del suo corpo al proprio posto quando usa questo privilegio, quella parte si riattacca.

Una volta che il warlock ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

Trucchetti per Maghi, Stregoni e Warlock

I praticanti dell'Arte hanno sviluppato i trucchetti seguenti per chi predilige lanciare incantesimi in mischia. I Maghi della Guerra del Cormyr, i cantori della lama e i warlock del Patto della Lama usano spesso questi incantesimi.

Questi trucchetti appartengono alle liste di incantesimi del mago, dello stregone e del warlock.

Esplosione di Spade

Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 1,5 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore crea un cerchio temporaneo di lame spettrali che turbinano attorno a lui. Ogni creatura entro gittata, che non sia l'incantatore, deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d6 danni da forza.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

Fulmine Adescante

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 4,5 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore crea un lampo di energia fulminante che colpisce una creatura a sua scelta entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti sarà tirato per un massimo di 3 metri in linea retta verso l'incantatore e poi subirà 1d8 danni da fulmine se giunge entro 1,5 metri da lui.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

Lama di Fiamma Verde

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 1,5 metri
Componenti: V, M (un'arma)
Durata: Istantanea

Come parte dell'azione usata per lanciare questo incantesimo, l'incantatore deve effettuare un attacco in mischia con un'arma contro una creatura entro la gittata dell'incantesimo, altrimenti l'incantesimo fallisce. Se colpisce, il bersaglio subisce i normali effetti dell'attacco e una fiamma di fuoco verde si sprigiona dal bersaglio e colpisce una creatura diversa a scelta dell'incantatore, situata entro 1,5 metri dal bersaglio e che l'incantatore possa vedere. La seconda creatura subisce danni da fuoco pari al modificatore di caratteristica da incantatore.

I danni di questo incantesimo aumentano quando l'incantatore arriva ai livelli superiori. Al 5° livello, l'attacco in mischia infligge al bersaglio 1d8 danni da fuoco extra e i danni da fuoco alla seconda creatura aumentano a 1d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Entrambi i tiri per i danni aumentano di 1d8 all'11° livello e al 17° livello.

Lama Rombante

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 1,5 metri
Componenti: V, M (un'arma)
Durata: 1 round

Come parte dell'azione usata per lanciare questo incantesimo, l'incantatore deve effettuare un attacco in mischia con un'arma contro una creatura entro la gittata dell'incantesimo, altrimenti l'incantesimo fallisce. Se colpisce, il bersaglio subisce i normali effetti dell'attacco ed è avvolto da un'aura di energia rombante fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Se il bersaglio si muove volontariamente prima di allora, subisce immediatamente 1d8 danni da tuono e l'incantesimo termina.

I danni di questo incantesimo aumentano quando l'incantatore arriva ai livelli superiori. Al 5° livello, l'attacco in mischia infligge al bersaglio 1d8 danni da tuono extra e i danni che il bersaglio subisce se si muove aumentano a 2d8. Entrambi i tiri per i danni aumentano di 1d8 all'11° livello e al 17° livello.

Capitolo 5: Background

I background descritti nel *Player's Handbook* sono presenti in tutte le società di Faerûn, in un modo o nell'altro. Questo capitolo offre alcuni background aggiuntivi adatti ai personaggi di una campagna di Forgotten Realms, molti dei quali appartengono specificamente a Faerûn o ancora più in particolare alla Costa della Spada e al Nord.

Come nel *Player's Handbook*, ognuno dei background presentato di seguito offre competenze, linguaggi ed equipaggiamento, nonché un privilegio di background e a volte una variante. Per quello che riguarda i tratti caratteriali, gli ideali, i legami e i difetti, molti background di questo capitolo usano un background simile già presentato nel *Player's Handbook* come fondamenta.

Agente della Fazione

Molte organizzazioni attive nel Nord e nei vari territori di Faerûn non sono soggette ai vincoli geografici tradizionali. Queste fazioni perseguono i loro obiettivi ignorando qualsiasi confine politico e i loro membri intervengono ovunque l'organizzazione lo ritenga necessario. Questi gruppi fanno uso di spie, calunniatori, contrabbandieri, mercenari, depositari (individui che custodiscono riserve di ricchezze o di magie da mettere a disposizione degli agenti della fazione), custodi di rifugi e messaggeri, per citare soltanto alcuni ruoli. Al centro di ogni fazione stanno quelli che non si limitano a svolgere una funzione limitata per l'organizzazione, bensì quelli che fungono da mani, testa e cuore per la fazione stessa.

Come preludio alla sua carriera da avventuriero (e in preparazione ad essa), l'agente della fazione ha prestato servizio come agente di una particolare fazione nel Faerûn. Forse ha agito alla luce del sole o forse in segreto, in base alla fazione in questione e ai suoi obiettivi, nonché alla compatibilità di quegli obiettivi con i suoi scopi personali. Quando l'agente della fazione diventa un avventuriero, non è obbligato a rinunciare al suo ruolo nell'organizzazione (anche se può scegliere di farlo); anzi, la cosa potrebbe accrescere il suo prestigio all'interno della fazione.

Competenze nelle Abilità: Intuizione e un'abilità di Intelligenza, Saggezza o Carisma a scelta, come appropriato per la fazione di appartenenza
Linguaggi: Due a scelta
Equipaggiamento: Distintivo o emblema della fazione di appartenenza, copia di un testo fondamentale della fazione (o un testo in codice nel caso di una fazione segreta), abiti comuni e un borsello contenente 15 mo

Fazioni della Costa della Spada

L'assenza di grandi governi centralizzati nel Nord e lungo la Costa della Spada è probabilmente la principale causa diretta della proliferazione di società segrete e cospirazioni in quei territori. Se il background fa dell'agente della fazione un agente delle principali fazioni del Nord e della Costa della Spada, ecco alcune possibilità.

Gli Arpisti. Fondati oltre mille anni fa, scioltisi e riformatisi in varie occasioni, gli Arpisti rimangono una potente organizzazione che agisce dietro le quinte per contrastare il male e promuovere la virtù attraverso la conoscenza, anziché attraverso la forza bruta. Gli agenti degli Arpisti sono spesso competenti in Indagare, per poter spiare e ficcanasare in giro efficacemente. Spesso vanno in cerca di aiuto presso altri Arpisti, bardi e locandieri solidali alla loro causa, ranger e chierici degli dèi affini agli ideali degli Arpisti.

L'Ordine del Guanto d'Arme. Questa organizzazione, uno dei più recenti gruppi di potere nel Faerûn, persegue obiettivi simili a quelli degli Arpisti. I suoi metodi, tuttavia, sono molto diversi: i portatori del guanto d'arme sono guerrieri sacri impegnati in una missione di rettitudine per schiacciare il male e promuovere la giustizia e non si nascondono mai nelle ombre. Gli agenti dell'ordine tendono a essere competenti in Religione e spesso cercano aiuto presso le forze della legge che condividono gli ideali dell'ordine o i chierici delle divinità patrone dell'ordine.

L'Enclave di Smeraldo. Preservare l'equilibrio nell'ordine naturale e combattere le forze che minacciano quell'equilibrio è il duplice obiettivo dell'Enclave di Smeraldo. Coloro che servono quella fazione sono maestri di sopravvivenza, in grado di vivere con ciò che la terra ha da offrire. Sono spesso competenti in Natura e possono cercare aiuto presso boscaioli, cacciatori, ranger, tribù barbariche, circoli druidici e sacerdoti che venerano le divinità della natura.

L'Alleanza dei Lord. A un livello, gli agenti dell'Alleanza dei Lord rappresentano le città e gli altri governi che aderiscono all'alleanza. Ma, in quanto fazione dagli interessi e dalle preoccupazioni che trascendono la politica e la geografia locale, l'Alleanza dispone anche di una squadra di individui che agisce in nome degli obiettivi più vasti dell'organizzazione vera e propria. Gli agenti dell'Alleanza devono essere competenti in Storia e possono sempre fare affidamento sui governi che fanno parte dell'Alleanza, nonché su altri governi e gruppi che aderiscono agli ideali dell'Alleanza.

Gli Zhentarim. Negli ultimi anni, gli Zhentarim sono diventati più visibili nel mondo esterno e il gruppo si è sforzato di migliorare la sua reputazione presso la gente comune. Questa fazione attira sottoposti e associati di ogni genere e li mette al lavoro per conseguire gli obiettivi della Rete Nera, che non sono necessariamente obiettivi criminali. Gli agenti della Rete Nera devono spesso lavorare in segreto e sono generalmente competenti in Inganno. Vanno in cerca di aiuto presso maghi, mercenari, mercanti e sacerdoti alleati con gli Zhentarim.

Privilegio: Rifugio Sicuro

Per il suo ruolo, l'agente della fazione può accedere a una rete segreta di sostenitori e di attivisti che possono fornirgli assistenza nel corso delle avventure. L'agente della fazione conosce una serie di segni segreti e di parole d'ordine che gli consentono di identificare questi attivisti e di accedere a un rifugio nascosto, a vitto e alloggio gratuiti o di ottenere aiuto per recuperare certe informazioni. Questi sostenitori non rischiano mai di compromettere le loro vere identità e non rischiano mai la vita per l'agente della fazione.

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni dell'agente della fazione, si usano le tabelle del background dell'accolito contenute nel *Player's Handbook*, modificandone le voci come appropriato per adattarle all'identità dell'agente della fazione (per esempio, le parole "fede" e "fazione" possono essere considerate intercambiabili).

Il legame dell'agente della fazione potrebbe essere associato ad altri membri della sua fazione oppure a un luogo o a un oggetto importante per la sua fazione. L'ideale per cui lotta è probabilmente correlato al sostegno dei dettami e dei principi della sua fazione, ma potrebbe essere di natura più personale.

Artigiano di Clan

Il Popolo Tozzo è ben noto per la qualità e il valore dei suoi manufatti e l'artigiano di clan è stato addestrato in quell'antica tradizione. Per anni ha lavorato sotto un maestro artigiano nanico, sopportando lunghe ore di lavoro e i modi scorbutici del suo tutore per sviluppare le raffinate abilità che possiede oggi.

Probabilmente l'artigiano è un nano, ma non necessariamente. I clan dei nani degli scudi, specialmente quelli del Nord, hanno imparato molto tempo fa che soltanto gli sciocchi e gli arroganti a cui interessa più il loro ego che il loro lavoro allontanano un apprendista promettente, anche se appartiene a un'altra razza. Tuttavia, se l'artigiano di clan non è un nano, deve avere formulato il solenne giuramento di non scegliere mai un apprendista a sua volta: non spetta ai membri delle altre razze il compito di tramandare le abilità dei figli prediletti di Moradin. L'artigiano di clan non avrebbe però troppe difficoltà a trovare un maestro nano disposto ad accettare potenziali apprendisti che beneficino della sua raccomandazione.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Storia
Competenze degli Strumenti: Un tipo di strumenti da artigiano
Linguaggi: Nanico o un altro linguaggio a scelta se l'artigiano parla già il Nanico
Equipaggiamento: Strumenti da artigiano in cui il personaggio è competente, uno scalpello col marchio del creatore con cui imprimere ai manufatti il simbolo del clan di artigiani presso cui ha imparato il mestiere, abiti da viaggiatore e un borsello contenente 5 mo e una gemma del valore di 10 mo

Privilegio: Rispetto del Popolo Tozzo

In termini di rispetto concesso agli artigiani di clan presso gli stranieri, nessuno li stima al pari dei nani. Un artigiano di clan ottiene sempre vitto e alloggio in ogni luogo abitato dai nani degli scudi o dai nani dorati. Anzi, gli abitanti di questi insediamenti potrebbero entrare in competizione per offrire all'artigiano (e magari ai suoi compatrioti) la migliore sistemazione e il massimo aiuto possibile.

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni dell'artigiano di clan, si usano le tabelle del background dell'artigiano di gilda contenute nel *Player's Handbook*, modificandone le voci come appropriato per adattarle all'identità dell'artigiano di clan (per esempio, le parole "gilda" e "clan" possono essere considerate interscambiabili).

Il legame di un artigiano di clan è quasi sicuramente correlato al maestro o al clan che gli ha insegnato il mestiere oppure al lavoro a cui si dedica. Il suo ideale potrebbe riguardare la necessità di mantenere l'alta qualità del suo operato o preservare le tradizioni naniche di maestria artigianale.

Cacciatore di Taglie Urbano

Ancora prima di diventare un avventuriero, il cacciatore di taglie urbano conduceva già una vita piena di conflitti e di emozioni forti, dando la caccia ai ricercati in cambio di una ricompensa. A differenza di altri cacciatori di taglie, tuttavia, non è un selvaggio che inseguiva le sue prede all'interno o attraverso le terre selvagge. Ha messo in piedi un'attività remunerativa nel luogo in cui vive, un'attività che mette costantemente alla prova la sua abilità e il suo istinto di sopravvivenza. Per di più non è da solo, come sarebbe un cacciatore di taglie nelle terre selvagge: interagisce su base regolare sia con la subcultura criminale che con gli altri cacciatori di taglie del posto, mantenendo contatti in entrambi gli ambienti al fine di completare con successo le sue missioni.

Il cacciatore di taglie urbano potrebbe essere uno scaltro acchiappaladri che si aggira sui tetti nel tentativo di catturare i tanti scassinatori cittadini. Forse è qualcuno che sa come tastare il polso alla vita di strada e conosce come si muovono le gilde di ladri e le bande di strada. Oppure potrebbe essere una "maschera di velluto", un cacciatore di taglie che si mescola all'alta società e ai circoli nobiliari al fine di catturare i criminali che depredano i ricchi, che si tratti di borseggiatori o di artisti della truffa. La comunità in cui il cacciatore di taglie urbano è attivo potrebbe essere una delle grandi metropoli di Faerûn, come Waterdeep o Baldur's Gate, o forse un centro meno popoloso, come Luskan o Yartar: qualsiasi luogo abbastanza grande da fornire un flusso regolare di potenziali prede andrà bene.

Come membro di un gruppo di avventurieri, il cacciatore di taglie urbano potrebbe avere qualche difficoltà in più a perseguire un obiettivo personale che non si adatti a quelli del gruppo... d'altro canto, grazie all'aiuto dei suoi compagni, è in grado di abbattere bersagli ben più formidabili.

Competenze nelle Abilità: Due a scelta tra Furtività, Inganno, Intuizione e Persuasione.
Competenze negli Strumenti: Due a scelta tra un tipo di gioco, uno strumento musicale e gli arnesi da scasso
Equipaggiamento: Abiti appropriati alle sue attività e un borsello contenente 20 mo

Privilegio: Occhi Aperti

Il cacciatore di taglie urbano è spesso in contatto con gli ambienti sociali frequentati dalle prede di sua scelta. Questi individui potrebbero essere associati con il mondo del crimine, la turbolenta vita di strada o i membri dell'alta società. Questo contatto si manifesta in forma di un informatore in qualsiasi città visitata, che fornisce al cacciatore di taglie urbano le informazioni richieste sugli abitanti e suoi luoghi dell'area.

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni del cacciatore di taglie urbano, si usano le tabelle del background del criminale contenute nel *Player's Handbook*, modificando le voci come appropriato per adattarle alla sua identità di cacciatore di taglie.

Per esempio, il suo legame potrebbe riguardare altri cacciatori di taglie oppure le organizzazioni o gli individui che lo hanno ingaggiato. Il suo ideale potrebbe essere correlato alla sua determinazione nel catturare sempre la preda o al suo desiderio di mantenere sempre una reputazione di professionista affidabile.

Cavaliere dell'Ordine

Il cavaliere dell'ordine appartiene a un ordine di cavalieri che hanno giurato di raggiungere un determinato obiettivo. La natura di questo obiettivo dipende dall'ordine che il cavaliere serve, ma, dal suo punto di vista, si tratta senza alcun dubbio di un'impresa essenziale e onorevole. Il Faerûn ospita una vasta gamma di ordini cavallereschi, tutti accomunati da un atteggiamento analogo nei confronti delle loro azioni e delle loro responsabilità.

Anche se il termine "cavaliere" evoca l'immagine di combattenti di sangue nobile in sella a un destriero e protetti da pesanti armature, molti ordini cavallereschi di Faerûn non accettano nei loro ranghi soltanto quelle figure. Gli obiettivi e le filosofie dell'ordine sono più importanti

dell'equipaggiamento e dello stile di combattimento dei suoi membri, quindi questi ordini non si limitano ad accettare le figure dei combattenti, ma accolgono ogni genere di individuo disposto a combattere e a morire per la causa dell'ordine.

Il riquadro "Ordini Cavallereschi del Faerûn" descrive in dettaglio alcuni ordini attivi al momento ed è concepito per aiutare il giocatore a decidere quale gruppo beneficerà della sua affiliazione.

Competenze nelle Abilità: Persuasione, più una tra Arcano, Natura, Religione e Storia, come appropriato per l'ordine

Competenze negli Strumenti: Un tipo di gioco o uno strumento musicale

Linguaggi: Uno a scelta

Equipaggiamento: Abiti da viaggiatore, un sigillo, un vessillo o un marchio che rappresentano il suo ruolo o rango nell'ordine e un borsello contenente 10 mo

Privilegio: Rispetto Cavalleresco

Il cavaliere dell'ordine riceve riparo e soccorso dai membri del suo ordine cavalleresco e da coloro che appoggiano i suoi obiettivi. Se si tratta di un ordine religioso, il cavaliere dell'ordine può ottenere aiuto dai templi e dalle altre comunità religiose della sua divinità. I cavalieri degli ordini civici possono ottenere sostegno dalla comunità che servono (che si tratti di un singolo insediamento o di una grande nazione) e i cavalieri degli ordini filosofici possono ottenere aiuto da coloro di cui hanno sostenuto gli ideali o di chi li condivide.

Questo aiuto giunge in forma di riparo, pasti e guarigione come appropriato, ma di tanto in tanto anche in forma di assistenza più rischiosa, per esempio in una banda di cittadini locali che si riunisce per sostenere un cavaliere in grave difficoltà durante uno scontro o che si organizza per farlo uscire di soppiatto dalla città quando viene braccato ingiustamente.

Ordini Cavallereschi del Faerûn

Molti di coloro che si fanno chiamare a buon diritto "cavalieri" si guadagnano quel titolo prestando servizio presso un ordine dedicato a una divinità, come l'Ordine Eterno di Kelemvor o i Cavalieri del Fuoco Mistico di Mystra. Altri ordini cavallereschi servono un governo o una famiglia reale oppure fungono da corpo militare scelto di uno stato feudale, come i brutali Cavalieri Warlock del Vaasa. Esistono anche degli ordini cavallereschi secolari e delle organizzazioni non governative di combattenti che seguono una particolare filosofia o si considerano una sorta di famiglia allargata, analogamente a un ordine di monaci. Sebbene esistano organizzazioni come i Cavalieri dello Scudo che sfoggiano i paramenti del cavalierato senza essere necessariamente dei combattenti, molti abitanti di Faerûn che sentono la parola "cavaliere" pensano a un combattente in armatura, in sella a un destriero e votato a un codice. Di seguito sono descritte alcune organizzazioni cavalleresche.

Cavalieri dell'Unicorno. I Cavalieri dell'Unicorno nacquero come una moda presso i figli e le figlie di animo più romantico dei patriar di Baldur's Gate. Quasi per scherzo scelsero la dea unicorno Lurue come loro mascotte e partirono all'avventura per puro divertimento. Ben presto furono sopraffatti dalla realtà dei pericoli che si ritrovarono ad affrontare, nonché dalla serietà dei dettami di Lurue. Col tempo il piccolo gruppo crebbe e si diffuse nelle terre circostanti, sviluppando un seguito in luoghi lontani quanto il Cormyr. I Cavalieri dell'Unicorno sono avventurieri cavallereschi che obbediscono a un ideale romantico: la vita va goduta e vissuta in allegria, le imprese devono essere affrontate con coraggio, i sogni impossibili vanno inseguiti in nome della pura meraviglia del loro compimento e tutti devono essere lodati per la loro forza e confortati per le loro debolezze.

Cavalieri di Myth Drannor. Molto tempo fa, i Cavalieri di Myth Drannor erano una famosa banda di avventurieri e Dove Falconhand, una delle celebri Sette Sorelle, era una di loro. Il gruppo scelse quel nome per onorare la grande città caduta di un tempo, proprio come hanno fatto i nuovi Cavalieri di Myth Drannor del presente. Ora che la città è di nuovo in rovina, Dove Falconhand ha deciso di riformare il gruppo con l'obiettivo principale di incoraggiare le alleanze e l'amicizia tra le razze civilizzate e la gente di buon cuore del mondo al fine di combattere il male. Ancora una volta, i Cavalieri di Myth Drannor percorrono le strade delle Valli e hanno iniziato a spingersi anche nelle terre circostanti. I loro membri, tutti approvati da Dove in persona, sono irreprensibili figure di valore e di onestà.

Cavalieri del Calice d'Argento. I Cavalieri del Calice d'Argento furono fondati tramite l'editto della semidea Siamorphe a Waterdeep oltre un secolo fa. Secondo il credo di Siamorphe, i nobili hanno il diritto e il dovere di regnare e la semidea si è incarnata in una diversa nobile mortale a ogni generazione. Per decreto della Siamorphe di quell'epoca, i Cavalieri del Calice d'Argento si posero l'obiettivo di mettere un erede adeguato sul trono del Tethyr e di riportare l'ordine in quel regno. Da allora sono cresciuti fino a diventare il cavalierato più popolare del Tethyr, una nazione che ha ospitato molti ordini cavallereschi fedeli alla corona.

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni del cavaliere dell'ordine, si usano le tabelle del background del soldato contenute nel *Player's Handbook*, modificandone le voci come appropriato per adattarle all'identità del cavaliere dell'ordine.

Il suo legame riguarda quasi sempre l'ordine a cui appartiene (o quanto meno alcuni suoi membri essenziali); inoltre, è molto raro che l'ideale di un cavaliere non coincida con gli obiettivi, le convinzioni o la filosofia del proprio ordine.

Cortigiano

Nei suoi anni formativi, il cortigiano ha svolto un ruolo di una certa importanza presso una corte nobiliare o un'organizzazione burocratica. Potrebbe appartenere a una famiglia di ceto elevato oppure potrebbero essere stati i suoi talenti, e non le circostanze della sua nascita, a garantirgli questa posizione.

Forse il cortigiano era uno dei tanti funzionari, attendenti o altri arrampicatori sociali della Corte di Silverymoon o forse si destreggiava tra i complicati e a volte spietati agglomerati di gilde, nobili, avventurieri e società segrete di Waterdeep. Potrebbe essere stato un funzionario o un difensore della legge che agiva dietro le quinte a Baldur's Gate o a Neverwinter oppure potrebbe essere cresciuto nei pressi del castello di Daggerford.

Anche se il cortigiano non è più un membro a tempo pieno del gruppo dove ha esordito, i rapporti con i vecchi colleghi possono tornare utili a lui o ai suoi compagni avventurieri. Potrebbe intraprendere certe missioni al fianco dei suoi nuovi compagni per sostenere gli interessi dell'organizzazione in cui ha avuto inizio la sua carriera. In ogni caso, le capacità che ha affinato mentre prestava servizio come cortigiano torneranno a suo vantaggio anche nella sua carriera da avventuriero.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Persuasione
Linguaggi: Due a scelta
Equipaggiamento: Abiti pregiati e un borsello contenente 5 mo

Privilegio: Funzionario di Corte

Grazie alla sua esperienza nelle meccaniche burocratiche, il cortigiano è in grado di accedere agli archivi o di apprendere le meccaniche interne di qualsiasi corte nobiliare o governo in cui si imbatta. Sa chi sono le figure che muovono i fili, a chi rivolgersi per ottenere un favore e quali sono gli intrighi in corso al momento che potrebbero interessare il gruppo.

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni del cortigiano, si usano le tabelle del background dell'artigiano di gilda contenute nel *Player's Handbook*, modificandone le voci come appropriato per adattarle all'identità del cortigiano.

La corte nobiliare o l'organizzazione burocratica dove il cortigiano ha esordito è direttamente o indirettamente associata al suo legame (che potrebbe riferirsi a certi individui di quel gruppo, come il suo patrocinatore o il suo mentore). Il suo ideale potrebbe essere collegato alla filosofia prevalente della sua corte od organizzazione.

Erediere

L'erediere è l'erede di qualcosa di grande valore, che va al di là del semplice denaro e delle ricchezze, un oggetto che è stato affidato a lui e lui soltanto. Potrebbe avere ricevuto questa eredità da un membro della sua famiglia, per diritto di nascita, oppure da un amico, un mentore, un insegnante

o un'altra figura importante della sua vita. La rivelazione di quella eredità ha cambiato la sua vita e avrebbe potuto indirizzarlo sulla via dell'avventura, ma potrebbe anche avere attirato su di lui molti pericoli, tra cui certe figure che ambivano a impossessarsi del suo dono e sono pronte a strapparglielo... anche con la forza, se necessario.

Competenze nelle Abilità: Sopravvivenza, più una tra Arcano, Religione e Storia
Competenze negli Strumenti: Uno a scelta tra un tipo di gioco o uno strumento musicale
Linguaggi: Uno a scelta
Equipaggiamento: L'eredità, abiti da viaggiatore, gli eventuali oggetti in cui l'erediere è competente e un borsello contenente 15 mo

Privilegio: Eredità

L'erediere sceglie o determina casualmente la sua eredità tra quelle possibili elencate nella tabella sottostante. Definirà poi i dettagli assieme al Dungeon Master: perché la sua eredità è così importante e qual è la sua storia completa? In alternativa, il giocatore può lasciare che sia

solo il DM a inventare quei dettagli come parte del gioco, per scoprirli nel corso del gioco assieme al suo ereditiere.

Il Dungeon Master è libero di usare l'eredità come aggancio narrativo, inviando l'ereditiere in missione per saperne di più sulla sua storia o la sua vera natura oppure orchestrando scontri con quei nemici che vogliono impossessarsi dell'eredità o impedire all'ereditiere di scoprire la verità sulla natura della sua eredità. Il DM determina anche le proprietà dell'eredità e il modo in cui si ricollegano alla storia e alla natura dell'oggetto: per esempio, potrebbe essere un oggetto magico minore o uno che inizialmente possieda una capacità modesta e aumenti in potenza con il passare del tempo. Oppure, la vera natura dell'eredità potrebbe non risultare apparente all'inizio ed essere rivelata soltanto quando certe condizioni saranno soddisfatte.

Quando l'ereditiere inizia la sua carriera da avventuriero, può decidere se rivelare ai suoi compagni la sua eredità fin dall'inizio o se tenerla segreta finché non ne saprà di più sul suo significato e su ciò che può fare per lui.

Eredità

d8	Oggetto
1	Un documento come una mappa, una lettera o un diario
2–3	Un oggetto insolito (vedi "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*)
4	Un capo di vestiario
5	Un gioiello
6	Un libro arcano o un formulario
7	Una storia, un canto, un poema o un segreto scritto
8	Un tatuaggio o un altro segno sul corpo

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni dell'ereditiere, si usano le tabelle del background dell'eroe popolare contenute nel *Player's Handbook*, modificandone le voci come appropriato per adattarle all'identità dell'ereditiere.

Il suo legame potrebbe essere direttamente correlato all'eredità o all'individuo da cui l'ha ricevuta. Il suo ideale potrebbe essere influenzato da ciò che sa riguardo alla sua eredità o da ciò che intende fare con il suo dono quando capirà quali poteri racchiude.

Membro della Tribù Uthgardt

Anche se il membro della tribù Uthgardt può essere arrivato soltanto di recente nelle terre civilizzate, l'importanza della collaborazione e degli sforzi di gruppo per ottenere la supremazia non gli è ignota. Ha appreso questi principi, assieme a molti altri, come membro di una tribù Uthgardt.

La sua gente ha sempre cercato di restare fedele alle antiche usanze. Le tradizioni e i tabù hanno permesso agli Uthgardt di restare forti là dove altri regni sono crollati nel caos e in rovina. Ma nelle ultime generazioni, alcune bande delle tribù sono state tentate di stabilirsi, di stipulare la pace, di commerciare e perfino di erigere città. Forse è per questo che Uthgar scelse di innalzare dei totem presso la sua gente come incarnazioni viventi del suo potere. Forse avevano bisogno di ricordare chi fossero e da dove venivano. Gli Eletti di Uthgar hanno ricondotto le bande alle antiche usanze e quasi tutta la gente del membro della tribù Uthgardt ha abbandonato le usanze rammollite del mondo civilizzato.

Il membro della tribù Uthgardt potrebbe essere cresciuto in una delle tribù che avevano deciso di stabilirsi ed essere rimasto senza una meta, ora che hanno abbandonato quel cammino. Oppure potrebbe provenire da una parte degli Uthgardt che rispetta la tradizione, ma porsi l'obiettivo di procurare gloria alla sua tribù compiendo grandi imprese come formidabile avventuriero.

Vedi la sezione "Terre degli Uthgardt" nel capitolo 2 per ulteriori dettagli sui territori e sulle attività di ogni tribù che possano aiutarlo a scegliere la sua affiliazione.

Tribù Barbariche di Faerûn

Anche se questa sezione descrive gli Uthgardt specificamente, è possibile usare questo background o quello del forestiero contenuto del *Player's Handbook* per un personaggio originario di una delle altre tribù barbariche di Faerûn.

Il personaggio potrebbe essere un barbaro dalla chioma bionda nato presso i Reghed, all'ombra del Ghiacciaio Reghed nell'estremo Nord, vicino alla Valle del Vento Gelido. Potrebbe anche essere uno dei nomadi Rashemi, noti per la furia dei loro berserker e le loro streghe mascherate. Oppure potrebbe appartenere a una tribù degli elfi dei boschi che si annidano nel Bosco di Chondal o alle tribù umane delle giungle tropicali del Chult, dove chi usa la magia è odiato.

Competenze nelle Abilità: Atletica, Sopravvivenza
Competenze negli Strumenti: Un tipo di strumento musicale o strumenti da artigiano
Linguaggi: Uno a scelta
Equipaggiamento: Una trappola da caccia, un simbolo totemico o una serie di tatuaggi che rappresenti la sua fedeltà a Uthgar e al suo totem tribale, abiti da viaggiatore e un borsello contenente 10 mo

Privilegio: Retaggio Uthgardt

Il membro della tribù Uthgardt ha una conoscenza ottimale non solo del territorio della sua tribù, ma anche dei territori e delle risorse naturali del resto del Nord. Conosce ogni area selvaggia abbastanza bene da poter trovare il doppio del cibo e dell'acqua quando tenta di foraggiare in quei luoghi.

Può inoltre contare sull'ospitalità del suo popolo e sugli alleati della sua tribù, che spesso includono membri dei circoli druidici, tribù di elfi nomadi, gli Arpisti e i sacerdoti fedeli agli dèi del Primo Circolo.

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni del membro della tribù Uthgardt, si usano le tabelle del background del forestiero contenute nel *Player's Handbook*, modificandone le voci come appropriato per adattarle all'identità del membro della tribù Uthgardt.

Anche se il membro della tribù Uthgardt si è lasciato la tribù alle spalle (almeno per ora), continua a rispettare le tradizioni del suo popolo. Non abbatterà mai un albero ancora vivo e non tollererà che si compia un atto del genere in sua presenza. I tumuli ancestrali degli Uthgardt (grandi colline dove gli spiriti totemici furono sconfitti da Uthgar e dove vengono sepolti gli eroi della tribù) sono sacri per lui.

Il suo legame è sicuramente associato alla sua tribù o a un qualche aspetto della filosofia o della cultura Uthgardt (forse perfino a Uthgar in persona). Il suo ideale è una scelta personale che probabilmente è molto vicina all'etica del suo popolo e sicuramente non contraddice o compromette ciò che un Uthgardt considera importante.

Membro della Vigilanza Cittadina

Il membro della Vigilanza Cittadina ha prestato servizio nella comunità in cui è cresciuto, ergendosi in prima linea nella lotta contro il crimine. Tuttavia, non è un soldato che vigila sull'arrivo di potenziali nemici esterni: presta invece servizio nel suo paese natale vigilando sugli abitanti e proteggendoli da ogni genere di violatori della legge e malfattori.

Forse ha fatto parte della Vigilanza Cittadina di Waterdeep, militando tra le forze di polizia armate di manganello della Città degli Splendori e proteggendo i popolani sia dai ladri che dai nobili più scalmanati. Oppure è stato uno dei valorosi difensori di Silverymoon, un membro della Guardia Argentata o addirittura un membro della Guardia Magica dotato di poteri magici.

Magari proviene da Neverwinter e ha prestato servizio come uno dei suoi guardiani Scudinverno, la branca di guardia appena fondata e votata alla protezione della Città delle Mani Abili.

Anche se non è nato o cresciuto in una città, questo background può comunque rappresentare i suoi primi anni di servizio come difensore della legge. Molti insediamenti di varie dimensioni hanno conestabili e forze di polizia, e perfino le comunità più piccole dispongono di uno sceriffo o di un balivo pronto a proteggerle.

Competenze nelle Abilità: Atletica, Intuizione
Linguaggi: Due a scelta

Equipaggiamento: Un'uniforme nello stile della sua unità e indicativo del suo grado, un corno con cui richiedere aiuto, un paio di manette e un borsello contenente 10 mo

Privilegio: Occhio dell'Osservatore

Grazie alla sua esperienza come difensore della legge e alle sue interazioni con i trasgressori, un membro della Vigilanza Cittadina sa cogliere al volo come funzionano le leggi locali e i potenziali criminali. Può facilmente individuare l'avamposto di guardia locale o un'organizzazione simile e può altrettanto facilmente intuire dove si trovano i centri delle attività criminali in una comunità, anche se sarà più probabilmente bene accetto nei primi luoghi che non nei secondi.

Variante: Investigatore

Ancora più rari dei membri di una pattuglia o della vigilanza sono gli investigatori di una comunità, che hanno il compito di scovare il colpevole dopo che un crimine è stato commesso. Anche se è raro che figure del genere siano presenti nelle aree rurali, quasi ogni insediamento di dimensioni decenti vanta almeno uno o due membri della Vigilanza dotati di abilità sufficienti a indagare sulla scena del crimine e a identificare i criminali. Se un membro della Vigilanza ha fatto esperienza come investigatore in precedenza, possiede competenza in Indagare anziché in Atletica.

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni, si usano le tabelle del background del soldato contenute nel *Player's Handbook*,

modificandone le voci come appropriato per adattarle alla sua identità come membro della Vigilanza Cittadina.

Il suo legame è probabilmente associato ai suoi compagni della Vigilanza Cittadina o all'organizzazione stessa e quasi sicuramente coinvolge la sua comunità. Il suo ideale probabilmente prevede la preservazione della pace e della sicurezza. Un investigatore ha probabilmente un ideale collegato al trionfo della giustizia tramite la risoluzione dei crimini.

Nobile di Waterdeep

Il nobile di Waterdeep è un rampollo di una delle grandi famiglie nobili di Waterdeep. Questi nobili umani della Città degli Splendori custodiscono gelosamente il loro ruolo e i loro privilegi e sono noti in tutto Faerûn per essere eccentrici, viziati, venali e soprattutto ricchi.

Che il nobile di Waterdeep sia un fulgido esempio della causa di questa reputazione o che sia l'eccezione che conferma la regola, la gente si aspetta certe cose da lui quando sente il suo cognome e sa cosa significa. Ciò che spinge il nobile di Waterdeep ad andare all'avventura probabilmente coinvolge la sua famiglia in qualche modo: è il ribelle di famiglia, che preferisce addentrarsi in un lurido dungeon piuttosto che sorseggiare *zzar* a un gran ballo? Oppure brandisce la spada o la magia proprio su richiesta della famiglia, affinché possa avere un nome importante da tramandare ai posteri?

Il giocatore può definire assieme al DM la famiglia di cui fa parte: ci sono circa settantacinque dinastie a Waterdeep, ognuna caratterizzata da una combinazione unica di interessi finanziari, specialità e complotti. Il nobile potrebbe appartenere al ceppo principale della famiglia ed essere in lizza per diventare un giorno il capofamiglia oppure potrebbe fare parte di un qualsiasi numero di cugini e godere di meno prestigio ma di maggiore libertà.

Competenze nelle Abilità: Persuasione, Storia
Competenze negli Strumenti: Un tipo di gioco o uno strumento musicale
Linguaggi: Uno a scelta
Equipaggiamento: Abiti pregiati, una spilla o anello con sigillo, una pergamena che attesta la sua discendenza, un otre di vino o di *zzar* pregiato e un borsello contenente 20 mo

Privilegio: Vivere con Stile

Finché il nobile di Waterdeep si trova a Waterdeep o altrove nel Nord, la sua casata si occupa dei suoi bisogni giornalieri. Il nome e il sigillo di famiglia sono sufficienti a coprire buona parte delle spese: le locande, le taverne e i saloni delle feste che frequenta sono disposti a segnare tutto sul conto, che poi viene inoltrato alla tenuta di famiglia a Waterdeep, che pensa a saldare tutti i debiti.

Questo vantaggio consente al nobile di Waterdeep di condurre uno stile di vita agiato senza dover pagare 2 mo al giorno o riduce il costo di uno stile di vita ricco o aristocratico di quell'ammontare. Il nobile di Waterdeep non può condurre uno stile di vita più modesto e usare la differenza come introito: il beneficio consiste in una garanzia di credito, non in una ricompensa monetaria vera e propria.

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni del nobile di Waterdeep, si usano le tabelle del background del nobile contenute nel *Player's Handbook,* modificandone le voci come appropriato per adattarle alla sua identità come membro di una famiglia di Waterdeep.

Come tutti gli altri nobili, anche il nobile di Waterdeep è nato e cresciuto in un mondo diverso da quello che la maggior parte della gente conosce: uno che gli conferisce molti privilegi, ma gli impone anche dei doveri proporzionati al suo rango. Il suo legame potrebbe essere associato solo alla sua famiglia oppure a un'altra casata nobile che sostiene la sua o rivaleggia con essa. Il suo ideale dipende in una certa misura da come vede il suo ruolo all'interno della famiglia e come intende comportarsi nel mondo esterno in qualità di rappresentante della sua casata.

Studioso Isolato

Da bambino lo studioso isolato era curioso, a differenza dei suoi compagni di gioco che erano egoisti o scalmanati. Negli anni della sua formazione, si è fatto strada fino a uno dei grandi istituti di apprendimento di Faerûn, dove è diventato un apprendista e ha scoperto che la conoscenza è un tesoro molto più prezioso dell'oro e delle gemme. Ora è pronto a uscire dalla sua dimora, non per abbandonarla, ma per andare in cerca di nuove informazioni da aggiungere ai suoi archivi del sapere.

La più nota tra tutte le fonti di conoscenza del Faerûn è Candlekeep. La grande biblioteca ha sempre bisogno di manovali e attendenti, e tra questi c'è anche qualcuno che si fa strada tra i ranghi dell'organizzazione per assumere ruoli di grande responsabilità e prominenza. Lo studioso isolato potrebbe risiedere proprio a Candlekeep e dedicarsi alla cura di quello che probabilmente è il più grande archivio di conoscenze e di storia di tutto il mondo.

Magari era stato accettato tra gli studiosi della Volta dei Saggi o dell'Accademia delle Mappe a Silverymoon, e ora è partito per ampliare le sue conoscenze e mettere a disposizione ciò che sa presso chi ha bisogno della sua sapienza e si trova altrove. Potrebbe essere uno dei pochi disposti ad aiutare la Fortezza dell'Araldo, contribuendo a catalogare e preservare le informazioni che giungono quotidianamente da tutto Faerûn.

Competenze nelle Abilità: Storia, più una a scelta tra Arcano, Natura e Religione
Linguaggi: Due a scelta
Equipaggiamento: Le vesti da studioso del suo istituto, strumenti da scrittura (un sacchetto con un pennino, inchiostro, pergamene ripiegate e un coltellino), un libro preso in prestito sul suo argomento di studio attuale e un borsello contenente 10 mo

Privilegio: Accesso alla Biblioteca

Mentre altri devono spesso partecipare a estenuanti negoziati o pagare cifre esorbitanti per ottenere l'accesso perfino agli archivi più comuni della sua biblioteca, uno studioso isolato può accedere liberamente e gratuitamente alla maggior parte della biblioteca, anche se potrebbero comunque esistere sezioni riservate a conoscenze talmente preziose, magiche o segrete da non essere immediatamente accessibili a nessuno.

Uno studioso isolato sa bene come funzionano il personale e la burocrazia del suo istituto e sa come destreggiarsi agevolmente tra i suoi contatti.

È inoltre probabile che ottenga un trattamento preferenziale presso le altre biblioteche dei Reami, come atto di cortesia professionale dovuto a un collega studioso.

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni dello studioso isolato, si usano le tabelle del background del sapiente contenute nel *Player's Handbook,* modificandone le voci come appropriato per adattarle all'identità dello studioso isolato.

Il legame di uno studioso isolato è quasi sicuramente associato al luogo in cui è cresciuto o alle conoscenze che spera di acquisire andando all'avventura. Il suo ideale è senza dubbio correlato alla sua visione della conoscenza e della verità: forse lo considera un obiettivo valido in sé o forse un mezzo per raggiungere un fine.

Veterano Mercenario

Il veterano mercenario è stato un sicario prezzolato che ha combattuto in nome del denaro ed è abituato a rischiare la vita e i suoi arti in cambio di una parte del tesoro. Ora è impaziente di combattere contro avversari più potenti e di accumulare ricompense più grandi come avventuriero. Grazie alla sua esperienza, conosce bene i pro e i contro della vita da mercenario e probabilmente ha molte terrificanti storie da raccontare su ciò che accade sui campi di battaglia. Potrebbe avere prestato servizio presso una grande organizzazione come gli Zhentarim o i soldati di Mintarn, una banda più piccola di spade prezzolate o forse anche più di una (vedi il riquadro "Mercenari del Nord" per la descrizione di alcune possibili organizzazioni).

Ora il veterano mercenario è in cerca di qualcos'altro, magari qualcosa che gli offra ricompense maggiori per i rischi che corre o magari la libertà di scegliere in quali attività impegnarsi. Quale che sia il motivo, si lascia alle spalle la vita del soldato a pagamento, ma resta innegabilmente portato per la battaglia, quindi ora combatte in modo diverso.

Competenze nelle Abilità: Atletica, Persuasione
Competenze negli Strumenti: Un tipo di gioco, veicoli (terrestri)
Equipaggiamento: Un'uniforme della sua compagnia (di qualità pari agli abiti da viaggiatore), un simbolo del suo rango, un tipo di gioco a scelta e un borsello contenente ciò che resta della sua ultima paga (10 mo)

Privilegio: Vita da Mercenario

Il veterano mercenario conosce la vita del mercenario come soltanto chi l'ha vissuta in prima persona può conoscerla. Riesce a identificare le compagnie mercenarie tramite gli emblemi e sa qualcosa su ognuna di esse, inclusi i nomi e le reputazioni dei suoi capi e comandanti, e l'identità di chi le ha ingaggiate recentemente. Il veterano mercenario può anche trovare rapidamente le taverne e i saloni delle feste frequentati dai mercenari in un'area, purché sia in grado di parlare il linguaggio del posto. Tra un'avventura e l'altra, può lavorare come mercenario, guadagnando abbastanza da condurre uno stile di vita agiato (vedi "Praticare una Professione" alla voce "Attività Fuori Servizio" nel capitolo 8 del *Player's Handbook*).

Caratteristiche Suggerite

Per i tratti e le motivazioni del veterano mercenario, si usano le tabelle del background del soldato contenute nel *Player's Handbook*, modificandone le voci come appropriato per adattarle all'identità del veterano mercenario.

Il suo legame potrebbe essere associato alla compagnia con cui ha viaggiato in precedenza o ad alcuni dei suoi commilitoni. L'ideale che abbraccia dipende soprattutto dalla sua filosofia di vita e dalle motivazioni che lo spingono a combattere.

Mercenari del Nord

Esistono innumerevoli compagnie mercenarie attive lungo la Costa della Spada e in tutto il Nord. Molte sono operazioni su piccola scala composte da un minimo di una dozzina a un massimo di un centinaio di individui e che offrono servizi di sicurezza, vanno a caccia di mostri e briganti o scendono in guerra in cambio dell'oro. Alcune organizzazioni come gli Zhentarim, i Pugni Fiammanti e la nazione di Mintarn contano centinaia o migliaia di membri e possono fornire interi eserciti a chi ha abbastanza fondi da permetterselo. Alcune organizzazioni attive nel Nord sono descritte di seguito.

Il Gelo. Il freddo e misterioso Bosco Segreto funge da dimora per numerosi gruppi di goblinoidi che hanno unito le forze per formare una tribù chiamata il Gelo. A differenza di molti loro simili, i membri del Gelo evitano di saccheggiare gli abitanti del Nord e mantengono rapporti relativamente buoni con i vicini per essere ingaggiati come guerrieri. Sono poche le città-stato del Nord disposte a schierare un esercito a fianco del Gelo, ma ce ne sono diverse che lo ingaggiano volentieri per combattere contro gli Uthgardt, gli orchi, i troll della Brughiera Sterminata e altre minacce al mondo civilizzato.

La Pioggia Silente. Questa leggendaria compagnia mercenaria composta esclusivamente da elfi ha sede ad Evereska. La Pioggia Silente si cura ben poco del denaro o della fama e accetta soltanto quegli incarichi che vanno a beneficio delle cause elfiche o prevedono la distruzione di orchi, gnoll e creature simili. Gli aspiranti datori di lavoro devono lasciare una richiesta scritta (in Elfico) nei pressi di Evereska e la Pioggia Silente, se interessata, invierà un rappresentante.

L'Ascia Insanguinata. La compagnia mercenaria dell'Ascia Insanguinata, fondata a Sundabar quasi due secoli fa, era composta in origine da un gruppo di nani esiliati dai loro clan per crimini commessi contro i precetti di Moradin, il Forgiatore di Anime. Inizialmente offrivano i loro servigi come mercenari a qualsiasi datore di lavoro del Nord disposto a pagarli. Da allora la compagnia ha aperto le porte anche ai membri delle altre razze, ma ogni membro è un esule, un criminale o un reietto di qualche tipo in cerca di un nuovo inizio, disposto a diventare un membro della famiglia dell'Ascia Insanguinata.

Viaggiatore Straniero

Quasi tutti i normali abitanti che vivono sulla Costa della Spada o nel Nord hanno una cosa in comune: trascorrono tutta la loro vita senza mai viaggiare per più di qualche chilometro da dove sono nati.

Ma il viaggiatore straniero non è uno di loro.

Proviene da un luogo remoto, talmente lontano che pochi abitanti del Nord sanno della sua esistenza. E anche quei pochi che lo sanno, molto probabilmente, conoscono solo il suo nome e qualche storia improbabile al riguardo. Il viaggiatore straniero è giunto in questa regione di Faerûn per i suoi motivi personali, che potrebbe condividere con gli altri oppure no.

Anche se sicuramente alcune usanze di questa terra gli appaiono strane e disagevoli, di certo ci saranno anche cose che la gente di quaggiù dà per scontate e che per lui saranno meraviglie mai viste prima. Per lo stesso motivo, egli stesso risulta una figura interessante (nel bene e nel male) agli occhi di chi incontra, ovunque egli si rechi.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Percezione
Competenze negli Strumenti: Un qualsiasi strumento musicale o tipo di gioco a scelta, proveniente dalla sua terra d'origine
Linguaggi: Uno a scelta
Equipaggiamento: Abiti da viaggiatore, un qualsiasi strumento musicale o tipo di gioco in cui il viaggiatore straniero è competente, mappe rozzamente disegnate nella sua terra d'origine che gli mostrano dove si trova in Faerûn, un piccolo gioiello del valore di 10 mo fabbricato nello stile della sua terra d'origine e un borsello contenente 5 mo

Motivo del Viaggio

Un viaggiatore straniero potrebbe essersi messo in viaggio per una o più ragioni di vario tipo e potrebbe aver lasciato la sua terra natia volontariamente oppure no. Per determinare il motivo della sua lontananza da casa, si tira sulla tabella sottostante o si sceglie una delle opzioni fornite. La sezione successiva, che descrive le possibili terre d'origine, suggerisce alcuni motivi appropriati a ogni luogo.

Motivo del Viaggio

d6	Motivo	d6	Motivo
1	Emissario	4	Pellegrino
2	Esule	5	Vagabondo
3	Fuggitivo	6	Visitatore

Luogo di Provenienza

La decisione più importante quando si crea il background di un viaggiatore straniero è determinare la sua terra d'origine. I luoghi descritti di seguito sono tutti sufficientemente lontani dal Nord e dalla Costa della Spada da giustificare l'uso di questo background.

Evermeet. Le leggendarie isole elfiche all'estremo occidente sono la dimora degli elfi che non sono mai stati nel Faerûn. Quelli che riescono a compiere il viaggio spesso trovano il continente un luogo più duro di quello che credevano. Se il viaggiatore straniero è un elfo, Evermeet è la scelta più logica (anche se non obbligatoria) come sua terra d'origine.

Molti di coloro che migrano da Evermeet sono esuli, costretti a lasciare la loro terra d'origine per avere violato la legge degli elfi, o emissari giunti nel Faerûn per perseguire un obiettivo che torni a beneficio della cultura o della società elfica.

Halruaa. Situata all'estremità meridionale dello Splendente Sud e completamente circondata dalle montagne, la magocrazia di Halruaa ha fama di essere una strana terra presso quasi tutti gli abitanti di Faerûn che sanno della sua esistenza. Molti hanno sentito parlare delle strane aeronavi pilotate dagli Halruaan e alcuni hanno sentito dire che anche i più umili abitanti di quella terra sono in grado di usare la magia.

Gli Halruaan solitamente si recano nel Faerûn per motivi personali, dato che il loro governo impone rigide sanzioni ai coinvolgimenti non autorizzati con le altre nazioni e organizzazioni. Il viaggiatore straniero potrebbe essere stato esiliato per avere violato una delle tante leggi bizantine di Halruaa oppure potrebbe essere un pellegrino in cerca dei santuari degli dèi della magia.

Kara-Tur. Il continente di Kara-Tur, all'estremo oriente di Faerûn, ospita vari popoli le cui usanze risultano insolite agli abitanti della Costa della Spada. Se il viaggiatore straniero proviene da Kara-Tur, i popoli di Faerûn probabilmente lo definiscono uno Shou, anche se quella non è la sua vera etnia, essendo quello il termine generico che attribuiscono a chiunque condivida le sue origini.

Gli abitanti di Kara-Tur di tanto in tanto si recano nel Faerûn come diplomatici o per stipulare accordi commerciali con i più prosperosi consorzi mercantili. Il viaggiatore straniero potrebbe essere giunto qui come parte di tale delegazione e avere deciso di restare una volta portata a termine la missione.

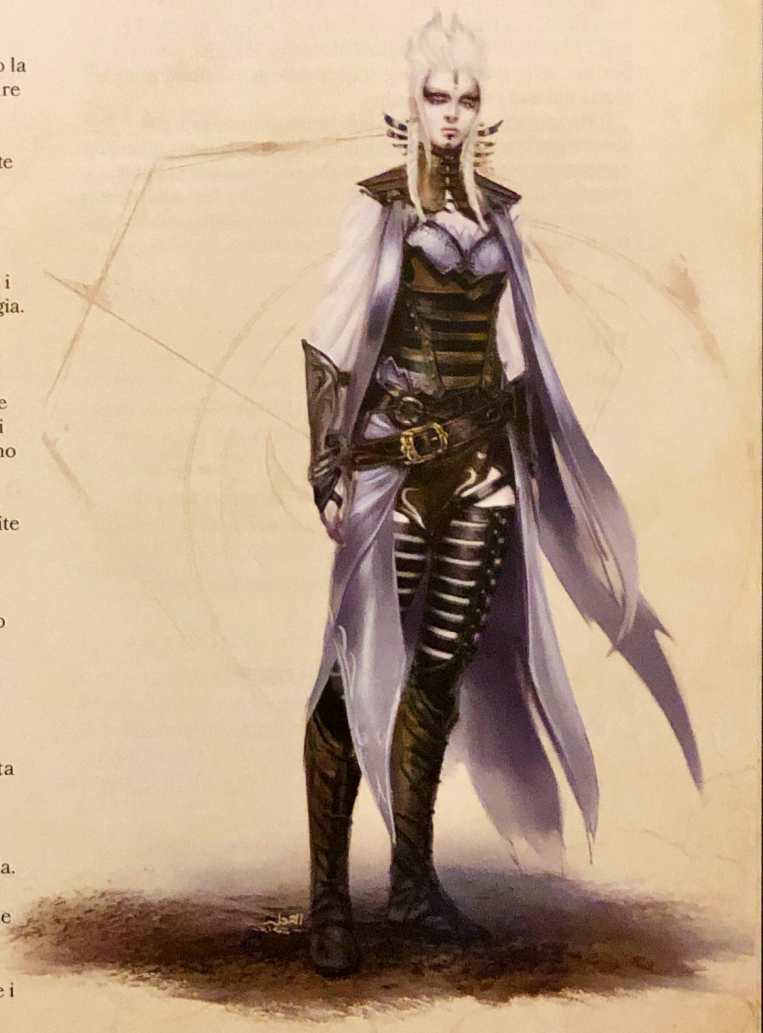
Mulhorand. Dai territori all'architettura, fino agli dèi-sovrani che governano queste terre, quasi ogni cosa nel Mulhorand risulta aliena agli abitanti della Costa della Spada. Il viaggiatore straniero probabilmente ha sperimentato un trauma culturale altrettanto intenso quando ha lasciato le sue terre desertiche per visitare i climi sconosciuti del Faerûn settentrionale. Nei tempi più recenti la schiavitù è stata abolita nella sua terra d'origine e il traffico tra il Mulhorand e i territori più lontani di Faerûn si è intensificato.

Chi lascia i roventi deserti e le antiche piramidi del Mulhorand lo fa per i motivi più disparati. Forse si è recato nel Nord semplicemente per vedere quali stranezze questa terra ha da offrire o forse perché si è fatto troppi nemici presso le comunità del deserto della sua patria.

Sossal. Sono in pochi ad avere sentito parlare della terra d'origine del viaggiatore straniero, ma sono in molti a fare domande su di essa non appena lo incontrano. Gli umani del Sossal sembrano fatti di neve, hanno la pelle d'alabastro e i capelli bianchi e solitamente vestono di bianco.

Sossal si trova all'estremo nordest del continente, al confine con i ghiacci sterminati del nord e delimitato lungo gli altri lati dal Grande Ghiacciaio e dal Grande Mare Ghiacciato per centinaia di chilometri. Nessun abitante della sua nazione si sforza di attraversare queste colossali barriere senza un buon motivo. Il viaggiatore straniero deve temere qualcosa di veramente terribile o essere alla ricerca di qualcosa di veramente importante.

Zakhara. Come recita un detto presso gli abitanti di Faerûn che conoscono questa terra: "Per arrivare a Zakhara, vai a sud e poi vai ancora più a sud." Ovviamente il viaggiatore straniero ha seguito una strada altrettanto lunga quando è giunto a nord dalla sua terra d'origine. Anche se non è raro che gli Zakharan facciano visita alle terre meridionali di Faerûn per scopi commerciali, sono pochi quelli che si sono allontanati da casa quanto il viaggiatore straniero.



Forse il viaggiatore straniero si è spinto a nord per scoprire quali meraviglie si celano oltre i deserti e i picchi aguzzi delle sue terre o forse è partito in pellegrinaggio per studiare le divinità venerate dagli altri popoli, al fine di apprezzare di più le proprie.

L'Underdark. In questo caso la dimora del viaggiatore straniero è fisicamente più vicina alla Costa della Spada degli altri luoghi descritti in questa sezione, ma è anche molto più innaturale. Il viaggiatore straniero proviene da uno degli insediamenti dell'Underdark, ognuno dei quali è regolato da leggi e usanze insolite. Se è originario di una delle grandi città o insediamenti sotterranei, probabilmente appartiene alla razza che occupa quel posto; tuttavia, potrebbe anche essere cresciuto in quel luogo dopo essere stato catturato e condotto laggiù quando era un bambino.

Se è originario dell'Underdark a tutti gli effetti, potrebbe essere giunto in superficie come emissario del suo popolo o magari per sfuggire alle accuse di un comportamento criminale (fondate o meno che siano). Se non è originario dell'Underdark, il motivo che lo ha spinto ad andarsene da "casa" è probabilmente legato alla necessità di fuggire da una brutta situazione.

Privilegio: Tutti gli Occhi Addosso

L'accento, il modo di fare, il modo di parlare e forse anche l'aspetto del viaggiatore straniero sono visibilmente quelli di un forestiero. Ovunque si rechi, il viaggiatore straniero è oggetto di occhiate curiose, cosa che può risultare fastidiosa, ma riscuote anche l'interesse degli studiosi e degli altri individui interessati alle terre lontane, per non parlare della gente comune impaziente di ascoltare qualche storia sul suo paese d'origine.

Il viaggiatore straniero può fare leva sull'attenzione che suscita per ottenere l'accesso a persone e luoghi a cui altrimenti non potrebbe accedere, sia per sé che per i suoi compagni di viaggio. Nobili, studiosi e principi mercanti, per fare solo alcuni esempi, potrebbero essere interessati ad ascoltare qualche storia sulla sua terra e sul suo popolo d'origine.

Caratteristiche Suggerite

Tratti Caratteriali

d6	Tratto Caratteriale
1	Il viaggiatore straniero ha una concezione diversa degli spazi personali rispetto alla gente che gli sta intorno e invade gli spazi altrui senza pensarci o reagisce agli atti di invadenza inconsapevoli commessi dagli altri.
2	Il viaggiatore straniero ha le sue idee su cosa si mangia e cosa non si mangia, e trova le abitudini alimentari di chi gli sta intorno affascinanti, confusionarie o ripugnanti.
3	Il viaggiatore straniero ha un forte codice d'onore o una percezione della proprietà che gli altri non comprendono.
4	I viaggiatore straniero esprime affetto o disprezzo in modi sconosciuti agli altri.
5	Il viaggiatore straniero onora le sue divinità attraverso pratiche che nessuno in questa terra conosce.
6	Il viaggiatore straniero inizia o finisce la giornata celebrando piccoli rituali tradizionali che quelli attorno a lui trovano strani.

Ideali

d6	Ideale
1	**Apertura.** Il viaggiatore straniero ha molto da imparare dalla brava gente che incontra sul suo cammino. (Buono)
2	**Riservatezza.** Essendo nuovo in queste terre, il viaggiatore straniero è cauto e prudente in ogni interazione. (Legale)
3	**Avventura.** Il viaggiatore straniero è lontano da casa e tutto gli appare strano e meraviglioso! (Caotico)
4	**Scaltrezza.** Il viaggiatore straniero non conosce le usanze locali, ma nemmeno i locali conoscono le sue, e la cosa può tornare a suo vantaggio. (Malvagio)
5	**Curiosità.** Tutto appare nuovo agli occhi del viaggiatore straniero, che è desideroso di apprendere e scoprire. (Neutrale)
6	**Sospetto.** Il viaggiatore straniero deve fare attenzione, perché qui non è in grado di distinguere gli amici dai nemici. (Qualsiasi)

Legami

d6	Legame
1	Fintanto che il viaggiatore straniero possiede questo oggetto della sua terra d'origine, è pronto ad affrontare qualsiasi avversità in questa strana terra.
2	Gli dèi della terra d'origine sono una presenza confortante per il viaggiatore straniero a una tale distanza da casa.
3	Per il viaggiatore straniero non c'è causa più nobile che servire il suo popolo.
4	La libertà è il bene più prezioso per il viaggiatore straniero. Non consentirà a nessuno di portargliela via nuovamente.
5	Il viaggiatore straniero è affascinato dalla bellezza e dalle meraviglie di questa nuova terra.
6	Anche se il viaggiatore straniero non ha avuto scelta, soffre per avere dovuto lasciare i suoi cari e spera di rivederli un giorno.

Difetti

d6	Difetto
1	Il viaggiatore straniero è segretamente (o dichiaratamente) convinto della superiorità della sua cultura rispetto a quella della terra in cui si trova.
2	Il viaggiatore straniero finge di non capire la lingua locale al fine di evitare le interazioni che non sono di suo gradimento.
3	Il viaggiatore straniero ha un debole per i liquori e gli altri piaceri di questa nuova terra.
4	Il viaggiatore straniero non accetta di buon grado certe azioni e motivazioni degli abitanti di questa terra, che giudica troppo diversi da sé.
5	Il viaggiatore straniero considera i fedeli delle altre divinità degli ingenui raggirati, nel migliore dei casi, o degli stupidi ignoranti, nel peggiore dei casi.
6	Il viaggiatore straniero ha un debole per le bellezze esotiche degli abitanti di queste terre.

Appendice: Opzioni di Classe negli Altri Mondi

Le opzioni di classe presentate in questo volume sono concepite per Forgotten Realms, ma possono essere facilmente trasposte negli altri mondi ufficiali di D&D o in un mondo creato dal DM. Quest'appendice offre alcuni suggerimenti per modificare i nomi e gli altri elementi delle opzioni dei personaggi descritte nel capitolo 4.

Nessuna parte di quest'appendice deve essere considerata canonica ai fini delle relative ambientazioni di D&D. Il materiale che segue deve invece essere considerato alla stregua di un consiglio trasmesso da un DM all'altro su come integrare queste nuove opzioni per i personaggi nella propria campagna.

Dragonlance

Le indicazioni che seguono possono essere usate per adattare le opzioni di classe di questo libro a una campagna ambientata su Krynn.

Barbaro

I barbari sono diffusi soprattutto tra gli elfi Kagonesti e le tribù nomadi degli umani. Entrambi i gruppi nutrono un salutare rispetto per la terra e le sue creature e sia il totem della tigre che quello dell'alce contano vari devoti presso di essi. Sebbene i popoli di Ansalon conoscano l'alce, il grifone prende il posto della tigre come oggetto di rispetto.

La furia combattente non ha equivalenti nella saga di Dragonlance. Se un personaggio sceglie il Cammino della Furia Combattente, potrebbe essere parte di un tentativo gnomesco di inventare un nuovo tipo di armatura, mirato a creare uno stile di combattimento pericoloso ma efficace. Spetta al giocatore decidere se l'ira del barbaro è frutto di una serie di tattiche sviluppate per essere usate con l'armatura chiodata creata dagli gnomi o della pura frustrazione per essersi dovuto rivolgere a un inventore pazzo gnomo pur di avere aiuto.

Chierico

Il Dominio dell'Arcano non ha un ruolo ufficiale in Dragonlance. Gli dèi della magia sono i patroni dei Maghi dell'Alta Stregoneria. Gli incantatori venerano la divinità associata al loro ordine attraverso lo studio e la padronanza della magia arcana, anziché attraverso il potere divino. Tuttavia, i chierici fedeli agli dèi neutrali Gilean (il dio della conoscenza) e Zivilyn (il dio della saggezza) potrebbero possedere il Domino dell'Arcano.

Guerriero

Il Cavaliere dei Draghi Purpurei è un equivalente perfetto per i Cavalieri di Solamnia, specialmente per un Cavaliere della Rosa. In quanto capi del loro ordine, i Cavalieri della Rosa sono tenuti a offrire un esempio di saggezza, ispirazione e guida agli altri cavalieri in tutte le situazioni.

Ladro

Il Pianificatore si adatta bene a qualsiasi personaggio di grande astuzia, intelligenza e intuizione, esperto negli intrighi di corte. Tuttavia, potrebbe rappresentare in modo adeguato anche uno scaltro capitano pirata delle Isole del Mare di Sangue.

Lo Spadaccino offre un'altra opzione ai personaggi che provengono da quella regione. Uno Spadaccino potrebbe prestare servizio come pirata o marinaio su un vascello che solca le acque del Mare di Sangue: l'enfasi sulla velocità e sulle armature leggere tipiche di uno Spadaccino è l'ideale in un ambiente dove un'armatura pesante è considerata poco più di un'ancora letale.

Mago

Un cantore della lama è una buona opzione per gli elfi combattenti di Qualinesti o Silvanesti. Come l'eroico Gilthanas, un cantore della lama unisce lo studio della magia arcana alla maestria nell'uso della lama.

Monaco

Esistono pochi monaci su Krynn, ma quei pochi che sono attivi in questo mondo ricadono in due categorie.

La Via della Lunga Morte è una buona scelta per i monaci malvagi che venerano Sargonnas. I minotauri seguaci di Sargas a volte seguono questa via, anche se molti preferiscono seguire l'aspetto marziale della Via della Mano Aperta.

La Via dell'Anima Solare potrebbe essere usata per rappresentare i seguaci di Sirrion, il dio della creatività, della passione, dei guerrieri e del fuoco. Si dice che Sirrion sia colui che scolpisce il fuoco dell'anima: questi monaci cercano di plasmare la loro mente e il loro corpo affinché agiscano all'unisono con l'anima, fondendo azione e istinto in una cosa sola.

Paladino

Il Giuramento della Corona rappresenta alla perfezione qualsiasi paladino che appartenga ai Cavalieri della Spada o ai Cavalieri del Teschio. Entrambi gli ordini giurano fedeltà a un'organizzazione e combinano alla perfezione incantesimi e arti marziali.

Warlock

La classe di personaggio del warlock deve ancora comparire nell'ambientazione di Dragonlance. Detto questo, i vari tipi di warlock potrebbero essere individui che formulano promesse agli dèi in cambio di certi poteri e il patrono Imperituro è una scelta adatta per un personaggio che desideri seguire le orme di un possente mago scomparso da tempo.

Eberron

Le indicazioni che seguono possono essere usate per adattare le opzioni di classe di questo libro a una campagna ambientata su Eberron.

Barbaro

Il Cammino della Furia Combattente è adatto a qualsiasi forgiato barbaro addestrato a combattere in mischia e dotato di uno chassis modificato per includere spuntoni, lame e altre armi. I forgiati venivano usati come truppe d'assalto perfette durante l'Ultima Guerra. Quei pochi che sopravvivono hanno poca scelta se non continuare a dedicarsi alle arti marziali, dato che la loro struttura non è adatta ad altre mansioni.

Le nuove opzioni dei guerrieri totemici sono una scelta immediata per i barbari affini alla tigre o all'alce. Questa opzione può anche rappresentare i legami di un barbaro dell'Argonnessen con uno specifico tipo di drago. Il totem della tigre può essere usato per un totem del drago rosso e quello dell'alce per un totem del drago d'argento.

Chierico

Il Dominio dell'Arcano corrisponde alle aree di influenza presidiate da Aureon della Schiera Sovrana e dall'Ombra dei Sei Oscuri. Anche i chierici cultisti del Sangue di Vol possono scegliere questo dominio.

Guerriero

Dopo la recente conclusione dell'Ultima Guerra, il ruolo di condottiero del Cavaliere dei Draghi Purpurei può essere applicato a qualsiasi guerriero che abbia prestato servizio in un esercito del Khorvaire come ufficiale. I soldati del Karrnath, fedeli a una solida tradizione militare, sono quelli che più di ogni altro tendono a scegliere questa opzione.

Ladro

Sia il Pianificatore che lo Spadaccino si trovano perfettamente a loro agio nella città di Sharn. Inoltre, i ranghi dei casati del marchio del drago pullulano di imprenditori subdoli e avventurosi, ben rappresentati dalle capacità del Pianificatore.

Sebbene il Pianificatore non possieda alcuna capacità specifica relativa alle indagini, con la scelta delle abilità e dei punteggi di caratteristica giusti (una Saggezza alta è d'obbligo) può fungere da ottimo modello per un investigatore.

Mago

I cantori della lama sono presenti nell'Aundair, dove prestano servizio come agenti speciali addestrati dal Congresso Arcano. I cantori della lama hanno lo specifico compito di proteggere i segreti del congresso e di assicurarsi che non cadano mai nelle mani sbagliate. A volte, vengono inviati nelle terre più lontane alla ricerca di oggetti magici ritenuti perduti o per occuparsi di qualche minaccia magica nascente prima che si faccia troppo pericolosa.

Monaco

La Via della Lunga Morte cattura la natura sinistra e crudele dei monaci fedeli al Simulacro. Per contro, la Via dell'Anima Solare è l'opzione perfetta per i monaci devoti alla Fiamma Argentea, specialmente se acquisiscono livelli anche nella classe del paladino.

Paladino

Il Giuramento della Corona rappresenta i paladini che antepongono la fedeltà al loro sovrano a qualsiasi altra cosa. La tradizione militare del Karrnath produce molti paladini che formulano questo giuramento, specialmente quelli talmente fanatici da unirsi all'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo.

Stregone

La Stregoneria della Tempesta si adatta alla perfezione al Casato Lyrandar. Uno stregone della tempesta Lyrandar può attingere ai poteri conferiti dal marchio del drago di quel casato per condurre una nave in aria o sul mare. Tali stregoni sono probabilmente dei membri di spicco del casato, dato che possono garantire un viaggio sicuro anche in caso di tempo burrascoso.

Warlock

Gli elfi di Aerenal coincidono alla perfezione con l'Imperituro. Alcuni di questi elfi stipulano un patto con i loro antenati senzamorte, offrendo servigi e obbedienza in cambio dei segreti degli antichi elfi che consentiranno loro di accedere a grandi poteri magici e di esercitare il dominio sui non morti.

Greyhawk

Le indicazioni che seguono possono essere usate per adattare le opzioni di classe di questo libro a una campagna ambientata su Oerth.

Barbaro

I barbari sono diffusi in tutte le lande settentrionali di Oerik. Dalle terre dei Nomadi del Lupo alle enclave dei Barbari del Ghiaccio, questi personaggi si avventurano a sud in cerca di bottino, gloria e potere. Altri sono esuli, costretti a lasciare la loro terra d'origine sotto pena di morte.

Il Cammino della Furia Combattente non ha un corrispondente diretto su Oerth. Più probabilmente una furia combattente potrebbe appartenere a qualsiasi razza ed essere stata addestrata in precedenza come lottatore nelle fosse dei combattimenti dagli spietati Signori degli Schiavi. Questa organizzazione è una temibile cabala che lancia razzie contro le comunità costiere per rapirne gli abitanti e trascinarli verso una vita di schiavitù e di sofferenze. Una furia combattente potrebbe essere una di queste sfortunate vittime. Un prigioniero che dia segno di essere portato per il combattimento potrebbe essere addestrato in uno stile di combattimento esotico al fine di esigere un alto prezzo da un compratore assetato di sangue.

Il totem della tigre è una scelta immediata per i barbari che provengono dal reame dei Nomadi della Tigre. Il totem dell'alce è il più comune tra i Vagabondi delle Lande, in osservanza di un'antica tradizione Flan.

Chierico

Il Dominio dell'Arcano si adatta alla perfezione ai chierici di Boccob, che hanno il compito di usare le loro capacità per ritrovare gli oggetti magici perduti e combattere la lenta ma inesorabile scomparsa della magia da Oerth.

Guerriero

Il Cavaliere dei Draghi Purpurei è incentrato sull'autorità in combattimento, cosa che ne fa il modello ideale per i Cavalieri della Guardia. Questi cavalieri, incaricati di proteggere le terre di Bissel, Grande Marca, Geoff e Keoland dalle incursioni dei Baklunish, osservano una rigida disciplina, conducono uno stile di vita quasi monastico e studiano ogni genere di strategie e tattiche di battaglia per non essere mai colti impreparati da un attacco.

Ladro

La Città di Greyhawk è nota come la Città dei Ladri e a buon motivo. Il potere della sua gilda di ladri influenza ogni angolo del mondo. La gilda e la città stessa, nascoste nel cuore della rete mercantile delle Flanaess, hanno le mani in pasta in quasi tutti gli affari che si sbrigano nella regione.

L'archetipo del Pianificatore rappresenta alla perfezione un membro ambizioso della gilda di ladri di Greyhawk. Questo tipo di ladro, disposto a correre dei rischi personalmente in alcune missioni, ma più a suo agio quando comanda la bassa manovalanza, è la scelta ideale per chi voglia seguire le orme di Nerof Gasgol e scalare i ranghi del potere politico ed economico.

Bravi e libertini sono diffusi in tutte le città delle Flanaess. Uno Spadaccino può quindi avere origine praticamente in qualsiasi città, ma è soprattutto tra i Rhennee che queste figure sono diffuse. Spostandosi lungo i corsi d'acqua, hanno imparato che in combattimento un approccio rapido e agile al combattimento è la cosa migliore.

Mago

I cantori della lama formano una squadra scelta di maghi-guerrieri nel regno di Celene. Alcuni di questi agenti operano oltre i confini di Celene, brandendo lame e magie contro i nemici della regina. L'arte del canto della lama è sconosciuta oltre quei confini e nessuno che non sia un elfo ha mai appreso i suoi segreti.

Monaco

I monaci sono relativamente rari su Oerth, ad eccezione della sinistra Fratellanza Scarlatta.

Presso quella Fratellanza, la Via della Lunga Morte è una tecnica segreta insegnata a coloro che uniscono la maestria nel combattimento senza armi alla predilezione per l'assassinio allo scopo di togliere di mezzo i nemici più fastidiosi in modo permanente.

La Via dell'Anima Solare è una scelta perfetta per i monaci che venerano Pholtus o Pelor. Gli ordini monastici nelle terre dei Baklunish potrebbero facilmente includere un ordine di monaci devoto ad Al'Akbar.

Paladino

Il Giuramento della Corona può rappresentare una vasta gamma di paladini associati ai vari ordini cavallereschi attivi nelle Flanaess. I Cavalieri del Cervo sono la fazione perfetta per questo tipo di paladino. Anche molti paladini associati al Grande Regno formulano questo giuramento.

Warlock

I warlock sono relativamente rari a Greyhawk, ma da quando Iuz è asceso al potere, ha iniziato a offrire in modo diretto vari poteri a coloro che scelgono di servirlo. Alcune delle altre misteriose potenze di Oerth, soprattutto Vecna e Tharizdun, sono a loro volta disposte a stipulare un patto con chi osa contattarle.

Sia Iuz che Vecna sono adatti al ruolo del patrono Imperituro. Soprattutto Iuz fa offerte di potere per corrompere e sovvertire i suoi avversari. I suoi patti sono allettanti e offrono grandi poteri agli abitanti di Furyondy e Veluna disposti a sovvertire l'ordine di quegli stati dall'interno. Alcuni warlock adorano interpretare il ruolo dei voltagabbana, altri, più raramente, si ribellano a Iuz e altri ancora si appropriano del suo potere e lo usano a scopi personali.

Mondi Personalizzati

Quei DM che conducono la loro campagna in un mondo di propria creazione troveranno di seguito una serie di suggerimenti per introdurre alcune opzioni per i personaggi presentate in questo libro nel proprio mondo, al di là delle opzioni che hanno applicazioni immediate in qualsiasi mondo.

Barbaro

Il Cammino della Furia Combattente è alquanto difficile da incorporare in un'ambientazione, data la sua natura idiosincratica. Corrisponde in modo appropriato ai guerrieri delle fosse dei combattimenti, ai berserker e ai gladiatori. La sua dipendenza da un'armatura offre un valido punto di riferimento culturale per i personaggi nani, come nel caso della sua versione dei Reami. In alternativa, è possibile usare una furia combattente come base per un ordine religioso militante attivo nel mondo di gioco, specialmente se incentrato sulla crudeltà o sulla furia.

Nel caso dei totem della tigre e dell'alce, la conversione richiede semplicemente la sostituzione con altri animali più adatti (se necessario).

Chierico

Il concetto di una dea della magia è fondamentale per i Reami. Se nella campagna del DM non esiste una divinità collegata alla magia, il Dominio dell'Arcano funzionerà bene per gli ordini religiosi incaricati di dare la caccia agli incantatori arcani o di vigilare sul loro operato. Se nel mondo del DM esiste un conflitto tra la magia arcana e la magia divina, questo dominio fornisce alla fazione divina i suoi cacciatori di maghi.

Guerriero

Il Cavaliere dei Draghi Purpurei cattura l'essenza di un audace stratega attivo sul campo di battaglia. Offre una cornice adatta a un capitano mercenario, a un membro di un ordine scelto di combattenti o a un nobile incaricato di guidare i vassalli in battaglia.

Mago

La storia del cantore della lama fa di questa opzione ben più di un semplice mago/combattente in Forgotten Realms. Nella propria campagna, un DM può usarlo per dare forma a un ordine di elfi cavalieri o a un gruppo scelto di combattenti addestrati per proteggere i sovrani di una magocrazia.

Monaco

Non sarà passato inosservato il fatto che la Via della Lunga Morte e la Via dell'Anima Solare sono entrambe strumenti utili per modellare due ordini monastici alle estremità opposte della gamma degli allineamenti. A un ordine particolarmente sinistro possono essere applicate le opzioni della Lunga Morte, mentre un ordine eroico seguirà la Via dell'Anima Solare.

Paladino

L'utilità del Giuramento della Corona nella propria campagna dipende dall'eventuale presenza di paladini neutrali, che seguano un codice di condotta più incentrato sulla legge che sui principi morali. I suoi incantesimi divini possono risultare uno strumento difficile da usare per certi ordini cavallereschi, ma sono un'ottima opzione per una teocrazia. Il DM potrebbe anche decidere che gli incantesimi lanciati da un paladino non siano di origine divina, bensì arcana.

Stregone

La Stregoneria della Tempesta è adatta a un ordine arcano sorretto da una potente cultura marittima. Questi stregoni potrebbero formare una squadra scelta di capitani marini e aiutare un regno a dominare i mari tramite il commercio o le razzie.

Warlock

Il patrono Imperituro è un'ottima opzione per gli agenti di un potente re dei lich, un necromante o un altro sovrano non morto. Questi warlock sono anche utili per rappresentare qualsiasi culto od organizzazione incentrati su una potente figura non morta appartenente al passato della campagna del DM.

Indice Analitico

aasimar, 119
Abbathor, 22, 110
Abeir, 113
Abiurazione Arcana (chierico), 125–126
Accesso alla Biblioteca (studioso isolato), 151
Acquitrino di Chelimber, 90
Addestramento nella Guerra e nel Canto (mago), 132
Aelinthaldaar, 16
Aerdrie Faenya, 23, 105
Affiliazione Divina (paladino), 137
agente della fazione (background), 145
Aglarond, 11
Airspur, 11
Akadi, 21
Akanax, 11
Alaron, 68
Alaundo il Veggente, 74
aldilà, 20
Alleanza dei Lord, 7–8, 43, 54, 57, 58, 65, 145
Alta Brughiera, 16, 87–88
Alto Imaskar, 12, 41
Alustriel Silverhand, 54
Amarandine Wanderfoot, 85
Amaunator, 21, 23–24
  simbolo, 24
Ammargal. *Vedi* Mintarn
Ammazzacervi, 84
Amn, 9, 69
Amphail, 7, 43–45
Angharradh, 23, 105
Anima del Vento (stregone), 140
Anima Ingannevole (ladro), 129–130
Anime Solari, 134
anno, 14
Antichi, gli, 12
antimagia, 19
archetipi ladreschi, 129–130
  Pianificatore, 129–130
  Spadaccino, 130
archetipo marziale, 128
  Cavaliere dei Draghi Purpurei, 128
Arcipelago di Korinn, 68
Ardeep, 16
Arkaiun, 110
armatura, 121
armatura chiodata, 121
Armatura della Furia Combattente (barbaro), 121
Arpisti, 54, 123, 127, 145
Arte, L'. *Vedi* magia
Arte Invisibile. *Vedi* poteri psionici
artigiano di clan (background), 146
Artigli di Troll, 83
Arvandor, 16, 72, 105
Arvoreen, 23, 107
Aryvandaar, 16
Ascalhorn. *Vedi* Conca di Hellgate
Asmodeus, 21, 24, 118–119
  simbolo, 24
Aspetto della Bestia (barbaro), 122
Assemblea delle Stelle, 13
Athalantar, 48
Attacco Extra (mago), 132
Audacia del Fanfarone (ladro), 130
Auril, 21, 25, 117
  simbolo, 25
avariel, 103
Azuth, 21, 25–26, 117, 118, 125
  simbolo, 25
Baazka, 141
background, 145–154
  agente della fazione, 145
  artigiano di clan, 146
  cacciatore di taglie urbano, 146
  cavaliere dell'ordine, 146–148
  cortigiano, 148
  erediteire, 148–149
  membro della tribù Uthgardt, 149–150
  membro della Vigilanza Cittadina, 150–151
  nobile di Waterdeep, 151
  studioso isolato, 151–152
  veterano mercenario, 152
  viaggiatore straniero, 152–154
Baervan Wildwanderer, 24, 115
Bahamut, 112, 113
Bahgtru, 24, 118
Baldur's Gate, 17, 45–47
  origine del nome, 46
Baluardo (guerriero), 128
Banca dei Mercanti della Costa della Spada, 47
Bane, 21, 26, 118
  simbolo, 26
Baravar Cloackshadow, 24, 115
barbari, 121–122, 149. *Vedi anche* barbari Reghed; Uthgardt
barbari Reghed, 99, 121
bardi, 122–124
Barri Baram, 96
Bedine, 111
Belaphoss, 141
Belinda Anteos, 48
Belynne Stelmane, 45
Beniago Kurth, 96
Berdusk, 81
Berronar Truesilver, 22, 110
Beshaba, 21, 26, 119
  simbolo, 26
Besilmer, 58, 59
Bhaal, 21, 27, 45
  simbolo, 27
Blingdenstone, 9, 101, 115
Brandobaris, 23, 107
Bronywn Caradoon, 65
Bryn Shander, 98–99
Bruenor Battlehammer, 61, 62, 63
cacciatore di taglie urbano (background), 146
Calendario delle Valli, 16
Calendario di Harptos, 14, 15
Calimport, 9
Calimshan, 9
Callarduran Smoothhands, 24, 115
cammini primordiali, 121–122
Cammino del Combattente Totemico (barbaro), 121–122
Cammino della Furia Combattente (barbaro), 121
Campi dei Morti, 8, 83
  Castello Dragonspear, 83
  Artigli di Troll, 83
Campione Esemplare (paladino), 137
Candlekeep, 8, 74–77
  servizi, 77
Cantico di Gauntlgrym, 61
Canto della Lama (mago), 132
Canto di Difesa (mago), 132
Canto di Vittoria (mago), 132
Canto Funebre di Delzoun, 60
Capitani Supremi di Luskan, 96
Carica della Furia Combattente (barbaro), 121
Casata Hartwick, 84
Casatorre dell'Arcano, 17, 98
Cashaan il Rosso, 98
Castello Dragonspear, 83
Castello Hartwick, 84
Castello Periglioso, 12
Castigo Chiodato (barbaro), 121
Cavaliere dei Draghi Purpurei (guerriero), 128
cavaliere dell'ordine (background), 146–148
Cavaliere Rosso, il, 21, 30, 113
  simbolo, 30
Cavalieri Warlock del Vaasa, 11
Chauntea, 21, 27, 117
  simbolo, 27
Chessenta, 11
chierici, 125–126
Chult, 9–10
circoli druidici, 126–127
Circolo delle Spade, 127
Città degli Splendori. *Vedi* Waterdeep
Città dei Morti, 20
Città dei Ragni. *Vedi* Menzoberranzan
Città del Giudizio, 20
Città delle Lame. *Vedi* Gracklstugh
Città delle Mani Abili. *Vedi* Neverwinter
Città delle Vele. *Vedi* Luskan
Cittadella Adbar, 8, 59–60
Cittadella del Corvo, 12
Cittadella di Molte Frecce, 60
Cittadella Felbarr, 8, 59, 60–61
Clangeddin Silverbeard, 22, 110
classi, 121–143
collegi bardici, 123–124
Collegio dell'Araldo, 124
Collegio di Fochlucan, 123
Collegio di Nuovo Olamn, 123
Colline dei Re, 10
Colline del Serpente, 89–90
Colline Trielta, 91–92
  Hardbuckler, 91
Colpo dell'Onda Incandescente (monaco), 135
Coltelli di Fuoco, 14
Compagni di Mithral Hall, 63
compagnie mercenarie, 152
Compagno, il, 81
Conca di Hellgate, 86
conflitti religiosi, 22–23
Confraternita Arcana, 17, 98
Consiglio degli Zulkir, 13
Consiglio dei Cinque, 9
Consiglio dei Lord, 7
Consiglio dei Quattro, 45
Consiglio dei Simbarch, 11
Consiglio delle Gilde, 47
Consiglio delle Pietre Lucenti, 50
Corellon Larethian, 23, 105, 117, 118, 125
Cormanthor, 12, 16
Cormyr, 11, 17, 128
cortigiano (background), 148
Costa della Spada, 7–9
Credo Risoluto, il, 81
Crinti, 10. *Vedi anche* mezzelfi: varianti
Cripta del Warlock, 94–95
Cuore della Tempesta (stregone), 140
CV, 16
Cyric, 21, 27–28
  simbolo, 27
Cyrrollalee, 23, 107
Daggerford, 7, 47–48
Dagmaer Suljack, 96
Dagnabbet Waybeard, 7, 64
Dagult Neverember, 7, 51, 52, 55, 57, 66, 70
Damara, 11–12
Dambrath, 10
Dardo del Sole Radioso (monaco), 135
Darfin Floshin, 48
Darkhold, 8, 77–79
Darromar, 11
Dauner Ilzimmer, 7, 44
decade, 14
Deep Duerra, 22, 110
Deep Sashelas, 23, 106
dèi. *Vedi anche* divinità
Delimbiyran, 48
Delzoun, 8, 16, 50, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64
Dendar il Serpente della Notte, 141
Deneir, 21, 28
  simbolo, 28
Derid Kendrick, 67
Desolazione Sconfinata. *Vedi* Terre dell'Orda
Dethek, 108, 109, 112, 117
Dhosun Silverscale, 89, 90
Dieci Cittadine, 98–99
Dillard Portyr, 45
Disastro Oscuro, 16
Discesa dei Drow, 16
dissolvi magie, 19
divinità, 19–41, 105–106, 107, 110, 112, 115, 116–117, 118
  comunione, 22
  drow, 23, 106
  elfiche, 23, 105–106
  Faerûniane, 21, 112
  gnomesche, 24, 115
  halfling, 23, 107
  insolite, 20
  morte e risorte, 20
  naniche, 22, 110
  non umane, 20
  orchesche, 24, 118
Dominio dell'Arcano (chierico), 125–126
dominio divino, 125–126
  dell'Arcano, 125–126
Dowell Harpell, 7
Draghi Purpurei, 11
dragonidi, 13, 112–114
  clan, 113
  religione, 113
  terre, 113
Drizzt Do'Urden, 105
drow, 8, 9, 10, 16, 23, 100, 101, 105, 106
Druette il Corvo, 98
druidi, 126–127
duergar, 8, 9, 99–100, 109
Dugmaren Brightmantle, 22, 110
Dumathoin, 22, 110
Eaerlann, 16, 48
Ebenezer Stoneshaft, 65
Eilistraee, 23, 106
Eldath, 21, 28, 117
  simbolo, 28
Eletti degli Dèi, 17–18
elfi, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 19, 23, 48, 53, 55, 68, 72–73, 82–99, 86, 88, 101, 103–106
  alati, 103
  dei boschi, 104–105
  del sole, 104
  della luna, 103–104
  delle stelle, 103
  divinità, 23, 105–106
  linguaggio, 103, 105
  marini, 103
  oscuri (drow), 8, 9, 10, 16, 23, 100, 101, 105, 106
  selvaggi, 103
  terre, 103
elfi alti. *Vedi* elfi del sole; elfi della luna
elfi d'argento. *Vedi* elfi della luna
elfi di rame. *Vedi* elfi dei boschi
Elfico (linguaggio), 103, 105
Eltab, 13, 141
Elturel, 81
Elturgard, 79–82
  Berdusk, 81
  Compagno, il, 81
  Credo Risoluto, il, 81
  Elturel, 81
  emblema, 80
  Forte del Signore del Mattino, 80
  Scornubel, 81
  Soubar, 82
Emerus Warcrown, 60–61
Enclave di Smeraldo, 13, 127, 145
Era dell'Umanità, 16–17
Erebos, 11
Eredità (ereditiere), 148–149
ereditiere (background), 148–149
Erevan Ilesere, 23, 106, 117
Errtu, 141
Esplosione Solare Incandescente (monaco), 135
Espruar, 103, 105
Evereska, 82, 152
Evermeet, 8, 72–73, 103, 130, 132, 138
Faerûn, 7, 9–14
fazioni, 145
Fenmarel Mestarine, 23, 106
Festa della Luna, 15
festività, 14–15
Ffolk, 67, 111, 127
Flandal Steelskin, 24, 115
Foresta dei Dragoni, 90
Foresta Velata, 88
forme di culto, 19–20. *Vedi anche* divinità; religione; *le specifiche divinità*
Forte del Signore del Mattino, 80
Frontiera Selvaggia, 7
Fuorviare (ladro), 129
Furia della Tempesta (stregone), 140
Gaerdal Ironhand, 24, 115
Gandalug Battlehammer, 63
Gargauth, 139
Garl Glittergold, 24, 115
Garumn Battlehammer, 63
Gauntlgrym, 8, 52, 59, 60, 61–62
Gemma del Nord. *Vedi* Silverymoon
Gharraghaur, 50, 58, 59
Ghaunadaur, 106, 141
Gilgeam, 14, 142
Gioco di Gambe (ladro), 130
Giorni del Tuono, 15–16
Giuramento della Corona (paladino), 136–137
giuramento sacro, 136–137
gnomi, 9, 24, 50, 53, 71, 91–92, 100, 101, 114–115
  delle foreste, 114
  delle profondità (svirfneblin), 9, 100, 101, 115
  delle rocce, 114–115
  divinità, 24, 115
  terre, 115
Gond, 21, 28–29
  simbolo, 29
Gorm Gulthyn, 22, 105
Gracklstugh, 9, 99–100
Grande Antico (warlock), 141
Grande Consiglio, 12
Grande Foresta, 86
Grande Pioggia, 17, 139
Granraccolto, 15
Grido di Incoraggiamento (guerriero), 128
Grumbar, 21, 125
Gruumsh, 24, 117, 118
Guerre delle Corone, 16, 103, 104
guerrieri, 127–128
Guglia Commemorativa, 18
Guida della Tempesta (stregone), 140
Gundarlun, 69
Gur, 111
Gwaeron Windstrom, 21, 29, 138
Gwynneth, 68
Haela Brightaxe, 22, 110
halfling, 12, 23, 48, 50, 53, 91–92, 106–107, 133
  cuoreforte, 107
  degli spiriti, 107
  divinità, 23, 107
  piedelesto, 106–107
Halruaa, 10, 18, 111, 153
Halruaan, 111, 112
Hanali Celanil, 23, 105, 117
Hardbuckler, 91
Harpell, famiglia, 48–49
Hartouchen Rethnor, 96
Haunghdannar, 58, 59
Helm, 21, 29
  simbolo, 29
Heptios, 11
Hillsfar, 12
hin. *Vedi* halfling
Hoar, 21, 29–30
  simbolo, 29
Hyrsam, 140
Ilgostrogue Sstar, 63
Illefarn, 16, 48
Illusk, 17, 70
Ilmater, 21, 30, 117, 119
  simbolo, 30
Ilneval, 24, 118
Ilythiir, 16
Imaskari, 12, 41, 111–112
Immondo (warlock), 140–141
Imperituro (warlock), 142
Impiltur, 12
Incanalare Divinità, 125–126, 137
incantesimi, 18
Incantesimi Potenti (chierico), 126
individuazione del magico, 19
Iniziato Arcano (chierico), 125
In Mezzo ai Morti (warlock), 142
Investigatore (membro della Vigilanza Cittadina), 150
Inviato Reale (guerriero), 128
Io, 112–113
Iqua Tel'Quessir, 15–16
Ironmaster, 8, 62–63
Isola di Oman, 69
isole, 8, 66–73
Isole dei Nordici, 69–70
  Gundarlun, 69
  Ossa della Balena, 70
  Rocce Purpuree, 69–70
  Ruathym, 70
  Tuern, 70
Isole Moonshae, 8, 67–69, 127
  Alaron, 68
  Arcipelago di Korinn, 68
  druidi, 127
  Gwynneth, 68
  Isola di Oman, 69
  Moray, 68–69
  Norland, 69
  Snowdown, 69
Ispirazione Impetuosa (guerriero), 128
Istishia, 21, 125
istituti religiosi, 20–23
Jarant, il Re dei Serpenti, 89
Jendrick il Blu, 98
Jergal, 21, 31

simbolo, 31
Kara-Tur, 14, 153
Kelemvor, 20, 21, 32, 113
simbolo, 32
Kezef, 141
Kiaransalee, 23, 106
Kossuth, 21, 125
Labelas Enoreth, 23, 106
ladri, 129–130
Laduguer, 22, 110
Lady Erliza, 69
Laeral Silverhand, 7, 55, 57, 124
Lago dei Vapori, 10
Lantan, 8, 71
Larloch, 95, 142
Lathander, 21, 32, 106
simbolo, 32
Leira, 21, 32
simbolo, 32
Lliira, 21, 33
simbolo, 33
Lolth, 23, 105, 106
Longsaddle, 7, 48–49
Lorcan, 141
Lord di Waterdeep, 17, 55
Loviatar, 21, 33
simbolo, 33
lucoreterno, 50
Luiren, 11, 106, 107, 133
luna, 15
Luna Oscura, La, 133
Luruar. *Vedi* Marche d'Argento
Luskan, 17, 70, 95–98
Luthcheq, 11
Luthic, 24, 118
Lythari, 103
Madre Terra, 27, 67
Maestria nell'Arcano (chierico), 126
Maestro di Intrighi (ladro), 129
Maestro di Tattiche (ladro), 129
Maestro Duellante (ladro), 130
maghi, 130–132
trucchetti, 142–143
Maghi della Guerra (del Cormyr), 11, 131–132, 142
Maghi Rossi, 13, 131
magia, 9, 18–19, 23. *Vedi anche* incantesimi; mythal; oggetti magici; poteri psionici; poteri soprannaturali; Trama
magia arcana. *Vedi* magia
magia della tempesta, 139
magia divina, 22. *Vedi anche* magia
magia draconica, 139
magia morta, 19
magia selvaggia, 19, 139
Magia Tempestosa (stregoni), 139–140
Malar, 21, 31, 33
simbolo, 33
Maldwyn Daggerford, 47
Malkizid, 141
Mangan Uruk, 12
Manipolatore Intuitivo (ladro), 129
Manovra Elegante (ladro), 130
Mantol-Derith, 9, 100–101
Marche d'Argento, 8, 18, 53–55, 61, 65
Mare della Luna, 12
Mare delle Stelle Cadute, 17, 18, 139
Mare Senza Tracce, 14
Marthammor Duin, 22, 110
Mask, 21, 34, 118, 119
simbolo, 34
membro della tribù Uthgardt (background), 149–150
membro della Vigilanza Cittadina (background), 150–151
Memnon, 9
Menzoberranzan, 9, 63, 101, 105, 115, 116
mesi, 15
Methrammar Aerasumé, 54
Mezro, 10
mezzelfi, 11, 53, 116–117
linguaggio, 116
religione, 116–117
terre, 116
varianti, 116
Mezzestate, 15
Mezzinverno, 14–15
mezzorchi, 13, 117–118
religione, 118
Mielikki, 21, 34, 108, 117
simbolo, 34
Milil, 21, 34–35, 117
Mintarn, 8, 66–67
Mirabar, 7, 8, 50–51
Mithral Hall, 7, 8, 63–64
Miyeritar, 16, 88
Moander, 40, 141
Molte Frecce, 8, 17–18, 59, 60, 63, 118
monaci, 133–135
monaci della Lunga Morte, 134
monete, 13
Moradin, 22, 108, 110
Moray, 68–69
Morwen Daggerford, 7, 47
Mulhorand, 12, 41, 153
Mulmaster, 12
Muro dei Miscredenti, 20
Myrkul, 21, 31, 35
simbolo, 35
Mystra, 18, 21, 35, 117, 125
simbolo, 35
Mystryl, 18
mythal, 18–19, 54
Myth Drannor, 17, 18, 82, 132, 147
Najara, 88–90
Acquitrino di Chelimber, 90
Colline del Serpente, 89–90
Foresta dei Dragoni, 90
Spiramarna di, 89
Ss'khanaja, 89
nani, 8, 9, 12, 15, 16, 22, 46, 48, 50–51, 53, 59–66, 68, 88, 99, 107–110, 146
clan, 46, 63, 64, 65, 66, 108
degli scudi, 8, 108
divinità, 22, 110
dorati, 108–109
grigi (duergar), 8, 9, 99–100, 109
rocche, 8, 59–66
Nanico (linguaggio), 108, 109
nani delle colline. *Vedi* nani dorati
nani delle montagne. *Vedi* nani degli scudi
Narfell, 11–12, 111
Natura Imperitura (warlock), 142
Navi di Luskan, 96
Nebelun, 24, 115
Nelanther, Le, 8, 71
Nestra Ruthiol, 7, 57
Netheril, 11, 12–13, 16, 17, 18, 20, 36, 48, 60, 95
Neverwinter, 16, 17, 51–53
Nezram il Viandante dei Mondi, 12
Nimbral, 8, 71–72
nobile di Waterdeep (background), 151
Nord, il, 7–9
Nordici, 67, 69, 69–70, 121
Norland, 69
Oberon, 140
Occhi Aperti (cacciatore di taglie urbano), 146
Occhio dell'Osservatore (membro della Vigilanza Cittadina), 150
oggetti magici, 18
Oghma, 21, 35–36, 51
simbolo, 35
Ora del Mietitore (monaco), 134–135
orchi, 24, 60, 63, 68, 71, 91. *Vedi anche* mezzorchi
divinità, 24
Ordine del Compagno, 136
Ordine del Guanto d'Arme, 145
Ordine dell'Occhio Dorato, 136
Ordine della Rosa Gialla, 133
Ordine di Samular, 136
ordini cavallereschi, 147
ordini di paladini, 136
ordini monastici, 133–134
ore, 15
origine stregonesca, 139
Stregoneria della Tempesta, 139
Orlumbor, 8, 70
Orogoth, 88
orologi, 15
Ossa della Balena, 8, 70
Padre Albero, 86
Padronanza della Morte (monaco), 135
paladini, 135–137
Giuramento della Corona, 136–137
pantheon, 20, 21, 22, 23, 24, 105–106, 107, 110, 112, 115
drow, 23, 106
elfico, 23, 105–106
Faerûniano, 21, 112
gnomesco, 24, 115
halfling, 23, 107
nanico, 22, 110
orchesco, 24
Parlamento dei Pari, 45
patriar, 45–46
patroni ultraterreni, 140–142
Grande Antico, 141
Immondo, 140–141
Imperituro, 142
Signore Fatato, 140
Patto delle Valli, 16
Pereghost, 78, 79
Periodo dei Disordini, 17
Phalorm, 47, 48
Phlan, 12
Piaga Magica, 10, 17, 18
Pianificatore (ladro), 129
Piano del Fato, 20, 24
Ponte Boareskyr, 8, 73–74
Popoli Orgogliosi, 16
Popolo Dimenticato. *Vedi* gnomi
Portavoce del Vento (stregone), 139
Portavoce della Rocca di Helm, 85
poteri psionici, 18
poteri soprannaturali, 18
pozzi lunari, 27, 68, 127
Pratoverde, 15
Prima Ascesa, 16
Prima Separazione, 16, 72, 104
Principe Araithe, 68
Principe del Gelo, 140
Profezie di Alaundo, 74
Pugni Fiammanti, 7, 45, 46
Pugno Hin, 133
ranger, 137–138
Rashemen, 12
razze, 103–119
razze creatrici, 15–16
Re Grauman, 84
Re Harnoth, 59
Re Morinn, 61
Reami di Sotto. *Vedi* Underdark
Regina Anais, 11
Regina dell'Aria e dell'Oscurità, 140
Regina Raedra, 11
Regina Tithmel, 61
Regni di Confine, 10
regni in rovina, 48, 58
Regno dei Due Soli. *Vedi* Elturgard
Regno dell'Uomo, 47, 48
Regno delle Foreste. *Vedi* Cormyr
Regno di Molte Frecce, 8, 17, 59, 63
religione, 19–41, 81, 105–106, 107, 110, 112, 114, 115, 116–117, 118, 119. *Vedi anche le specifiche divinità*
Retaggio Uthgardt (membro della tribù Uthgardt), 150
Rete Nera. *Vedi* Zhentarim
Rhymanthiin, 88
Rifugio Sicuro (agente della fazione), 145
Rillifane Rallathil, 23, 106, 117, 138
rintocchi. *Vedi* ore
Rispetto Cavalleresco (cavaliere dell'ordine), 147
Rispetto del Popolo Tozzo (artigiano di clan), 146
Ritirata, la, 103
Rocca di Helm, 8, 85–86
Rocca Stoneshaft. *Vedi* Roccaspina
Roccaspina, 8, 65–66
Rocce Purpuree, 69–70
Ruathym, 8, 67, 70
sacerdoti, 20–23. *Vedi anche le specifiche divinità*
sacerdozio, 22
Samarach, 9
Samular Caradoon, 65, 136
santuari, 20–22
Sarifal, 68
Savras, 21, 36
simbolo, 36
Scornubel, 81
Scudiuniti, 14, 15
Scudo Solare (monaco), 135
Secomber, 88
Seconda Separazione, 17–18, 113
Segojan Earthcaller, 24, 115
Sehanine Moonbow, 23, 105
Seldarine. *Vedi* divinità elfiche
Selin Ramur, 7
Selin Raurym, 50
Selûne, 21, 36, 117, 119
simbolo, 36
Selvetarm, 23, 106
Sembia, 11, 12–13, 17, 18
Separazione. *Vedi* Prima Separazione; Seconda Separazione
Settlestone, 63
Sfida del Campione (paladino), 137
Sfidare la Morte (warlock), 142
Shaaran, 111, 112
Shade, città di, 17–18
sha'ir, 14
Shar, 21, 36, 119, 133
Shargaas, 24, 118
Sharindlar, 22, 110
Sheela Peryroyl, 23, 107
Shimmergloom, 63
Signore Fatato (warlock), 140
Sildëyuir, 103
Silvanus, 21, 37, 106, 117
simbolo, 37
Silverymoon, 7, 53–55, 65
Sintonia Totemica (barbaro), 122
Skadaurak. *Vedi* Mintarn
Snowdown, 69
Solonor Thelandira, 23, 106, 117, 138
Somma Signora Ordalf, 68
Sossal, 11–12, 153
Soubar, 82
Sovvertire l'Andamento (paladino), 137
Spadaccino (ladro), 135–136
Spavalderia (ladro), 130
Spezzaincantesimi (chierico), 126
Spiramarna di Najara, 89
Spirito Incrollabile (paladino), 137
Spirito Totemico (barbaro), 122
Ss'khanaja, 89
stagioni, 14–15, 18
Stelle Lunari, 124
stili dei cantori della lama, 132
storia, 15–18
Stregoneria della Tempesta (stregone), 139
stregoni, 138–140, 142–143
trucchetti, 142–143
strumenti musicali, 124
studioso isolato (background), 151
Sundabar, 8, 64–65
Sune, 21, 37, 106, 117
simbolo, 37
svirfneblin, 9, 101, 115
Synnoria, 68
Szass Tam, 13
Taern Hornblade, 7, 54
Talona, 21, 37–38
simbolo, 38
Talos, 21, 38
simbolo, 38
Tchazzar l'Immortale, 11
Tel'Quessir. *Vedi* elfi
templi, 20–22
tempo, 14–15
Tempus, 21, 38, 114, 118
simbolo, 39
Terre Centrali Occidentali, 7, 11
Terre dell'Orda, 12
Terre Elfiche Spettrali, 10
Terre Fredde, 11–12
Teshwave, 12
Tethyr, 11, 147
Teyva il Grigio, 98
Thalamra Vanthampur, 45
Thay, 13
Thentia, 12
Thesk, 13
Thindol, 9
Thorass, 110, 112
Throa Taerl, 96
Thultanthar, 17
Tiamat, 112–113
tiefling, 118–119
religione, 119
terre, 119
varianti, 118
Titania, 140
Tocco della Lunga Morte (monaco), 135
Tocco della Morte (monaco), 134
Toreus, 11
Toril, 7, 9–14
Torm, 21, 39, 80, 113
simbolo, 39
tradizione arcana (mago), 132
tradizioni monastiche, 134–135
Via della Lunga Morte, 134–135
Via dell'Anima Solare, 135
Trama, la, 18–19
magia che la influenza, 19
Trasporto Irruento (barbaro), 121
Trattato della Gola di Garumn, 63
Tre, le, 12. *Vedi anche* Chauntea; Mielikki; Mystra; Rashemen
Tredici di Toril, 118
trillimac, 101
trucchetti arcani, 142–143
Tuern, 70
Tuigan, 12, 13, 112
Turmish, 13
Tutti gli Occhi Addosso (viaggiatore straniero), 154
Tymanther, 13–14, 113
Tymora, 21, 39, 40, 107, 119
Tyndal, leggenda di, 48
Tyr, 21, 40, 113
simbolo, 40
Tyranthraxus, 141
Ulder Ravengard, 7, 45
Ulutiun, 112
umani, 110–112
divinità, 112
etnie, 110–112
linguaggi, 112
Umberlee, 21, 40–41
simbolo, 41
Underdark, 7, 9, 16, 99–101, 105, 149
Blingdenstone, 101
Gracklstugh, 99
Mantol-Derith, 100–101
Menzoberranzan, 101
Unther, 14
Urdlen, 24, 115
Urogalan, 23, 107
Uthgar, 94
Uthgardt, 92–94, 121, 122, 149–150
totem, 122
tribù, 93, 94
Vaasa, 11–12
Valkur, 21, 68
Valle del Cervo, 83–85
Valle del Vento Gelido, 17, 98–99
Valli, le, 12, 16, 17
valuta, 13
Vergadain, 22, 110
veterano mercenario (background), 152
Vhaeraun, 23, 106
Via dell'Anima Solare (monaco), 135
Via della Lunga Morte (monaco), 134–135
Via Dorata, 12
Via Remissiva, 134
viaggiatore straniero, 152–154
Vita da Mercenario (veterano mercenario), 152
Vita Indistruttibile (warlock), 142
Vivere con Stile (nobile di Waterdeep), 151
Voonlar, 12
Votati, 75, 76–77
warlock, 140–142
trucchetti, 142–143
Waterdeep, 7, 17, 54, 55–57, 70, 118, 151
quartieri, 54
Waukeen, 21, 41
simbolo, 41
Wendonai, 141
Westgate, 14
Wychlaran, 12
Yaïmunnahar, 12
Yarin Frostmantle, 11
Yartar, 7, 57–58
Yondalla, 23, 107
yuan-ti, 88–90
Yurtrus, 24, 118
Zakhara, 14, 153
Zargon, 141
Zelenn il Bianco, 98
Zhentarim, 12, 145
Zhentil Keep, 12, 13

Benvenuti sulla Costa della Spada

La Costa della Spada, una regione dei Forgotten Realms, ospita sfavillanti insediamenti civilizzati e pericolose zone infestate dal male, immerse in una vasta distesa selvaggia che offre a un esploratore innumerevoli opportunità e grandi minacce in egual misura.

La *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada* è una preziosa risorsa sia per il Dungeon Master che per i giocatori. Oltre a descrivere i popoli e i luoghi della Costa della Spada, questo volume contiene un'ampia gamma di nuove opzioni per i personaggi che non mancherà di incuriosire e ispirare qualsiasi gruppo di avventurieri.

Da usare con la quinta edizione del *Player's Handbook*, del *Monster Manual* e della *Dungeon Master's Guide*. Questo libro contiene le informazioni per l'ambientazione, le storie e le opzioni dei personaggi richieste per partecipare alle avventure di D&D ambientate in qualsiasi angolo della Costa della Spada nel Faerûn.

DungeonsandDragons.com

ISBN: 978-1-9474-9421-3
9 781947 494213
Codice prodotto: 73604-I
Stampato in Lituania
40,00 €