



Le Cronache della Luna Nera





Introduzione

"Cronache della Luna Nera" è un'ambientazione ispirata all'omonimo fumetto fantasy, liberamente ampliata e modificata nel corso degli anni, adattandola prima alle regole del AD&D 2^a ed. e da ultimo per D&D 3E. Gli eventi, la storia, la geografia, gli elementi sociali, politici e religiosi, nonché i personaggi, sono ispirati al fumetto solo in minima parte e non corrispondono a quelli della serie se non per brevi tratti. I diversi eventi sono riportati in una breve cronologia, talvolta incompleta (al fine di lasciare maggiore libertà ai DM). Anche la geografia, radicalmente diversa, assume un suo ruolo fondamentale con descrizioni di luoghi, caratteristiche del territorio ed elementi socio - politici. Si ricorda che per utilizzare quest'ambientazione è necessario possedere i manuali base del D&D 3E.

Vittorio Manduca

A volte girando per internet ci s'imbatte nel lavoro di qualcuno che con amore e passione, raccoglie ed organizza le varie informazioni di cui è in possesso per permettere al suo gruppo, a se stesso ed a chiunque abbia la fortuna di incontrare il suo lavoro, di ambientare fantastiche avventure in mondi tratti da libri, film o fumetti. Io ho trovato questo stupendo documento e mi sono limitato a riorganizzarne la grafica per renderlo ancora più appetibile, al livello di qualsiasi altro manuale ufficiale o non che sia in vendita o libero. Buona lettura e buon gioco.

Omnibus

Sommario

Capitolo I: Una visione d'insieme	5
1) Cosmologia	5
2) Trascorrere del tempo	6
3) Climatologia e variazioni climatiche	6
4) Attività vulcanica e sismica	6
5) La vita su Aiur: popolazione e razze maggiori	6
Capitolo II: Cronologia di Aiur	7
Capitolo III: Geopolitica di Aiur	11
Introduzione	11
1) Il Sacro Impero di Lhynn	11
2) Le Lande di Ghiaccio	13
3) Le Lande Oscure e la Teocrazia della Luna nera	14
4) Le Montagne Tonanti	15
5) Le Foreste di Wendar e il Reame degli Elfi	16
6) Le ceneri dell'impero: i piccoli Stati indipendenti	17
7) Oltre la mappa	23
Capitolo IV: Razze di Aiur (specifiche)	24
Capitolo V: Classi di prestigio di Aiur	26
1) Nuove Classi di prestigio	30
Capitolo VI: Le Religioni su Aiur	46
Introduzione	46
1) Il Pantheon Ainureano: la Luce	47
2) Il Crepuscolo	52
3) Le Tenebre	57
4) Il Druidismo	62
5) Altre divinità ed entità	62
Capitolo VII: Nuovi Incantesimi	63
Capitolo VIII: PNG principali	78
Mappa di Aiur	90
Ringraziamenti	76

I - Una visione d'insieme:

1) Cosmologia

Il mondo delle "Cronache della Luna Nera" è il pianeta Aiur, nome con cui peraltro è denominato anche il continente nord - occidentale del pianeta stesso.

Aiur è un pianeta costituito per il 75% circa da acqua e per il restante 25% da terre emerse, con due continenti maggiori (Ainur a nord ovest e Zebel a sud est) alcune masse continentali minori (la più grande è costituita dalle Lande di Fuoco) e numerosissime isole ed arcipelaghi sparsi nell'oceano.

Aiur ha forma geoidale, ha un diametro di 4000 Km circa ed una circonferenza all'equatore di 12.500 Km circa. Esso è inclinato sul proprio asse di 13,5° e attraversa 4 stagioni (ciascuna approssimativamente della durata di 84 giorni)

Aiur ha due satelliti (Lune) di cui solo uno (la luna chiamata anche "Occhio di Naiar") è visibile normalmente e riflette la luce solare. L'altro (la luna nera detta anche "Ombra di Ilian"), invece, è un satellite formato da materia oscura che non riflette la luce; la sua presenza sarebbe confermata dal verificarsi di alcune eclissi altrimenti inspiegabili data la posizione dell'altra luna e degli altri pianeti.

Per quanto concerne proprio questi ultimi, Aiur è il 3° pianeta di un sistema eliocentrico composto di 7 pianeti.

Il Sole di questo sistema è una stella gialla di medie dimensioni con una temperatura media in superficie stimata attorno ai 6000 °C.

Il 1° pianeta del sistema è "Pyros", un piccolo pianeta del diametro di circa 1600 Km composto esclusivamente da fuoco e lava e con un nucleo di metallo fuso. I saggi suppongono che sia popolato da elementali del fuoco e creature affini e che possa avere uno o più portali che conducono al Piano Elementale del Fuoco.

Il 2° pianeta è "Lithos", poco più grande del primo (diametro di circa 2000 Km), composto da roccia e minerali, ma privo di atmosfera a causa dell'eccessiva vicinanza al Sole. I saggi ritengono comunque che esso sia popolato da elementali della terra e creature affini e che possa avere uno o più portali che conducono al Piano Elementale della Terra.

Il 4° pianeta è "Hydros", un gigante di 8000 Km di diametro, composto per la quasi totalità da sostanze liquefatte e in particolare da acqua, anche se si ritiene che abbia un piccolo nucleo di rocce e minerali raffreddati. Apparentemente



inospitale, si ritiene abitato da creature acquatiche, elementali dell'acqua e affini.

Il 5° pianeta è "Stratos", anch'esso è un gigante di oltre 8000 Km di diametro, in prevalenza formato da gas (la % di ossigeno è però troppo bassa per la vita normale). Anche questo pianeta si reputa abitato da creature del Piano Elementale dell'Aria.

Il 6° pianeta è "Voltron", un pianeta simile per dimensioni ad Aiur, composto in parte da gas, in parte da liquidi e con un nucleo formato da minerali e metalli pesanti. Sempre sconvolto da violente tempeste (di fulmini ed elettromagnetiche), ha un'atmosfera irrespirabile per gli umani. Ha quattro lune di piccolissime dimensioni (probabilmente asteroidi catturati dalla forza gravitazionale del pianeta).

L'ultimo pianeta è "Cryos", dal diametro approssimativo di 2000 Km, completamente ricoperto da una calotta ghiacciata (sono numerose le dispute tra i saggi su cosa vi sia sotto il ghiaccio). La temperatura in superficie è di poco superiore allo zero assoluto (precisamente -238 °C). Ha 7 lune, di cui 4 sono ex asteroidi, 2 sono comete rimaste nell'orbita attorno al pianeta e solo una sembra essere un satellite effettivo del pianeta con una superficie composta da minerali.

2) Trascorrere del Tempo

Aiur ha un moto di rotazione compiuto quasi in 24 ore esatte (1 giorno = 24 ore) ed un moto di rivoluzione di 336 giorni, 3 ore, 25 minuti e 42 secondi circa (1 anno = 336 giorni). Ogni sette anni si aggiunge un giorno extra al calendario dopo l'equinozio di primavera, detto "Rinnovo di Keltis". La luna visibile compie il suo moto di rivoluzione attorno ad Aiur in 28 giorni circa; il moto e le fasi lunari scandiscono il passaggio delle settimane e dei mesi (1 mese = 28 giorni) (1 settimana = 1 fase lunare = 7 giorni).

3) Climatologia e variazioni climatiche

Il clima di Aiur è abbastanza variegato e cambia al cambiare della latitudine anche a causa dell'inclinazione dell'asse di rotazione del pianeta.

All'equatore il clima è di tipo tropicale e in alcune zone sub - tropicale, umido al centro e sempre più arido man mano che ci si porta verso i tropici.

Dai tropici ai circoli polari il clima si fa dapprima temperato e man mano tende a passare a sub - artico. In entrambi i casi il clima, salvo che in alcune zone riparate, è per lo più umido, data la grande percentuale d'acqua di cui è composto il pianeta.

Avvicinandosi ai poli, invece, il freddo si fa sempre più secco e pungente e giunge quasi al punto di non consentire la vita animale e vegetale.

Variazioni climatiche importanti si devono all'avvicinarsi delle stagioni e di solito avvengono in maniera graduale e senza una brusca escursione termica.

L'inclinazione dell'asse di rotazione di Aiur fa in modo che al di sotto dell'equatore (emisfero meridionale) le stagioni abbiano un ordine opposto e siano lievemente più fredde.

4) Attività vulcanica e sismica

L'attività vulcanica "naturale" di Aiur è minima. Gli unici due grandi vulcani attivi nell'emisfero settentrionale sono quelli delle "Isole Gemelle" che hanno peraltro un tipo anomalo di attività eruttiva che dà luogo al fenomeno conosciuto come "Arcobaleno di Fuoco". La maggior parte dei vulcani di medie e piccole dimensioni si trovano nel continente di Zebel ed in numerosi arcipelaghi. Tuttavia, nonostante la notevole presenza numerica di vulcani, la maggior parte di essi sono spenti o dormono da secoli.

Allo stesso modo, anche l'attività sismica "naturale" è sporadica ed ha un'incidenza limitata, anche se i sismi sono frequenti. L'intensità delle scosse telluriche è di norma di lieve entità, anche se alcune scosse possono distruggere costruzioni di legno e causare piccole modifiche al territorio. Periodicamente (una volta ogni 2-12 anni), tuttavia, in aree circoscritte e poco estese (dai 50 ai 400 Km di diametro) si verificano forti, e talvolta violente, scosse sismiche capaci di causare seri danni ad una città e di radere al suolo letteralmente un piccolo villaggio.

Il riferimento ai limitati fenomeni di origine "naturale" è dovuto al fatto che i fenomeni vulcanici e sismici di natura magica o dovuti ad interventi divini, sebbene di solito limitati ad aree anche molto piccole, sono tutt'altro che sporadici e infrequenti, e la loro potenza talvolta è devastante.

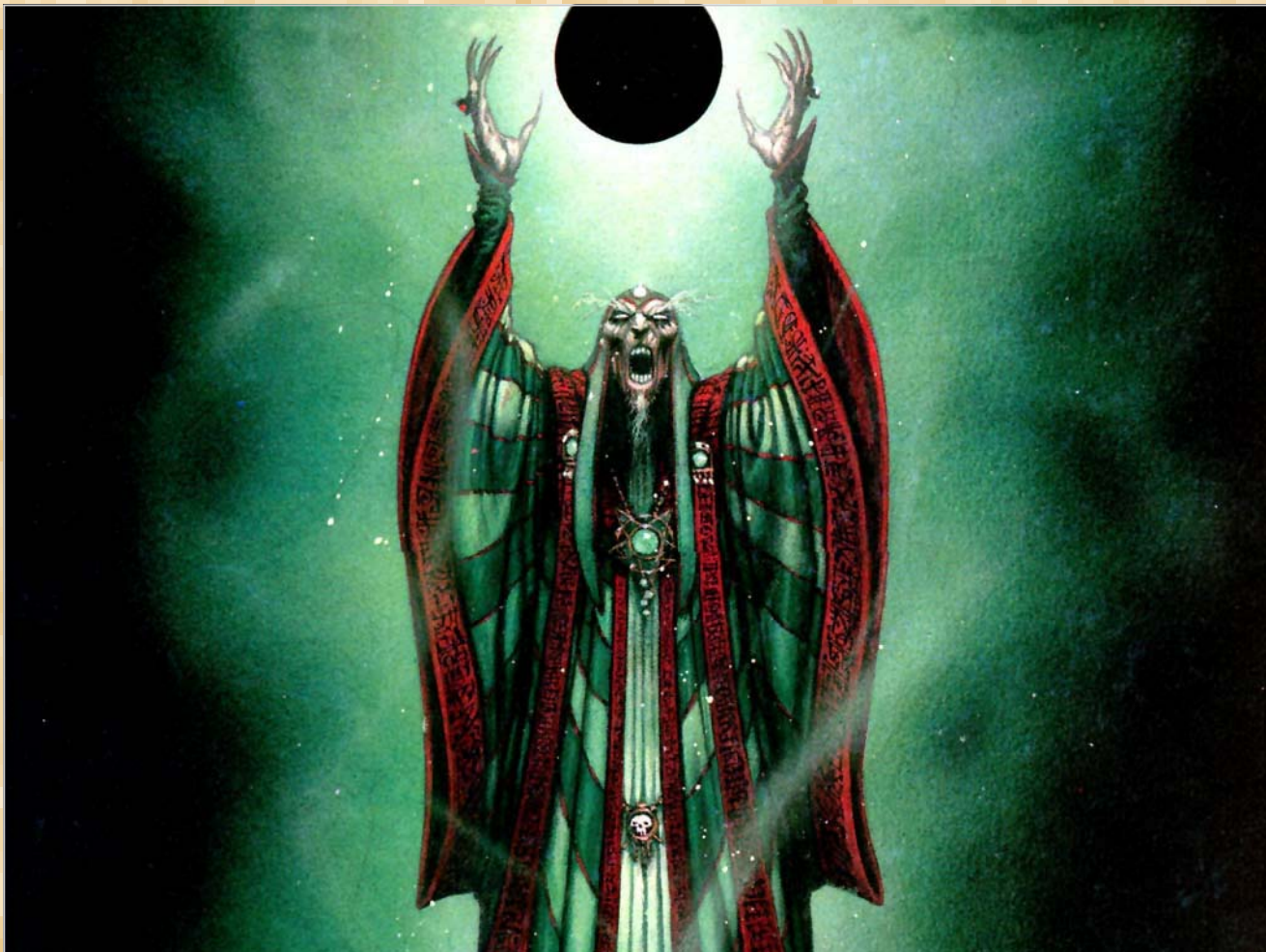
5) La vita su Aiur: Popolazione e razze maggiori

Aiur è un pianeta popolato da numerose specie animali e vegetali, non solo naturali, ma anche mostruose e magiche. Alcune di esse sono addirittura sconosciute ai saggi ed alcune creature che si ritengono estinte forse ancora sopravvivono in qualche sperduto luogo selvaggio ed incontaminato di Aiur.

A) **La superficie:** se si escludono animali e vegetali comuni e tutte le razze non senzienti, la razza dominante sulle terre emerse, dopo millenni di evoluzione, è costituita dagli **Umani**, ciò grazie soprattutto al loro spirito di adattamento, allo loro versatilità, allo spirito di sacrificio ed alla grande forza di volontà che contraddistingue questa razza. Sono razze maggiori, per numero e per influenza, gli **Elfi**, i **Nani**, gli **Orchi**, gli **Ogre**, i **Goblin** e gli

Hobgoblin, con tutte le loro varianti e sotto - razze. Tra le altre razze senzienti, degne di nota per presenza e influenza sono le razze di **Draghi**, **Giganti**, **Minotauri**, **Centauro**, **Yuan-Ti** (che in pratica dominano quasi incontrastati nelle zone tropicali), **Gnomi**, **Halfling**, **Popolo dei Boschi**, **Gnoll**, **Troll** e **Uomini Lucertola**.

- B) **Le profondità acquatiche**: se si escludono animali e vegetali comuni e tutte le razze non senzienti, manca una razza acquatica effettivamente dominante. **Elfi acquatici**, **Marinidi**, **Sahuagin** e **Tritoni** sono le razze maggiori che popolano le acque sotto la superficie. Molte sono, invece le razze minori presenti nelle profondità oceaniche, marine, lacustri e fluviali.
- C) **Il Sottosuolo**: se si escludono animali e vegetali comuni e tutte le razze non senzienti, manca una razza effettivamente dominante. **Elfi Drow**, **Mind Flayer** e **Nani (Duergar e Derro)** sono le razze maggiori del sottosuolo, numericamente inferiori ad altre (ad es. **Bugbear** e **Trogloditi**), ma socialmente e politicamente più influenti e culturalmente più avanzate.



II - Cronologia di Aiur

La storia più antica di Aiur è avvolta nel più completo mistero. Le leggende fanno risalire la creazione di Aiur a circa 63000 anni fa, ma per il resto non si hanno date o notizie certe fino allo sviluppo della prima civiltà e della scrittura. Quella che segue è la breve descrizione degli eventi più importanti di cui si ha notizia in senso storico. Il calendario usato dall'anno 0 in poi è il Calendario Imperiale, che conta le date dall'anno di Ainur Dominato (AD).

Data Evento

- c.-6200 Gli Elfi di Wendar innalzano il primo regno organizzato della storia, elevandosi dallo stato di barbarie che fino ad allora caratterizzava tutte le razze senzienti. Molte tribù di elfi selvaggi si separano dalla comunità appena creata, rifiutando l'ordine e la civiltà.
- c.-5500 La magia arcana viene studiata dagli elfi carpendo i segreti degli Stregoni. Dopo poco tempo anche chi non ha

doti naturali, purché dedito allo studio e sufficientemente intelligente, riesce ad incanalare le energie magiche arcane. Nascono i primi Maghi.

- c. -4900 Wendar diventa un Impero; i Sanguenero (Orchi, Ogre, Goblin e Hobgoblin) effettuano rivolte e sferrano attacchi allo stato elfico, ma la loro scarsa coesione ne rende vane le offensive. Poco dopo la ribellione è domata ed Umani e Sanguenero svolgono il compito di servi e schiavi degli elfi. I nani di Koskun fondano un proprio regno sulle montagne tonanti e chiudono i confini.
- c. -4000 Durante la servitù, gli umani carpiscono i segreti della magia elfica ed imparano a studiare per diventare Maghi, ben presto superando in abilità anche molti degli elfi. Cominciano i piani di liberazione dalla schiavitù.
- c. -3100 Dopo secoli di schiavitù, gli Umani rompono il giogo elfico e migrano verso ovest. I Nani aiutano la traversata delle Montagne Tonanti da parte degli umani, sbarrando i confini agli elfi (primi screzi). La maggior parte della popolazione umana si stabilisce nella zona che oggi è il cuore del Sacro Impero di Lhynn. La parte restante migra per mare verso sud, raggiungendo le odierne Lande di Fuoco.
- c. -2600 Gli umani migrati a sud danno vita all'Impero della Fenice in ciò che oggi corrisponde alle Lande di Fuoco. Qui gli umani perfezionano le arti magiche e creano nuovi incantesimi ed oggetti magici. Gli umani dell'Ovest, intanto, innalzano templi agli dei (in particolare al dio Solkan). Primi insediamenti umani al nord, la gente vive in condizioni in bilico tra la barbarie e la civiltà.
- c. -2000 Sorge all'Ovest il Sacro Impero di Lhynn. Gli umani di Lhynn cominciano ad espandere il loro dominio anche con l'esplorazione di nuove terre.
- c. -1700 Un immenso meteorite cade sul pianeta Aiur colpendo le Montagne di Ferro site in quelle che ad oggi sono le lontane Lande di Fuoco. Tutta la catena montuosa è rasa al suolo e le polveri sono ciò che oggi forma l'immenso Deserto di Ferro. L'asse di rotazione del pianeta viene inclinato di 13,5°. L'Impero della Fenice è ridotto ad un cumulo di macerie, ma molte creature si sono miracolosamente salvate. Anche il monte più alto della catena montuosa, nonostante fortemente eroso dall'impatto del meteorite è rimasto in piedi (ed è oggi chiamato il Picco Solitario).
- Tempeste, terremoti, eruzioni vulcaniche, inondazioni e tornado investono con violenza l'intera superficie del globo.
- c. -1200 I draghi delle leggende ricompaiono dopo migliaia di anni. Una coalizione di draghi malvagi, sotto l'influenza di una oscura divinità, cercano di acquisire il totale dominio del mondo, aiutati dai Sanguenero in rivolta contro gli elfi. Nonostante le passate vicissitudini, umani, elfi e nani si alleano per contrastare l'avanzata delle forze oscure. La guerra appena iniziata, tra alterne vicende e brevi periodi di tregua, durerà circa mille anni (L'intero periodo è oggi conosciuto come Guerra dei Draghi).
- c. .200 Il condottiero umano Gaxx, abilissimo stratega e valoroso combattente, porta alla vittoria finale gli eserciti riuniti di umani, nani ed elfi.
- Con la fine della guerra ed a causa della sconfitta, le forze oscure, ormai composte anche da umani, elfi e nani rinnegati, si ritirano verso sud - est.
- c. -120 Dopo alcuni decenni di pace, il riassetto delle forze in campo ha fatto in modo che solo il Sacro Impero di Lhynn abbia riacquisito il pieno splendore (per non dire che ha superato anche gli antichi fasti). Nani ed elfi, soprattutto a causa del loro lento ritmo riproduttivo, sono in forte declino e sia il Regno sotto la Montagna che il Regno di Wendar pagano omaggio all'Impero di Lhynn, per restando formalmente indipendenti.
- c. -73 L'arcimago umano Shoiken di Isengard scopre un potentissimo incantesimo arcano, l'unico esistente di 11° livello, ed è l'incantesimo per diventare una divinità maggiore. Shoiken si prepara a lanciarlo su se stesso. Naiar, il dio guardiano e il custode del fato, l'unico dio maggiore allora esistente, mai intervenuto fino ad allora nelle vicende terrene, per la prima volta osserva con preoccupazione gli avvenimenti.
- c. -13 Nonostante ripetute richieste ed ammonimenti affinché desistesse dal suo intento, l'arcimago Shoiken, dopo decenni di studi, ricerche e preparazione, decide ugualmente di provare su se stesso l'incantesimo per diventare un dio.

Il suo tentativo ha successo e con il suo immenso potere, estraneo ad ogni gerarchia e regola divina prestabilita, interviene direttamente sul mondo ripetute volte. Ciò gli procura una nutrita schiera di proseliti in brevissimo tempo, ma ha l'effetto di far adirare tutte le altre divinità che si vedono sottrarre i propri fedeli impunemente fino ad essere ridotte ad avere solo piccole sette di fedelissimi.

Gli dei di tutti gli allineamenti chiedono un consulto a Naiar, il quale decide di intervenire in modo diretto e immediato (per gli standard divini).

Anno 0 Il potere degli dei si manifesta su Aiur.

AD Gli avatar di tutte le divinità si manifestano dinanzi a Shoiken (privo di avatar perché dimorante sul primo piano materiale). Lo stesso Naiar discende su Aiur attorniato da schiere interminabili di Draghi di ogni genere, Celestiali, Diavoli, Demoni, Yugoloth, Titani, Lillend, Elementali, Marut, Per e altre creature esterne, incredibilmente non litigiose tra loro.

Shoiken fa ricorso a tutto il suo potere per richiamare entità aliene ed altri esterni non schierati dalla parte avversa.

Nei cieli, per mari e sulle terre emerse, sotto gli occhi dei mortali, ha inizio una battaglia indescrivibile per la ferocia e la potenza dei mezzi impiegati.

Dopo 666 ore di sanguinosa battaglia, Shoiken è annientato per mano del dio Solkan (che ne acquista i poteri di divinità maggiore) e le risicate forze richiamate dall'uomo che voleva essere un dio si ritirano sui loro piani d'origine.

Aiur, divenuto per intero campo di battaglia per quelle ore drammatiche ed interminabili, è quasi totalmente devastato. Occorreranno sette giorni perché le divinità, collaborando, ne ripristino lo stato ante battaglia. Tutte le creature senzienti del tempo hanno impresso un ricordo indelebile di quegli avvenimenti.

Gli dei, nel ricostruire il mondo, consumano un'enorme quantità di energia magica. D'allora in poi non sarà più possibile lanciare incantesimi di livello superiore al 9°.

Il Sacro Impero di Lhynn, rimasto il più possibile fedele a Solkan, ne festeggia il successo autoproclamandosi "Reame Difensore di Aiur".

Il dio Naiar scompare.

- 43 AD Le città stato del nord - est si uniscono in una lega sotto il formale dominio di Asgard.
- 57 AD Asgard chiede di essere riconosciuto come un regno a sé stante nelle Lande di Ghiaccio. Il Sacro Impero di Lhynn accetta di formalizzare il Regno di Asgard a condizione che esso divenga suo tributario. Asgard accetta le condizioni mantenendo la sua indipendenza politica.
- 89 AD Il sud - est, fino ad allora protettorato imperiale, chiede di essere elevato a Regione Imperiale con un proprio governatore. Di lì a poco diverrà il luogo conosciuto come "Lande Oscure".
- 178 AD Anche la lontana isola continente a sud - ovest chiede di diventare Regione Imperiale, dimenticando gli ormai svaniti splendori dell'antico Impero della Fenice e l'orgoglio ad esso connesso, sottomettendosi a Lhynn.
- 273 AD Rivoluzione nelle Lande Oscure. Il Governatore è assassinato e la regione Imperiale diviene la Teocrazia della Luna Nera (devota ad Ilian). La teocrazia, tuttavia, si dichiara subito tributaria dell'Impero evitandone l'intervento armato e riuscendo così a porre le basi per il consolidamento del potere.
- 354 AD Ainur e l'Impero conoscono un periodo di pace e prosperità sotto il regno dell'imperatore Hagendorf I che durerà fino alla sua morte nel 416 AD.
- 416 AD Il figlio di Hagendorf I, Rikiel III, succede al trono del padre all'età di 34 anni. Egli però si dimostra un imperatore debole, incapace ed in balia di nobili e ministri.
- 469 AD Alla morte di Rikiel III i suoi due nipoti Hannibal e Zacarian reclamano, ciascun per sé, il trono. Scoppia la Guerra di Successione che durerà 3 anni. Zacarian ne uscirà vincitore, ma dovrà uccidere il cugino Hannibal.
- 574 AD Forti rivalità insorgono tra le due religioni dominanti (la Luce di Solkan e la Luna Nera di Ilian). Cominciano a verificarsi intolleranze religiose e piccoli scontri tra fedeli di opposte fazioni.
- 592 AD La Chiesa della Luce e quella della Luna Nera chiudono i rapporti reciproci.
- 637 AD Durante degli scavi si trovano i segni del passaggio del dio scomparso Naiar. Le ricerche condotte in loco dimostrano che il dio è imprigionato da qualche parte nelle profondità di quel luogo, ma tali ricerche attirano l'attenzione del dio che si manifesta come l'entità conosciuta come l'Oracolo. L'imperatore del tempo, Ryger II, custodisce gelosamente il segreto e pone alcuni fanatici sacerdoti della Luce a guardia del sito per evitare che Naiar riacquisti la potenza che aveva un tempo. Alcuni anni dopo, tuttavia, la notizia si diffonde ed iniziano pellegrinaggi di fedeli e di curiosi. Dopo un decennio ricompaiono i chierici di Naiar.
- 645 AD Periodo di ristrettezze. Il brigantaggio si fa sempre più comune. Numerose bande e tribù di Sanguenero vagano per l'Impero.
- 648 AD Incursione di un'armata di Sanguenero nella Provincia Imperiale di Noldar. La città riesce a respingere l'orda, ma il sacrificio di vite umane è ingente.
- 654 AD Scoppia la peste a Tiert e si diffonde con una rapidità impressionante. Molti chierici vengono trovati assassinati in città e il sospetto è che entrambi gli eventi siano opera dei chierici di Khorn. Ci vorranno 15 mesi e 47.000 morti sparsi in tutta la parte occidentale dell'impero prima che essa possa essere fermata.
- 658 AD Il principe imperiale Savras succede al padre all'età di 38 anni, già sposato e con un figlio, assumendo il nome di Hagendorf IV.
- 659 AD La moglie e l'unico figlio dell'imperatore Hagendorf IV muoiono in circostanze misteriose. Nonostante gli sforzi, non si riuscirà a riportarli in vita.
- 665 AD Il mezz'ogre Ghorghor-Bey, dopo varie avventure come mercenario, allestisce un proprio esercito, ingrandendolo pian piano. Cominciano le sue scorrerie per le province dell'Impero.
- 666 AD Un mezz'elfo di nome Wismerhill ed un suo compagno d'armi, chiamato Testa o Croce, si uniscono per caso all'esercito di Ghorghor.
- L'esercito di Ghorghor-Bey conquista la cittadella dei maghi di Kendrir sconfiggendo i Maghi da Guerra che la presidiavano.
- 667 AD L'Imperatore Hagendorf IV, irritato per le scorribande di Ghorghor-Bey, invia un esercito di 3 legioni, capeggiato da Frater Sinister e da una truppa d'élite di Cavalieri della Luce, per la riconquista di Kendryr.
- Dopo soli due giorni, la cittadella è riconquistata, ma il merito deve essere attribuito ad un complotto ordito dal Re-Sacerdote delle Lande Oscure, Haazel Thorn.
- L'esercito di Ghorghor è sconfitto, i superstiti si disperdono e lo stesso Ghorghor-Bey cade in battaglia, trafitto da una carica di 100 Cavalieri della Luce.
- L'interessamento di Haazel Thorn consente a Wismerhill di aver salva la vita. Costui si scopre dotato di poteri

straordinari e, nell'ira per la perdita dei compagni, invoca una *Tempesta di Vendetta* sui Cavalieri della Luce, causando gravi danni e perdite.

Frater Sinister farà rapporto, ma nessuno ha visto Wismerhill invocare la tempesta, né ricorda di essere stato lui ad avergli concesso salva la vita.

669 AD Hagendorf IV e Haazel Thorn s'interessano sempre di più, in segreto, alle vicende del giovane Wismerhill. Avendo entrambi appreso dall'Oracolo del suo destino di futuro Imperatore, nel bene o nel male, ciascuno cerca di portarlo dalla propria parte.

Wismerhill, dopo molte peripezie e dopo aver perso alcuni amici e la sua donna, Feydrev, ne ritrova altri creduti morti, tra cui Ghorghor-Bey e Testa o Croce, e forma un gruppo di avventurieri di cui prende il comando.

670 AD Wismerhill, guidato alternativamente da Naiar e dal suo (a lui ignoto) padre divino Manann, affronta numerosi e sempre maggiori pericoli e sventa complotti orditi ai suoi danni da Haazel Thorn.

672 AD Non riuscendo a portare dalla sua parte Wismerhill, Haazel Thorn decide di ucciderlo, mobilitando allo scopo, oltre ai suoi servitori personali, il suo fedelissimo Zeratul, Barone di Moork, e persino il suo alleato - rivale Draak, Maestro dei Cavalieri Drago, ma, tutto ciò non ha avuto buon fine.

673 AD L'Imperatore Hagendorf IV, ormai vecchio e malato, lascia per testamento l'impero di Lhynn a Wismerhill che ha avuto modo di conoscere ed apprezzare in una battaglia contro uno stormo di draghi inviati da Draak.

674 AD Hagendorf IV muore e, come da testamento, Wismerhill sale (con riluttanza) al trono di Imperatore di Lhynn. L'evento non è accolto con favore e molte Province Imperiali si dichiarano indipendenti. Le Lande di Fuoco, le Lande di Ghiaccio e le Lande Oscure divengono Stati indipendenti.

675 AD L'anno in corso.



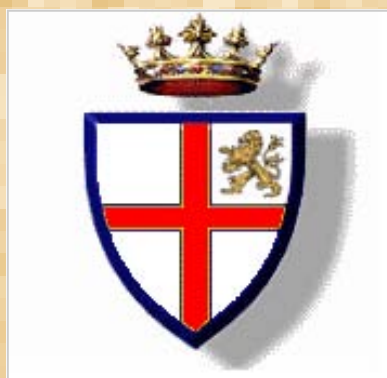
III - Geopolitica di Ainur

Introduzione

Il continente di Ainur è stato, almeno formalmente, riunito sotto la guida dell'Impero fino a pochi anni fa. In realtà, a tutt'oggi, moltissimi territori reclamati dall'Impero sono ancora selvaggi ed inesplorati, o sotto il controllo effettivo di potenti e mostruose creature (in particolare i Draghi). Non che in passato la situazione fosse molto diversa, anche se sulle mappe l'impero poteva vantare il controllo dell'intero continente, soprattutto grazie alle Regioni Imperiali delle Lande Oscure e delle Lande di Ghiaccio, ed al fatto che le Foreste di Wendar e le Montagne Tonanti, rispettivamente domini elfici e nanici, erano tributari dell'impero. Esso vantava persino un dominio al di fuori del continente, mediante l'influenza esercitata sulla lontana Regione Imperiale delle Lande di Fuoco a sud - ovest. In realtà, salva la quota di tasse e di milizia che come feudatari dovevano inviare all'Impero, ogni Regione Imperiale e persino ogni piccolo feudo dell'Impero era di fatto uno Stato a sé stante.

Attualmente, dunque, solo il territorio chiamato "Vallata d'argento" che si estende da Tiert, a nord, al golfo di Lhynn, a sud, e tra Valen, ad ovest, ed Isengard, ad est, è sotto l'effettivo controllo, diretto o indiretto, dell'Impero.

Oggi il resto del continente, invece, è diviso e la parvenza di unità formale dell'Impero è venuta meno a causa dei contrasti e delle rivolte verificatesi con la morte dell'imperatore Hagendorf IV e la successione al trono del neo - imperatore Wismerhill. Quelle che una volta erano Regioni Imperiali hanno proclamato la loro indipendenza e anche molti feudi minori dell'Impero lo hanno fatto, creando dei piccoli domini di Città - Stato che controllano il territorio ad esse circostante in un raggio più o meno limitato.



1) Il Sacro Impero di Lhynn

Come già accennato, attualmente, solo il territorio chiamato "Vallata d'argento" che si estende da nord a sud, da Tiert al golfo di Lhynn, e da ovest ad est, da Valen ad Isengard, fa formalmente parte dell'Impero di Lhynn.

Di fatto, l'influenza dell'Impero si estende a sud lungo quasi tutta la Penisola della Spada grazie alla presenza della Fortezza di Altemberg, roccaforte dei Cavalieri della Luce che quasi sempre hanno sostenuto gli Imperatori in passato. A nord, invece, la Contea di Tiert ed il territorio da essa controllato costituiscono la frontiera settentrionale dell'Impero. Andando ad est, le pattuglie dell'esercito imperiale si spingono fino alle pendici pedecollinari delle Montagne Tonanti, ormai dominio incontrastato dei Nani e limite orientale dei territori imperiali. Infine ad ovest la Provincia di Valen, fortemente militarizzata, costituisce il baluardo difensivo dell'occidente dell'impero.

La capitale dell'Impero era ed è rimasta la grande città di **Lhynn**, una vera e propria metropoli che si estende su una superficie di quasi 50 Km² e con una popolazione attuale di circa 839000 abitanti, anche se in passato essa ha avuto delle punte di oltre un milione di abitanti. Wismerhill I è l'attuale imperatore.

Lhynn mantiene entro le possenti ed estese mura cittadine ben 10 legioni (66000 soldati, esclusi ufficiali, sottufficiali e generali). Fino a pochi anni fa, grazie all'invio di truppe dagli altri feudi, era possibile formare non meno di altre 25 legioni in tempo di guerra, ma, attualmente, col declino del potere dell'Impero, se va bene possono essere radunate in un tempo adeguato non più di altre 5 legioni.

Località degne di nota che si trovano entro i confini dell'Impero sono il Sacro Tempio e la Fortezza di Altemberg.

Il Sacro Tempio fu edificato circa 2500 anni fa nel cuore della Vallata d'argento per onorare Solkan il Giudice, dio della Luce e della Giustizia e patrono dei cavalieri. Il cuore del Tempio è costituito da un enorme edificio estremamente elegante e raffinato, rivestito di marmi pregiati e abbellito da innumerevoli sculture, bassorilievi, mosaici ed affreschi, ma anche realizzato per essere resistente come una fortezza e incantato con i più potenti incantesimi di protezione disponibili (alcuni ormai irripetibili, essendo scomparsi gli incantesimi di livello superiore al 9°). Il tempio è peraltro protetto da ben 7 cinta murarie fortificate di forma circolare e perfettamente concentriche rispetto ad esso che ne è il centro. Nel tempo gli ampi spazi tra una cinta muraria e l'altra sono stati riempiti in buona parte da edifici e oggi

l'intero complesso è di per sé una cittadina di circa 11500 abitanti, dotata di tutti i servizi essenziali e perfettamente autosufficiente, dato che gli ampi terreni posti tra la quinta e la sesta e tra la sesta e la settima cinta muraria sono stati adibiti rispettivamente ad uso agricolo e a pascolo. Il Sacro Tempio possiede una piccola milizia cittadina composta da 500 combattenti (con chierici come ufficiali) che viene impiegata per servizi di guardia e per la tutela dell'ordine pubblico. Per la difesa invece è da due millenni presente l'eroico e celeberrimo Battaglione Sacro. Esso è una unità d'élite formata da 2200 chierici scelti di provata esperienza (livello 5° o più), noto per essere rimasto sempre imbattuto e per essere spesso guidato direttamente dal Sommo Pontefice di Solkan (attualmente assente).

Altemberg è la fortezza principale dell'ordine dei Cavalieri della Luce. Essa è posta sulla punta sud – orientale della penisola della spada ed è costruita proprio a picco sul mare. Si dice che sia dotata di un porto nascosto, scavato nella viva roccia e protetto dalle intemperie. I territori limitrofi sono popolati e vi sono numerosi villaggi che riforniscono la fortezza in cambio di protezione. Nella fortezza è presente un tempio interno, un enorme mastio, dormitori, stalle, cucine e refettori e ben 18 torrioni, mentre le mura doppie che cingono la fortezza possono contare ben 47 torri. All'interno della fortezza si dice che siano presenti derrate alimentari conservate magicamente, materie prime e utensili di ricambio e sufficienti a resistere ad un assedio decennale. La fortezza ospita 2 legioni di combattenti con sottufficiali, ufficiali e comandanti che sono in ogni caso chierici, paladini o cavalieri della luce. Inoltre, al suo interno sono presenti 4 ordini di militari scelti: il Sacro ordine del Sole Radioso, composto da circa 200 Paladini esperti provenienti da tutto Ainur (spesso in buona parte assenti perché in missione), il Divino Ordine dei Templari Luminosi, composto da circa 350 Cavalieri della Luce, il Sommo Ordine dei Giudici, composto da 350 Chierici di Solkan di grande esperienza (7° livello o più) e dal Supremo Collegio dei Legislatori, composto da 35 membri (chierici, paladini e cavalieri della luce), tutti alte e potenti personalità, e presieduto dal Sommo Pontefice (di solito assente perché risiede al Sacro Tempio) o, in sua vece, dal Gran Maestro dell'Ordine dei Cavalieri della Luce.

Feudi dell'Impero:

Provincia/Principato di Silvery: è per tradizione la residenza estiva dell'Imperatore ed è il feudo che storicamente veniva affidato al governo del primogenito maschio dell'Imperatore dal compimento del suo 15° anno fino all'ascesa al trono. Nei restanti periodi, come anche in quello attuale, non essendovi un discendente dell'imperatore, il feudo è governato da un funzionario imperiale (il Governatore Provinciale, detto anche Console), nominato e revocabile in ogni momento dall'Imperatore in persona. L'attuale Console è Alexius Korrigan (U, m, Grr 4°/Mag 7°, LN). Silvery è una città di circa 30000 abitanti e almeno il 10% della popolazione può vantare un qualche titolo nobiliare. Le principali risorse naturali sono la pesca ed il legname, mentre tra le attività artigianali Silvery ha il primato di miglior vasellame, anche grazie ai numerosi depositi naturali d'argilla nei pressi del Lago d'argento e del fiume Silver.

Marca di Sirlen: è il dominio del Marchese Alfred Sirlen III (U, m, Grr 11°, LN). La città di Sirlen consta di un ridente porto fluviale sul fiume Everet. La marca conta una popolazione di circa 60000 abitanti, ma la sola città di Sirlen contiene quasi la metà della popolazione. Agricoltura e allevamento (in particolare di bovini) sono le risorse economiche principali e fiorente è anche il commercio di bestiame.

Contea di Isengard: governata dal Conte Innocenzo De' Clerici (U, m, Chr 11° di Solkan, LB) è un fiorente territorio di mercanti e artigiani, dediti al commercio ed alla lavorazione di quasi ogni bene. Le corporazioni mercantili e le gilde di artigiani esercitano una notevole influenza sulle decisioni del Conte nell'ambito della contea. La città di Isengard ha una popolazione stabile di circa 37000 abitanti e vanta le migliori scuole di combattimento grazie ai suoi numerosi Maestri d'Armi. L'olio ed il vino prodotti nell'ambito della contea sono tra i migliori del mondo.

Provincia di Valen: ex baronia ribelle, è un feudo sotto diretto controllo imperiale attraverso il Console Aemilius Nolin (U, m, Grr 9°, LN), ex comandante della guardia pretoriana (la guardia personale dell'Imperatore) e fedele compagno d'arme del defunto imperatore Hagendorf IV. Valen è una città di circa 20000 abitanti che fonda la sua prosperità sul commercio. La provincia intera è rinomata per l'ottimo prosecco prodotto dai vigneti che costeggiano le pendici della valle del fiume Terlion.

Contea di Tiert: governata dal Conte Juan Carlos Sodres (U, m, Pal 3°/Chr 9° di Solkan, LB), che, tra l'altro è anche il Primo Presidente della Corte di Giustizia Imperiale, la contea ha una popolazione di circa 120000 abitanti, sparsi in buona parte in piccoli villaggi e per 1/3 circa residenti nella città di Tiert. La città di Tiert all'epoca in cui fu fondata era bagnata dal mare, ma a secoli di distanza, a causa dei detriti portati dal fiume Tinkal, oggi se ne distanzia di ben 7 Km. La Contea ha comunque un porto di medie dimensioni (Vaillarda), attrezzato sia al commercio marittimo, sia come porto militare. Del resto, sono famosi i cantieri navali della Contea. La pesca, l'allevamento e la coltivazione di cereali sono le risorse naturali più importanti. Il Conte è noto per le forti limitazioni che impone nei territori sotto il suo dominio riguardo alla magia ed alla religione. Infatti nell'ambito della contea l'uso della magia arcana è bandito ed è severamente punito, (talvolta con la condanna a morte) configurandosi come reato di stregoneria. Inoltre sono banditi i culti dediti alle Forze del Male, e la professione di uno qualunque di essi si configura come reato di stregoneria. In questa sua politica egli è appoggiato dalla quasi totalità della popolazione e dalla nutrita comunità di nani che vivono e lavorano a Tiert, svolgendo le mansioni di fabbro, ingegnere e costruttore edile.

Altri luoghi d'interesse vicini all'Impero:

La Torre d'Onice: nel mezzo del vasto territorio selvaggio che si estende a nord - ovest di Valen ed a sud – ovest di Tiert, popolato da varie tribù di Sanguenero e da alcune potenti e mostruose creature, si erge una enorme e possente torre fatta completamente d'onice e probabilmente creata magicamente. Essa è la dimora di una delle più potenti streghe oscure conosciute, Ekatri Sylair (U, f, Ldr 1°/Str 19°, LM). Pochi folli entrano in queste terre selvagge al di fuori del

controllo imperiale, e di coloro che lo fanno nessuno osa avvicinarsi troppo alla torre. Infatti, si dice che chiunque lo abbia fatto, finora non è mai tornato indietro per raccontare cosa ha visto.

La Torre di Grallen: eretta millenni or sono nella Valle dei sussurri, poco a nord – est dell’Impero, la torre di Grallen è uno dei più maestosi edifici costruiti da mano mortale, anche se con l’ausilio di potenti forze magiche. Essa funge da luogo di ritrovo, di ricerca e di discussione per potenti maghi e stregoni di qualunque allineamento e di qualunque origine o provenienza. Anche alcuni noti bardi possono accedervi. Proprio a Grallen, tra l’altro, si trova la congrega dei Maestri del Sapere. La torre è circondata da un immenso campo di forza invisibile e impenetrabile con mezzi conosciuti (compresi mezzi quali il *Teletrasporto* o lo *Spostamento planare*). Solo coloro che sono invitati o che per diritto possono accedere alla torre, possono attraversare liberamente il campo di forza. La torre non vanta insediamenti urbani o rurali nelle vicinanze e, incantatori arcani a parte, non vi è altra popolazione nella torre. Un Conclave di 9 membri, tra maghi e stregoni di vari allineamenti, dall’identità celata, funge da “governo” della torre. Entro i confini del campo di forza e all’interno della torre non sono ammessi scontri di alcun genere (duramente repressi qualora si dovessero verificare) e le sole attività consentite sono la consultazione di libri, testi antichi e tomi, la sperimentazione e la ricerca magica e la creazione di oggetti magici. Ad alcuni maghi è consentito pernottare all’interno della torre in dormitori comuni e a pochi privilegiati è assegnata una stanza in via definitiva, mentre tutti gli altri devono lasciare la torre appena prima del tramonto per poter rientrare solo alle prime luci dell’alba. All’interno non sono presenti cucine o refettori e ciascuno deve provvedere al proprio sostentamento individualmente. La torre non ha rapporti politici od economici con l’esterno ed è formalmente e sostanzialmente indipendente da tutto e da tutti.



2) Le Lande di Ghiaccio e il Regno di Asgard

Nel lontano nord – est, a nord del Granducato di Arkanis e del Regno Elfico di Wendar si estende un territorio freddo e coperto dalle nevi per buona parte dell’anno, abitato da molti clan di barbari, ma con antiche città ancora prospere e civili che resistono alla morsa del gelido inverno pungente ed alle scorribande dei troll, degli orchi e dei giganti comuni in quelle zone. Questa è la terra nota come le Lande di Ghiaccio.

Nelle zone nord – orientali di queste terre sorge l’antico **Regno di Asgard**, da poco tornato ad essere indipendente grazie alla saggia guida della sua giovane regina, Alustriel Brightstar (U, f, Brd 16°, NB) e delle eroiche imprese di suo fratello maggiore, Goldex Brightstar di Asgard (U, m, Pal 14°, LB). La capitale di questo freddo reame è Asgard, la più grande città del nord con i suoi (circa) 210000 abitanti. Essa possiede un esercito composto da 3 legioni, secondo lo schema imperiale, ma in breve tempo può radunare eserciti e milizie, in particolare di “irregolari”, capaci di portare la consistenza dell’intera forza ad oltre 40000 uomini in breve tempo! La caccia, la pesca e la lavorazione di legno (specie per i cantieri navali) e pellicce sono le principali risorse economiche. L’agricoltura e l’allevamento, anche a causa della latitudine a cui Asgard si trova, assumono un’importanza secondaria.

Feudi di Asgard:

Marca di Urdin: governata dal Marchese Jilas Hagerstinger (U, m, Nobile 12°, NB), persona colta, gentile ed illuminata, la Marca di Urdin è la zona con i maggiori traffici mercantili di tutte le Lande di Ghiaccio. Il capoluogo, Urdin, è una città di soli 9000 abitanti, di cui almeno 1/5 dedito alla navigazione e quindi quasi sempre fuori città. La lavorazione del grasso di foca e di balena è una delle attività più redditizie e la pesca è l’attività più comune dopo il commercio.

Protettorato di Fjord: Fjord è una città libera di pescatori e marinai di origine barbarica che da secoli vive seguendo i “costumi dei padri” (un corpus di norme di natura consuetudinaria). Le decisioni importanti per la comunità vengono prese attraverso un “referendum” per alzata di mano di tutti i cittadini radunati nella piazza principale della città. La popolazione si aggira attorno alle 7500 anime. Fjord è di recente divenuto protettorato di Asgard e invia un tributo annuale (per lo più in natura) in cambio di difesa e di utensili di ottima fattura.

Altri luoghi d’interesse vicini ad Asgard:

Le Rovine di Pert e la Valle del Vento Gelido: Oltre le Alture Grigie ad ovest, nel vasto territorio selvaggio che si estende a nord - est di Arkanis e a sud – ovest di Fjord, si apre una grande vallata, seguita da un’ampia pianura coperta dalle nevi per gran parte dell’anno e talmente fredda che solo la scarsa vegetazione della tundra può crescervi durante la parte restante. Questo territorio, chiamato Valle del Vento Gelido, un tempo fu culla di una fiorente civiltà, prima che

l'asse di rotazione di Aiur si inclinasse, ma oggi è una landa desolata popolata in parte da creature amanti del freddo, alcune delle quali di estrema potenza, ed in parte dagli spiriti di coloro che trovarono la morte in questi luoghi. In particolare, nel bel mezzo di questo deserto di neve si trovano le rovine di ciò che fu un tempo la capitale di un piccolo regno, Pert, andato in rovina in seguito ai mutamenti climatici che qui furono repentini ed inclementi. L'intera zona attorno a questa città fantasma (la definizione è molto appropriata), è popolato da non morti e molti dei castelli e delle torri, piccole e grandi, ma sempre in rovina, situati nei dintorni, sono oggi dimora di potenti creature delle tenebre. Si mormora che la stessa Pert sia completamente infestata e che sia anche la dimora di un antico Lich. Alcuni ritengono che una potente ed ancestrale maledizione abbia colpito la zona e solo pochi folli osano avvistare i ruderi della città. Nessuno, tra coloro che vi si sono addentrati, ha mai fatto ritorno.



3) Le Lande Oscure e la Teocrazia della Luna Nera Nel lontano sud – est rispetto all'Impero, a sud del Regno Elfico di Wendar e separate dal resto del continente grazie alla vigile sorveglianza della Fortezza Nera si trova una terra tetra, piena di pericoli e dominata dalle forze delle tenebre. Le Lande Oscure, una volta Regione Imperiale e recentemente divenute la blasfema Teocrazia della Luna Nera, sono il più inospitale dei territori del continente di Ainur. La Teocrazia della Luna Nera è dominata dal Sommo Sacerdote Haazel Thorn (E, m, Mag 10°/Chr 20° di Ilian, NM) che governa dalla capitale, Kargas, col pugno di ferro.

Kargas è una città che sorge sulle sole poche colline sopraelevate rispetto all'immensa Palude delle Nebbie che si estende tutto attorno alla città per Km. Kargas, nonostante la sua posizione insalubre e difficoltosa da raggiungere, ha quasi 100000 abitanti, di cui circa ¼ sono umani o mezzosangue umani (½E, ½O, ½Ogre), mentre la restante parte della popolazione è costituita da drow, duergar e derro (che preferiscono i sotterranei della città, e da sanguenero (in particolare orchi e hobgoblin). L'intera popolazione si occupa della ricettazione e dello smercio dei proventi di saccheggi e scorribande, ma non mancano i servizi essenziali. Si ignora l'esatta composizione delle forze militari presenti nella città.

Feudi della Teocrazia della Luna Nera:

Baronia di Moork: zona militarizzata e baluardo delle forze oscure, ha il suo capoluogo nella città fortificata di Moork, eretta quasi al limite occidentale della Palude delle Nebbie (ma posta entro la stessa) e sita alla foce di uno dei vari rami del delta del Fiume di Sangue che alimenta la palude stessa. La baronia è posta sotto il dispotico dominio di Zeratul, Barone di Moork (Drow, m, Grr 9°/Guardia Nera 10°, LM). La città vanta la presenza di 2 legioni stabili secondo lo standard imperiale, di circa 1300 cittadini che svolgono molte delle mansioni essenziali e di ben 5700 schiavi, sfruttati per i lavori più pesanti. L'intera baronia ha come uniche risorse naturali la pesca e l'estrazione della torba nella palude, ma vanta la presenza di ottimi armaioli e corazzieri. L'artigianato non bellico, invece, non eccelle né per qualità, né per estetica. Moork è anche nota per essere il principale luogo di addestramento e formazione dei Templari Oscuri, i cosiddetti "Cavalieri delle Tenebre".

Protettorato di Porto del Drago: Porto del Drago è una "libera" Città – Stato fedele alla Teocrazia della Luna Nera e governata dalla locale corporazione dei ladri, inusualmente divenuta sede di potere politico. La città ha una popolazione che si aggira attorno ai 10000 abitanti ed è il mercato nero più fornito al mondo. Questa sua peculiarità deriva dal fatto che alle banchine del grande porto attraccano liberamente le navi di pirati, filibustieri e predoni dei mari di tutto Aiur.

Satrapia di Thar: fatte le dovute eccezioni, è il luogo meno angusto e crudele delle Lande Oscure. Il capoluogo è Thar, un'immensa città costruita prevalentemente in legno e mattoni d'argilla, ma con mura ed edifici principali eretti in solida roccia. La città, poco estesa in altezza, ma occupa una superficie di circa 20 Km² e si estende, con tunnel, caverne e cunicoli d'ogni sorta, per almeno altre 50 volte questa grandezza nel sottosuolo, se non di più. Il tutto per contenere una popolazione di Sanguenero che supera i 700000 abitanti ed è tuttora in forte crescita demografica. Il Satrapo, periodicamente nominato, revocato o confermato dal Sommo Sacerdote della Luna Nera, è il signore di queste terre. Attualmente è in carica il Satrapo Othar Parnaghton (½O, m, Ldr 6°/Grr 12°, LM), un mezz'orco molto intelligente, dai caratteri somatici più orcheschi che umani. Othar era la guardia del corpo personale di Zeratul e spesso è assieme a quest'ultimo, lontano dal capoluogo. Affinché in sua assenza le cose vadano come devono andare, e soprattutto le varie razze di Sanguenero presenti e i vari clan non si attacchino a vicenda, Othar ha emanato una serie di norme severissime

ed ha costituito un corposo e funzionante (per essere composto di orchi e umani) apparato burocratico e di polizia che controllano la città e le zone sotto il controllo della satrapia quando lui è assente. Tuttavia, se da un lato il sistema funziona anche in assenza del satrapo, dall'altro ha favorito lo sviluppo di una fitta rete di rapporti clientelari tra cittadini e burocrati in cui i primi, "ungendo le ruote" a dovere evitano le più pesanti sanzioni, mentre i secondi si arricchiscono con i proventi della corruzione. Tutto sommato Thar ha ottima salute economica e può contare su un'ingente forza militare, che provvede anche a mantenere l'ordine, che annovera tra le sue unità, 2 legioni di orchi, 1 legione di Bugbear, 1 legione di Ogre, 3 legioni di Hobgoblin, 4 legioni di Goblin e 2 legioni "miste" che includono persino troll e giganti e che possono vantare anche un'unità d'élite di 200 Ogre Maghi. Il tutto per oltre 85000 soldati complessivi! Le principali attività spaziano dalla caccia alla pesca, dall'agricoltura (notevole è la produzione di funghi del sottosuolo) all'allevamento (in particolare di suini), dal rude artigianato al commercio e ricettazione di molti generi di beni. Tutto ciò, a causa dell'insufficienza delle razzie che ha portato i Sanguenero a dover imparare a fare anche altro, ma che è stato favorito dalla posizione strategica che la città di Thar può vantare, consentendo a questa comunità di non dover dipendere da nessuno e di esportare (specie in altre zone delle Lande Oscure) i propri prodotti in eccesso.

Satrapia di Zoar: si tratta del territorio composto delle due Isole dei Minotauri poste all'imboccatura del Golfo del Dragone, e delle acque circostanti. Il Satrapo, periodicamente nominato, revocato o confermato dal Sommo Sacerdote della Luna Nera, è il signore di queste terre. Attualmente è in carica il Satrapo Scelerius Amorphus (U, m, Chr 15° di Ilian, LM), uno dei Cardinali della Luna Nera, che controlla il territorio attraverso l'uso della forza, soprattutto grazie alla presenza di 2 battaglioni composti di ranger scuri (detti "Cacciatori della Notte"), Chierici di Ilian e orchi guerrieri e comandati da Cavalieri delle Tenebre, che ricoprono i ruoli di sottufficiali e ufficiali. I minotauri, tuttavia, cominciano a risentirsi del fatto che (a loro dire) un essere inferiore come un umano abbia tanto potere su di loro, ma non hanno ancora reagito, nonostante la loro superiorità fisica e numerica, per timore della magia dei Cavalieri delle Tenebre. Il capoluogo, Zoar si trova sull'isola minore, Bovias, ed è una città a popolazione mista, con prevalenza di minotauri. La città fu edificata dai fieri e possenti minotauri, antenati di quelli attuali, cosa ravvisabile nell'architettura rude, pratica e imponente. L'isola maggiore, Tauria, è solo formalmente controllata dalla Satrapia ed è dominata da vari clan di minotauri che però, va aggiunto, non sono civilizzati e istruiti come quelli dell'isola minore. I minotauri, a prescindere dal luogo di residenza, sono fieri guerrieri, poco inclini alle arti ed ai mestieri più comuni, che demandano alle razze da loro considerate inferiori, come gli umani. La loro praticità, inoltre, fa scartare i mestieri che non hanno un'attinenza, almeno indiretta, con le arti belliche.

Altri luoghi d'interesse delle Lande Oscure:

La Fortezza Nera: si tratta dell'avamposto più a settentrione della Teocrazia della Luna Nera, costruito in territorio imperiale quando ancora l'Impero non aveva subito l'attuale smembramento e tuttora formalmente al di fuori dei confini politici della Teocrazia. La fortezza, rifornita da Thar, ospita 5 legioni ed un intero battaglione composto di chierici di Ilian e Cavalieri delle Tenebre. Il Barone di Moork ha il supremo comando ed è qui più spesso che altrove.

Pontas: è la fortezza che delimita a sud e ad est (se si esclude il territorio di Thar) i confini della Teocrazia della Luna Nera. La fortezza è occupata da una popolazione di 23000 abitanti, quasi completamente composta di orchi e in forte e costante crescita demografica. Esclusa la caccia e le razzie di alcuni villaggi e oasi del sud la città ha pochissime risorse proprie. I lavori di artigianato sono affidati alle donne, mentre i maschi servono in maggioranza nella legione di stanza nella fortezza e nel battaglione di difesa. Il comandante della fortezza è al momento Grummish "Spacca Crani" (O, m, Combattente 12°, LM), un orco non molto intelligente ma estremamente fedele e affidabile, che è sotto le dirette dipendenze di Othar Parnaghton (e ne esegue gli ordini alla lettera).



4) Le Montagne Tonanti e il Regno sotto la montagna Il cuore di Ainur è una regione montuosa con cime, talvolta, molto elevate. Il Picco del Fulmine, infatti, raggiunge un'altezza di 5788 metri sul livello del mare. I monti sono in gran parte ricoperti di boschi e foreste, prevalentemente di alberi decidui più in basso e conifere più in alto e più verso nord. La vegetazione si va diradando oltre i 2500 metri d'altezza ed è quasi assente oltre i 3000 metri. Numerosi, infatti, sono i ghiacciai perenni che si trovano già a partire dai 2900 metri d'altitudine. In ogni caso la fauna e la flora di queste

zone sono ricchissime. Nel cuore di questa catena montuosa e proprio a 1800 metri sul Picco del Fulmine sorge la “Rocca” di Koskun, la capitale del regno dei nani. Koskun è una città edificata in superficie per molto meno della metà della sua estensione, per il resto scavata nella viva roccia e collegata al sottosuolo con una miriade di cunicoli e gallerie lunghi chilometri e chilometri che collegano Koskun alle numerose cittadine e villaggi di nani e di gnomi costruiti nelle profondità della terra, comprese quelle poche che hanno uno sbocco diretto in superficie. La fiera nazione dei nani, dalla ritrovata indipendenza anche formale, è governata dal “Re Sotto la Montagna” Thorgrimm Elmodituono (N, m, Grr 18°, LB) che ha potere su tutti i nani a prescindere dalla stirpe e dal clan e cui dunque fanno capo tutti i “Thane”, cioè i capi di ciascuno dei 4 grandi clan dei nani (nani di montagna detti “Clan del Martello”, nani di collina detti “Clan dell’Ascia”, nani grigi detti “Clan Derro” e nani delle profondità detti “Clan Duergar”), almeno in teoria. Di fatto, anche se tutti i nani gli portano rispetto, i Duergar sono separati dagli altri clan da secoli e vedono il loro Thane come capo assoluto e indiscusso; i Derro vivono in zone non comuni con altri nani ma mantengono formalmente la devozione al “Re Sotto la Montagna”; i nani delle colline vivono per lo più in comunità di superficie poste ai piedi delle Montagne Tonanti, a sud e ad est, ma sono attaccati al loro Re; solo i nani di montagna portano quasi cieca obbedienza per il Re. Gli gnomi che vivono in queste terre non hanno potere politico, salvo casi rari, ma godono della stima e del rispetto dei nani e sono trattati equamente. Eccettuata la capitale, i nani non hanno mai creato delle comunità e degli insediamenti di una certa grandezza e rilevanza (per lo più si tratta di villaggi o cittadine con una popolazione compresa tra i 500 e i 6000 abitanti. Anzi, persino la popolazione di Koskun, circa 160000 abitanti, sembra irrisoria se confrontata con altre città imperiali diverse dalla capitale. Le Montagne Tonanti sono ricche di giacimenti di metalli, preziosi e non, e di pietre preziose (in particolare di pietre dure e di medio valore, ma con alcuni giacimenti di zaffiri, topazi, rubini, smeraldi e diamanti). I nani delle Montagne Tonanti sono probabilmente i migliori fabbri, armaioli e corazzieri di tutto Aior, mentre gli gnomi che vivono presso di loro sono sicuramente tra i migliori gioiellieri, al pari degli elfi. L’agricoltura nanica ruota attorno alla coltivazione di funghi, erbe commestibili ed alcune particolari varietà di luppolo e cereali che crescono anche nel sottosuolo e da cui, oltre al pane, ricavano la forte birra e il Grog Nanico, un liquore ad altissima gradazione alcolica. Alcuni nani si dedicano alla caccia (stambecchi e caprioli sono le prede preferite), mentre altri allevano le capre di montagna.



5) Le Foreste di Wendar e il Reame Elfico

Ad est delle Montagne Tonanti, a nord delle Lande Oscure e a sud delle Lande di Ghiaccio si estendono per centinaia di chilometri le verdi e lussureggianti Foreste di Wendar, territorio dalla bellezza eccezionale, attraversato da molti piccoli corsi d’acqua ma non da grandi fiumi e popolato da animali, creature dei boschi, vegetali intelligenti e soprattutto dagli Elfi che ne hanno fatto da sempre la loro patria. Sebbene le foreste si estendano tanto, solo ad est di Kendryr inizia il vero e proprio reame elfico di Wendar, che prende il nome proprio dalla sua capitale. Wendar è una città completamente costruita tra gli alberi e persino all’interno dei più grandi di essi (le sequoie millenarie) in modo tale che nessuna parte essenziale per il mantenimento in vita e in salute delle piante. Dall’alto solo la punta delle torri di guardia e del palazzo del consiglio (ora Palazzo Reale) sono visibili, restando la città completamente celata e fusa con la foresta circostante. Wendar conta una popolazione di poco inferiore ai 95000 abitanti ed è la capitale meno popolata tra i regni maggiori. Del resto però, è risaputo che gli elfi non amano molto le comunità urbane, preferendo i numerosissimi piccoli villaggi immersi nel verde e sparsi per la foresta stessa. Questa dispersione rende praticamente impossibile fare un’esatta censita demografica degli elfi del regno. Il governo dello Stato, ex tributario dell’Impero, prima affidato ad un cancelliere eletto ed al consiglio degli anziani, essendo esaurito il potere della casata regnante, è nuovamente tornato nelle mani della Casa Reale Elfica dei Calandril. Ashantel Calandril (E, f, Mag 17°, NB) è la giovane regina degli elfi, aiutata nel suo compito dal saggio, ex cancelliere e neo consigliere reale, Kael Pindanon (E, m, Grr 7°/Mag 13°, CB). Del passato regime è stato mantenuto l’Alto Senato, un organo dotato un tempo di poteri deliberativi ora sostituiti con poteri di proposta al regnante, di controllo e di veto (esercitabile con una maggioranza di almeno $\frac{2}{3}$) sulle decisioni del re o della regina. L’Alto Senato è composta da un numero di membri variabile da 50 a 100 di elfi che hanno superato i 750 anni (attualmente ve ne sono 93, in gran parte Nobili, Maghi e Druidi, con alcuni Guerrieri e Chierici). L’economia elfica è pressoché autarchica, poiché, i prodotti naturali del bosco (ricco di alberi da frutta), i piccoli vigneti delle radure, la

caccia e la pesca nelle acque di stagni, torrenti e ruscelli del bosco sono più che sufficienti a mantenere le varie comunità, inoltre le sparute colline e montagne sono dotate di piccole ma funzionali miniere (specie di rame, argento e mithril) da cui si estraggono i minerali necessari per la lavorazione di armi, armature ed utensili. Le sabbie dei ruscelli l'argilla delle zone umide consentono inoltre la lavorazione del vetro, della ceramica e della porcellana.

Altri luoghi d'interesse delle Foreste di Wendar:

Kendryr: è una delle più conosciute, rinomate ed ambite scuole di magia organizzate esistenti su tutto Aiur. Dopo la breve occupazione ad opera dell'esercito mercenario di Ghorghor-Bey alcuni anni or sono, è ritornata alle normali attività di insegnamento. Il complesso fortificato è governato al suo interno da un Arcimago nominato dal Conclave di Grallen con voto a maggioranza altamente qualificata (7 su 9). Attualmente, il ruolo di Sovrintendente (ossia di governatore e preside) di Kendryr è ricoperto dall'arcimago Khar-Su (U, m, Mag 16°/Mago da Guerra 4°, N), un esperto incantatore, freddo e calcolatore, noto per la sua passione per gli incantesimi basati sul gelo. La cittadella di Kendryr è dotata di un sistema ad economia autarchica, con pochissimi contatti esterni, ed è autosufficiente. Si ignora il numero degli attuali occupanti, anche se si suppone che vi siano oltre 1000 studenti aspiranti maghi. Kendryr è inoltre nota per essere l'unico luogo in cui i maghi e gli stregoni vengono per addestrarsi ed essere formati come Maghi/Stregoni della Guerra (maghi combattenti). L'accesso a questa specializzazione è fortemente selettivo e limitato e richiede requisiti non indifferenti, oltre ad una prova d'ingresso e ad un colloquio finale.

6) Le ceneri dell'Impero: i piccoli Stati Indipendenti

Il crollo della fragile struttura di alleanze dell'Impero di Lhynn ha portato negli ultimi anni al riacquisto dell'indipendenza, anche formale, per alcune piccole province imperiali, alcune già sostanzialmente autonome, che si sono trovate a doversi dare una propria forma di governo o a consolidare il potere che qualche casata nobiliare già deteneva in precedenza come feudataria dell'Impero. Il quadro che ne è risultato è il venirsi a formare di un ristretto numero di piccoli Stati che dominano su un territorio abbastanza circoscritto, e di vere e proprie Città – Stato isolate. Il restante territorio, prima formalmente reclamato dall'Impero, è completamente selvaggio o quasi (vi sono, infatti, numerosi piccoli villaggi e comunità di razze diverse, talvolta miste, prive di qualsiasi riferimento politico al di fuori del capo villaggio stesso o di trattati di alleanza con villaggi vicini). Qui di seguito si dà una breve descrizione degli stati effettivamente formati e politicamente ed economicamente rilevanti, elencati per posizione geografica da Ovest ad Est.

a) Ginarchia Militare di Razor: è lo Stato che si è autoproclamato tale e che occupa l'intera Isola delle amazzoni, posta a nord – ovest di Ainur nell'Oceano Occidentale. L'isola è governata in via esclusiva da un apparato militare, fortemente gerarchico e composto integralmente da donne! Il gruppo militare che vi domina è conosciuto come “Legione delle Vergini di Ferro” e a capo dell'intero apparato, sia militare sia di governo, c'è la Generalessa Aquilia Starbard (U, f, Grr 5° /Amazzone Guerriera 10°, LN), donna di polso e intransigente, portata più all'azione che al pensiero. Sull'isola, il potere è trasmesso con un sistema di nomine dall'alto e tutti i posti di comando sono in mano alle donne. Gli uomini, invece, non hanno alcun potere, né politico, né militare, e non possono svolgere alcuni mestieri nell'isola reputati “per sole donne”, tra cui, in particolare, è proibita la carriera militare, mentre invece devono svolgere i mestieri più comuni e le faccende di casa.

b) Baronìa di Zebias: sorta pochi anni fa e divenuta in breve tempo prospera, è una Città – Stato a circa 300 Km a nord di Tiert. Essa è governata dal Patriarca Belisarius Zorban (½E, m, Chr 14° di Keltis, NB), ma non è una teocrazia. Priva di un vero porto, ancora in fase di costruzione, le sue principali risorse sono l'agricoltura e la pastorizia (in particolare ovini). Zebias è abitata da circa 18000 abitanti e accoglie sempre a braccia aperte nuovi arrivati, tant'è che il 75% della popolazione non è nata in città e buona parte della popolazione è costituita da non umani (in particolare mezze razze). Zebias si vanta per essere la città della libertà, ma non dei libertini, e pochissime sono le limitazioni (poste soprattutto per garantire l'incolumità di cose e persone), poiché il motto dei cittadini è che “la libertà di ciascuno finisce laddove potesse ledere quella altrui”. La città è priva di un esercito regolare, ma molti abitanti sono avventurieri in ritiro che non esiterebbero a difendere accanitamente la loro patria eletta.

c) Militocrazia Teocratica di Davenant: è la più oscura e tetra regione del nord – ovest di Ainur. Davenant, la capitale è, infatti, la sede del temutissimo Ordine dei Cavalieri - Drago e principale centro di culto di Tiamat, la regina dei draghi. La città è dotata di imponenti fortificazioni e numerose guardie presidiano il perimetro urbano giorno e notte. Al suo interno vige la legge marziale. Capo indiscusso è Draak Nogierias (U, m, Chr 13° di Tiamat/Cavaliere - Drago 4°, LM), Gran Maresciallo dell'Ordine dei Cavalieri – Drago. La popolazione della città è di circa 15000 abitanti, in buona parte militanti nella famigerata Legione Draconiana, una truppa di combattenti scelti che ha avuto un ruolo fondamentale nell'appoggiare le strategie della Luna Nera lontano alle Lande Oscure, nota anche per la sua brigata d'élite composta da 25 Cavalieri – Drago con tanto di drago a seguito. Eccettuata la lavorazione artigianale bellica e i cantieri navali militari, la città non ha risorse proprie e fa leva sui tributi, prevalentemente in natura, imposti ai vicini villaggi sottomessi, ovvero sui saccheggi di quelli che gli si oppongono. L'espansione dei suoi domini in questo modo è in continua crescita.

d) Contea di Balifor: la città libera di Balifor e i terreni circostanti costituiscono la sola comunità di halfling completamente indipendente. Posta a circa 250 Km a nord – est di Zebias, essa, pur chiamandosi contea, è in realtà una specie di repubblica (se proprio si vuol dare una descrizione che vagamente possa avvicinarsi alla forma di governo adottata di fatto), governata da uno sceriffo eletto ogni 4 anni e immediatamente rieleggibile alla carica solo un'altra volta. L'attuale Sceriffo, ad un anno dalla sua prima nomina, è Larsen Pipadolmo (H, m, Ldr 8°/Grr 4°, NB), un avventuriero prestato alla politica. Balifor è nota per l'ottima birra, per i cantieri navali che vi si trovano (non potete



immaginare quanti halfling siano marinai!) e per la strana usanza per la quale il primo oggetto che viene rubato a chi entra nella città non va restituito (il malcapitato ha però il diritto di “rubare”, col consenso di colui che ha commesso il furto, un diverso oggetto di sua proprietà, senza che questi possa reclamarlo indietro). Non per nulla svariati cartelli all’ingresso della città recano l’avvertimento “Occhio alla borsa!”.

e) Principato di Laiel: probabilmente fu uno dei primi insediamenti importanti del nord – ovest di Ainur. Situata a circa 350 Km ad est di Balifor, con cui mantiene contatti commerciali, Laiel, capitale dell’omonimo principato, è un fiorente porto commerciale, molto esteso anche sulla terra ferma, abitato da circa 38000 persone. A governare è il giovane Belen Stronmaus II (U, m, Nobile 7°/Brd 3°, CB), figlio del principe recentemente scomparso, il quale, pur cercando di governare al meglio delle sue possibilità non si sente adatto a ricoprire il ruolo che gli spetta e farebbe qualcos’altro se ne avesse l’opportunità. Le principali attività sono la pesca, il commercio (in particolare di legno pregiato e per la costruzione di vascelli) e l’artigianato (fabbricazione di mobili pregiati, strumenti musicali di pregio e piccole imbarcazioni da pesca). Laiel è nota per avere forse la migliore scuola d’arte, musica, poesia e spettacolo di tutto Aiur: l’Accademia dei Bardi di Wellyn. In essa vengono addestrati i migliori acrobati e compiono i loro studi moltissimi poeti epici.

e) Sindacrazia di Astur: poco a sud – ovest di Laiel sorge la Città – Stato di Astur. Un tempo piccolo principato fedele all’impero, con la scomparsa di ogni linea ereditaria del titolo già 200 anni fa e il forte corporativismo sviluppatosi già a partire da allora, essa è oggi una città governata da un consiglio di rappresentanti delle varie gilde e corporazioni presenti (uno per ciascuna, compresa la corporazione dei ladri!), eletto per 5 anni e denominato “Consiglio dei Sindaci”. Il Consiglio emana le leggi e nomina e revoca gli “Assessori”. Questi ultimi hanno la gestione di singoli settori o materie loro delegate dal Consiglio, devono rendere conto annualmente al Consiglio del loro operato e possono emanare regolamenti che disciplinano quanto di loro competenza, in conformità ai principi delle leggi consiliari. Se il Consiglio reputa almeno sufficienti i risultati raggiunti da ciascun assessore valutato singolarmente può confermare il suo incarico, ovvero revocarlo in caso contrario (ma queste valutazioni non sempre portano alla conseguenza che ci si potrebbe aspettare). Astur ha una popolazione di circa 17000 abitanti e, data la sua posizione geografica, pedecollinare ed immersa nel verde, le sue principali risorse sono la caccia e lo sfruttamento delle risorse del bosco, con l’artigianato ad esso connesso.

f) Plutocrazia di Auson: posta sul versante meridionale di una grande isola a nord di Ainur, nel bel mezzo del Mare delle Stelle, è una Città – Stato estremamente fortificata per resistere sia agli attacchi che giungono per mare, sia ai pericoli dell’isola, in gran parte selvaggia, anche se non del tutto inesplorata. Astur è governata da un Consiglio che viene costituito triennialmente da 15 “Plutocrati”, nominati in base al censo tra le 15 persone più ricche e facoltose della città. Auson ha una popolazione di circa 32000 abitanti e può vantare il più grande porto mercantile di tutto il nord e forse del mondo. Sebbene la produzione interna sia scarsa e insufficiente da sola a far fronte all’intero fabbisogno della popolazione, gli intensi traffici commerciali la rendono probabilmente il luogo in cui può trovarsi veramente di tutto, purché si sia in grado di pagare. L’esercito di Auson conta appena una legione ed un battaglione, ma la sua vera forza si

basa sulla sua numerosa e possente flotta militare che normalmente pattuglia le rotte commerciali da e per Auson e che spesso si trova a doversi scontrare con le numerose navi pirata che battono quelle acque e che trovano rifugio nelle centinaia di isole a nord e a nord – est della città.

g) Marca di Midàs: ad est di Astur, a nord delle Montagne Tonanti e a sud di Auson, è il dominio del Marchese Louis Philippe XII (U, m, Nobile 12°, LN con tendenze M) che governa i suoi territori come monarca assoluto e con leggi ferree (tradizionalmente, per i reati più gravi, ma anche per reati politici, è stabilita la pena di morte con esecuzione alla ghigliottina). La capitale della marca, Midàs, è tra le più ricche città di Ainur. La capitale vanta una popolazione di quasi 90000 abitanti e raccoglie circa 1/3 della popolazione complessiva della marca. Le colture dei vigneti e i pregiati vini, le stoffe lussuose e gli abiti che vengono confezionati con esse e gli squisiti formaggi stagionati sono il vanto della ricca economia midana. Midàs è inoltre famosa per l'addestramento di particolari unità di guardie d'élite dotate (più per scena che per altro) delle recenti armi da fuoco personali di fattura gnomica (i Moschettieri) e delle migliori scuole di scherma leggera del mondo. Non v'è dubbio alcun che i migliori spadaccini siano quelli addestrati nelle scuole di Midàs.

h) Marca di Noldar: per secoli dominio della famiglia Noldar, questa terra di passaggio delle rotte carovaniere tra il sud e l'Impero è ora governata dal Marchese Joseph Florion (U, m, Brd 6°/Duellante 10°, NB), lontano parente del Marchese Louis Philippe XII di Midàs, che da alcuni anni ha sposato l'unica figlia del fu Marchese Torion Noldar, Rebecca. Come terra di passaggio, è tra le zone più soggette alle incursioni di predoni e briganti e proprio per questo vanta una delle migliori difese. La città di Noldar conta 25000 abitanti, di cui il 20% in servizio attivo presso la "milizia". Il resto della popolazione è dedito alla pesca ed all'agricoltura, nonché al commercio, mentre pochi sono i cacciatori. Tutti i cittadini sopra i 15 anni e sotto i 65, maschi e femmine, sono chiamati a prestare periodicamente servizio nella milizia





secondo una cadenza ciclica, cosicché in caso di bisogno praticamente l'80% della popolazione è capace di combattere anche molto bene.

i) Emirato di Djabar: posto nella zona più calda del continente di Ainur, l'emirato è uno dei due punti di massima espansione della cultura e del popolo delle Lande di Fuoco del sud. Djabar è governata dall'Emiro Abdul Ben Zaffar (U, m, Chr 13° di Algeroth, NM), cugino del Sultano delle Lande di Fuoco, Hassan El-Aziz (U, m, Grr 6°/Signore della Guerra 10°), e da quest'ultimo esiliato per tentato tradimento. La terra dell'emirato è arida, ma numerose oasi consentono lo sfruttamento agricolo intensivo della zona. Inoltre la poca vegetazione presente è, tuttavia, sufficiente all'allevamento di ovini. La capitale, Djabar, è una città con circa 19000 abitanti. Pur non avendo un esercito stanziato (eccettuata la guardia personale dell'emiro ed alcune brigate di 200 soldati) è in grado di radunare in breve tempo un grosso esercito di irregolari (in particolare cammellieri e fanti leggeri). Tra le piccole brigate ve ne è una molto particolare composta da Lanciatori di Coltelli!

j) Principato di Shezam: poco più a nord – ovest di Djabar è il limite settentrionale di influenza della cultura e del popolo delle Lande di Fuoco. Shezam è una Città – Stato, governata da una monarchia ereditaria il cui attuale esponente apicale è lo Sceicco Mustaphà Ibrahim Ali di Shezam (U, m, Grr 8°/Signore della Guerra 7°, LM). La città ha una popolazione di circa 16000 abitanti, ma ha una forte influenza su numerosi villaggi e oasi vicine. La gente si occupa per lo più di agricoltura e pastorizia (ovini in particolare), e vi sono numerosi cammellieri che si occupano di organizzare i trasporti per lunghe carovane. Vi è anche un discreto numero di artigiani (in particolare vasari) e di pescatori (i quali possono sfruttare il riparo offerto dal piccolo porto attrezzato sia per la guerra che per il commercio. Lo Sceicco è molto liberale per quanto riguarda leggi ed usi civili (eccetto che nella discriminazione delle donne), ma nella legislazione penale è molto più ferreo e spietato dei suoi predecessori, convinto che più dura è la pena minori saranno i crimini commessi. Infatti da circa un decennio è nuovamente in vigore l'antica "legge del taglione", anche se, va detto, la corruzione, benché celata, è frequente, inoltre, i più facoltosi possono sfuggire alle pene pagando una salatissima multa alle casse del Principato. Degna di rilievo è la struttura classista rigidamente definita all'interno della città. L'intera popolazione, infatti, è suddivisa in caste quasi chiuse ed è possibile la progressione o la retrocessione nella scala sociale solo una volta per generazione e solo per passare, rispettivamente, alla casta immediatamente superiore o inferiore. Le sole eccezioni consistono nel fatto che non è possibile accedere alla casta reale se non per matrimonio; alla casta degli schiavi si può accedere direttamente da tutte le caste inferiori a quella reale come punizione per i propri misfatti; alla casta dei Sacerdoti (solo chierici) e dei Militari (solo guerrieri e ranger) è possibile accedere da qualunque casta, superiore o

inferiore, superando una prova d'accesso e tutte le eventuali altre prove che verranno poste nel corso della vita (fino ad un massimo di 10). Superare queste prove garantisce la permanenza nella casta corrispondente, ma fallirne anche solo una significa schiavitù o morte.

k) Repubblica Democratica di Gilas: Gilas è una Città – Stato mercantile che ha il quasi totale controllo sul territorio delle Isole Brumose, poste nel Mare delle Stelle a circa 40 Km a nord del continente di Ainur e a metà strada delle rotte mercantili tra Midàs a ovest e Send ad est. La Repubblica ha una popolazione di circa 57000 abitanti di cui 28000 residenti a Gilas. La città – capitale è munita di un fiorente porto mercantile fortificato e vanta la produzione delle navi più affidabili e veloci del mondo. Il commercio è la principale fonte di ricchezza e l'isola maggiore, nonostante alcune zone aspre e pericolose per le creature che vi dimorano, ha notevoli risorse animali, vegetali e minerali, tanto che, volendo, potrebbe essere autosufficiente. Gilas mantiene solo una legione, ma solo un battaglione sui tre esistenti è sempre in armi. L'esercito di Gilas, specie la fanteria di marina, è famoso per la presenza dei suoi Balestrieri Scelti. Il governo di Gilas è affidato ad un sistema molto complesso. Tutti i cittadini sono chiamati a votare ogni 4 anni per il rinnovo della "Camera dei Comuni", composta da 45 membri, ciascuno con almeno 21 anni, e del "Senato", composto da 21 membri che abbiano compiuto i 50 anni d'età. Questi due organi emanano le leggi secondo un complicato iter di doppia approvazione conforme eleggono per la legislatura un "Cancelliere" che rimane in carica finché ha la fiducia della maggioranza dei membri delle due Camere (in caso contrario si torna alle urne a legislatura non ancora conclusa). Il Cancelliere è contemporaneamente Capo di Stato e di Governo e nomina i Ministri. L'attuale Cancelliere è Heward Gericon (U, m, Esperto - Diplomatico 5°/Mag 7°, N), al 2° anno del suo mandato, ma già artefice di notevoli progressi politici ed economici della Repubblica.

l) Teocrazia di Thorin: Thorin è una Città – Stato governata dai patriarchi del culto di Naiar, i Sommi Veggenti, attraverso un consiglio di 15 membri noto come Collegio dei Profeti. La popolazione della città si aggira attorno ai 10000 abitanti, dediti prevalentemente all'agricoltura ed all'allevamento, favoriti dal clima mite della zona, nonché alla caccia ed alla pesca. Pochi sono gli artigiani il commercio è molto trascurato, tant'è che si preferisce il baratto quale forma di pagamento, piuttosto che il denaro. I maghi e gli stregoni sono visti con sospetto e trattati con circospezione e con un certo timore dalla gente, ma non sono bistrattati, e sebbene vi sia un governo teocratico, non vi è alcuna preclusione ai chierici di fede diversa da quella per Naiar, eccetto quella di fare proselitismo ed erigere statue, templi, cappelle o monumenti a divinità diverse da Naiar. Il clero di Naiar ricopre molti incarichi pubblici e la città, per la sua vicinanza al punto di apparizione dell'Oracolo (circa 20 Km a nord, risalendo il fiume Quezal fino alle Colline delle Piogge), è anche il principale centro religioso di Naiar. Per diritto il Collegio dei Profeti è presieduto dal Sommo Veggente Guardiano, la più alta autorità ecclesiastica della chiesa di Naiar, che siede come primo membro (fisso) del collegio. Attualmente questa carica è ricoperta da Shyallian Lauthyr (U, m, Chr 10° di Naiar/Sacerdote Profeta 10°, N).

m) Oligarchia di Warren: Warren è una piccolissima Città –



Stato di appena 9500 abitanti governata da un gruppo di 4 avventurieri che hanno preso il potere attraverso un colpo di stato militare. Costoro non si fanno chiamare per nome (che peraltro nessuno conosce), ma semplicemente con i propri titoli: il “Generalissimo” (½O, m, Grr 13°, LN), la “Gran Clerista” (½E, f, Chr 14° di Keltis, NB), il “Maestro dei Tomi” (E, m, Mag 13°, CB) e “Ombra” (U, f, Brd 7°/Ombra Danzante 8°, N). Le leggi e la burocrazia sono scarse e



carenti, ma la gente non si lamenta perché comunque libera dalla precedente dittatura. In città vi sono molti mezz’elfi, nati da matrimoni interrazziali tra umani ed elfi delle vicine Foreste di Wendar. La città non ha grandi ricchezze, ma può contare su piccole ma numerose risorse naturali. L’esercito regolare è ridotto a soli 500 soldati, ma la maggior parte di essi sono truppe d’élite, mentre la parte restante è formata da soldati straordinari. In particolare, sono degni di nota gli Arcieri Scelti di Warren.

n) Granducato di Arkanis e Send: è il risultato della recente unione del Ducato di Arkanis con la Contea di Send, in ragione del matrimonio tra il Duca Yorel IV di Arkanis (U, m, G 14°, LB) con la bella Contessina Igraine di Send (U, f, Nobile 7°, NB). Il Granducato è il più esteso e potente tra gli Stati minori, potendo quasi rivaleggiare con il Regno di Asgard con cui, peraltro, quasi confina a nord – est. La capitale è stata fissata ad Arkanis, città di circa 65000 abitanti, mentre Send, con una popolazione di 45000 abitanti circa, è la seconda città per grandezza, dotata di un immenso porto, per metà commerciale e per metà militare, che ospita quella che probabilmente è la 3° marina militare del mondo, ben più forte di quella di Stati più grandi, inferiore solo alle flotte Imperiali e a quelle della Teocrazia della Luna Nera. L’intero Granducato accoglie oltre 220000 abitanti, sparsi tra i numerosi villaggi e alcuni piccole cittadine. La zona è tra le più ricche di Ainur. Oltre alle risorse agricole e animali, sono infatti presenti foreste colme di legnami pregiati e robusti e di selvaggina, nonché vi sono alcune miniere di ferro, rame, stagno e argento molto produttive. Arkanis è nota per la produzione di mobili, armi, armature, oggetti in bronzo e per la birra, mentre Send ha ottimi cantieri navali e mercati fornitissimi di ogni genere di bene, grazie ai notevoli traffici commerciali. La flotta mercantile di Arkanis e Send conta oltre 350 navi, mentre quella militare ne ha ben 87, e fra queste ultime ha due unità navali uniche nel loro genere: le Porta

Grifoni! La sola pecca è l'esercito, che deve difendere un territorio così vasto con solo 2 legioni a disposizione e 2 battaglioni a guardia delle città principali, anche se i programmi politici del Granduca prevedono un potenziamento anche di questo.

o) Fortezza di Zakar: è una delle più conosciute, rinomate ed ambite scuole di magia organizzate esistenti su tutto Aiur. Il complesso fortificato è governato al suo interno da un Arcimago nominato dal Conclave di Grallen con voto a maggioranza altamente qualificata (7 su 9). Attualmente, il ruolo di Sovrintendente (ossia di governatore e preside) di Zakar è ricoperto dall'arcimago Libras Sevastos (U, m, Mag 10°/Maestro del sapere 8°, LN), un esperto incantatore, saggio e arguto, noto per la sua passione per i libri antichi e per la struttura, società ed ecologia dei 4 Piani Elementali. La cittadella di Zaklar è dotata di un sistema ad economia autarchica, con pochissimi contatti esterni, ed è autosufficiente. Si ignora il numero degli attuali occupanti, anche se si suppone che vi siano oltre 1000 studenti aspiranti maghi. Zakar è inoltre nota per essere l'unico luogo in cui i maghi e gli stregoni vengono per addestrarsi ed essere formati come Maestri Elementalisti di uno dei 4 ordini (Aeromanti, Idromanti, Litomanti e Piromanti). L'accesso a questa specializzazione è fortemente selettivo e limitato e richiede requisiti non indifferenti, oltre ad una prova d'ingresso e ad un colloquio finale.

p) Isole dei Pirati: quest'arcipelago situato a metà tra il Mare delle Stelle e il Mare Glaciale Settentrionale e che congiunge idealmente la penisola di Urdin con l'isola governata dalla città di Auson, è ritenuto essere il covo dei pirati del nord. In effetti alcune isole hanno porti e villaggi di pirati, ma altre o sono abbandonate, oppure sono evitate dagli stessi pirati perché popolate da mostruose e/o potenti creature.

q) Isole Gemelle e Arcobaleno di Fuoco: queste due isole apparentemente identiche secondo quanto riportato dai cartografi, contengono i due più grandi vulcani attivi del mondo. Questi vulcani sono peculiari, poiché le loro periodiche e frequenti eruzioni, quando si verificano simultaneamente, danno luogo allo strano fenomeno conosciuto come Arcobaleno di Fuoco. L'Arcobaleno di Fuoco è costituito da uno scambio di flussi di lava che dalla bocca di un vulcano vanno a finire nel cratere dell'altro, mantenendo pressoché costante il livello della lava. Lo spettacolo che si può osservare è allo stesso tempo bellissimo ma terrificante a causa dell'immensa forza delle eruzioni, specialmente se osservate di notte quando sono più visibili. Durante le eruzioni di questo tipo la lava sale in cielo per alcune decine di chilometri in diagonale prima di cadere dall'alta parte, ma una cospicua parte di lava, lapilli e ceneri vulcaniche incandescenti cadono nel braccio di mare sottostante che separa le due isole per una distanza complessiva di oltre 50 Km!. In questo caso è mortalmente pericoloso attraversare lo stretto, poiché, nonostante scagliati in aria per decine di Km, lava e lapilli non si raffreddano velocemente e le navi che dovessero trovarsi investite da questa pioggia verrebbero facilmente incendiate o colpite dai sassi scagliati in aria dall'eruzione. Le isole si suppongono abitate solo da creature amanti del fuoco, anche se i versanti estranei al fenomeno dell'Arcobaleno di Fuoco sono coperti di vegetazione potrebbero esservi altre creature. Nessuno fino ad ora è stato così pazzo o coraggioso da volerle esplorare.

7) Oltre la mappa La mappa contiene quasi per intero il continente di Ainur, ma trascura il resto del mondo. Ciò si deve in parte alle distanze, in parte al fatto che buona parte del pianeta è ancora totalmente inesplorato e sconosciuto. Qui di seguito si descrive ciò che si conosce al di fuori di quanto si trova su Ainur. Proseguendo verso Nord, si trova solo il Mare Glaciale Settentrionale e si può giungere al Polo Nord, anche se nessuno lo ha mai fatto. Ad Est, Ainur si estende ancora per alcun migliaia di Km, buona parte dei quali coperti da montagne, foreste e, più a nord - est, desolate steppe di cui si sa poco. Tuttavia diversi esploratori ed alcune notizie circolanti, oltre ad alcuni contatti commerciali indiretti, hanno consentito di affermare con certezza che al di là di queste terre vi è un'altra terra, costituita da alcune grandi isole popolate da gente simile a quella di Ainur, ma con tratti somatici particolari e pelle che varia dal rosa pallido, all'olivastro, al giallo. Queste isole costituiscono il leggendario Katai Imperiale, la terra dei Ninja e dei Samurai e il luogo dove probabilmente ebbero origine le arti marziali monastiche oggi diffuse su tutto il pianeta. Questa terra ha una cultura e una società completamente diversa da quella di Ainur e delle Lande di Fuoco, ed ha una propria civiltà affascinante e misteriosa. A Sud vi è la piccola massa continentale delle Lande di Fuoco, una terra in gran parte arida e bruciata dal sole, con alcuni Stati un tempo fedeli all'Impero ma ora divisi, e con un grande deserto (il Deserto di Ferro) ed un'antica civiltà sepolta in gran parte sotto le sue sabbie. Ad Ovest (Sud – ovest, per l'esattezza), oltre la linea dell'equatore si dice che vi sia un altro grande continente, sconosciuto ed inesplorato, ma che alcuni veggenti hanno individuato e alcuni navigatori hanno cercato (per lo più invano e andando in contro ad una tragica fine). Alcuni maghi e stregoni isolati dicono di esservi stati per un breve tempo (alcuni capitativi per caso dopo il fallimento di un *Teletrasporto*), ma le storie che essi hanno riportato non sono tute credibili. Questa terra, che viene comunemente chiamata "Terra Meridionale Incognita" (in realtà è il continente di Zebel) è ancora lì che attende con i suoi misteri.

IV- Razze di Aiur (specifiche di gioco)

Qui di seguito vengono elencate tutte le razze accessibili come PG e le eventuali limitazioni per ciascuna razza in quest'ambientazione. Queste regole sono del tutto opzionali e il DM può, se vuole, non tenerne conto, in tutto o in parte.

Umani: Gli umani sono la specie dominante su Aiur, ma essa, come del resto anche le altre razze, presentano numerose variazioni razziali. Qui di seguito vengono descritte le quattro razze principali del mondo conosciuto (Ainur e la Lande di Fuoco).

- a) **Ainureani:** costituiscono la maggioranza della popolazione umana. L'altezza media si aggira attorno a 1,75 m per gli uomini e 1,65 m per le donne, ma le variazioni, in eccesso e in difetto, sono comuni e anche molto evidenti. Gli Ainureani hanno una carnagione che varia dal rosa abbronzato degli abitanti di Noldar, al rosato della gente dell'Impero Centrale, al rosa pallido degli abitanti di Arkanis, molto simili ai Finnici. Il colore di occhi e capelli è molto vario e si possono trovare innumerevoli combinazioni. Gli Ainureani non hanno limitazioni alle classi accessibili e non hanno modificatori di caratteristica. Non vi è un vero e proprio allineamento tendenziale della popolazione, sebbene vi siano molti più buoni che malvagi e molti più legali che caotici.
- b) **Finnici:** sono i discendenti delle antiche popolazioni umane che colonizzarono le Lande di Ghiaccio prima che divenissero tali, ormai adattatisi all'ambiente. L'altezza media va da 1,85 m per gli uomini a 1,72 m delle donne, e in entrambi i casi si tratta di soggetti dotati di un fisico possente e slanciato. La loro pelle è di colore rosato, quasi latteo, ed è molto delicata. La maggioranza ha capelli biondi, rossi o castani ramati e occhi chiari (verdi o azzurri). I Finnici non amano la magia, ma la studiano per imparare a non temerla. Viceversa, i barbari del nord, anch'essi, finnici, odiano la magia in ogni sua forma, tanto da sospettare persino dei chierici, eccettuata la sola magia druidica. I Finnici non hanno limitazioni alle classi accessibili e hanno i seguenti modificatori di caratteristica: Forza +1, Intelligenza -1. Non vi è un vero e proprio allineamento tendenziale della popolazione, sebbene vi siano molti più buoni che malvagi e molti più caotici (a causa delle tribù barbare) che legali.
- c) **Persiani:** popolano le Lande di Fuoco e l'estremo sud di Ainur, ad eccezione delle Lande Oscure. I Persiani, più bassi di altre popolazioni, raggiungono un'altezza media pari a 1,68 m per gli uomini e 1,58 m per le donne. La loro carnagione va dall'olivastro al brunito, fino a raggiungere quasi il nero delle popolazioni barbare della zona della foresta equatoriale, nell'estremo sud, oltre il Deserto di Ferro. Capelli e occhi hanno colorazioni scure, variabili dal nero al castano scuro, con alcuni rari casi di soggetti con capelli castani ramati e occhi verdi. I Persiani hanno una predilezione per gli dei Naiar e Keltis (detti "I Creatori"), nonché per il druidismo, specie nelle zone desertiche popolate dai nomadi (qui i druidi sono chiamati Dervisci). I Persiani non hanno limitazioni alle classi accessibili e hanno i seguenti modificatori di caratteristica: Forza -1, Carisma -1, Destrezza +1, Sapienza +1. L'allineamento tendenziale della popolazione è Neutrale o parzialmente Neutrale.
- d) **Zendradi:** la "Gente Truce" (zen - dradi, appunto), è una minoranza umana che vive nelle Lande Oscure e che discende dagli umani rinnegati qui ritiratisi dopo la sconfitta del dio - uomo Shoiken. Le loro caratteristiche sono molto simili a quelle dei comuni Ainureani, sebbene siano di corporatura più massiccia, poiché ormai adattati all'ambiente particolarmente ostile in cui vivono. Non è raro, del resto, trovare delle persone dalla pelle incartapecorita per le intemperie o ingiallita a causa della necessità ad adattarsi agli ambienti malsani., entrambi utili a respingere le numerose zanzare sempre presenti in queste zone. Gli Zendradi non hanno limitazioni alle classi accessibili e hanno i seguenti modificatori di caratteristica: Forza +1, Costituzione +1, Carisma -1, Destrezza -1. L'allineamento tendenziale della popolazione è Malvagio, con una minoranza di caotici.

Elfi: Gli elfi di Aiur non differiscono molto nell'aspetto da quelli descritti nel MDG e nel Manuale dei Mostri, sebbene vi siano alcune variazioni nella cultura. Gli elfi di Aiur includono solo le seguenti sotto - razze (per i modificatori di abilità vedi MDM, pp. 57-58):

- **Elfi di Wendar:** sono gli elfi delle foreste di Wendar e solo essi. La loro descrizione corrisponde fedelmente a quella degli "Elfi Alti" del MDG. La loro divinità patrona è Adriel. L'allineamento tendenziale della popolazione è Caotico Buono. Classe preferita: mago.
- **Elfi Acquatici:** sono gli elfi che vivono nei mari e in alcuni grandi laghi. La loro divinità patrona è Manann. L'allineamento tendenziale della popolazione è Caotico, prevalentemente Buono. Classe preferita: guerriero.
- **Elfi dei Boschi (o Silvani):** sono gli elfi più comuni al di fuori di Wendar, anche se non costituiscono la maggioranza della popolazione elfica. La loro divinità patrona è Kytria. L'allineamento tendenziale della popolazione è Neutrale Buono. Classe preferita: ranger.
- **Elfi Scuri (o Drow):** sono elfi rinnegati, dalla pelle scura e i capelli chiarissimi, che vivono nel sottosuolo. Essi sono cugini degli elfi di superficie, ma da loro allontanati per un tradimento risalente ad una data anteriore alla prima data storicamente riportata nelle cronache. La loro divinità patrona è Ilian. Diversamente dalla loro descrizione nel Manuale dei mostri, i Drow di Aiur sono molto disciplinati, ben organizzati e rigidamente gerarchizzati, con un forte accentramento di potere nel clero di Ilian (prevalentemente femminile tra i Drow) e in alcune Casate nobiliari con antiche tradizioni magiche. L'allineamento tendenziale della popolazione è Legale Malvagio. Classe preferita: mago (uomini), chierico (donne).



Gnomi: Gli gnomi di Aiur non differiscono molto da quelli descritti nel MDG e includono solo le seguenti sotto - razze (per i modificatori di abilità vedi MDM, pp. 57-58):

- **Gnomi delle Rocce:** sono gli gnomi che vivono in prossimità delle Montagne Tonanti e sono i più comuni. La popolazione ha tendenze Legali e di norma rifiuta la malvagità. Classe preferita: illusionista.
- **Gnomi delle Foreste:** sono gli gnomi più sfuggenti e isolati che vivono nelle zone boschive di Aiur. La popolazione ha tendenze Neutrali e di norma rifiuta la

malvagità. Classe preferita: illusionista.

Halfling: Gli halfling di Aiur non differiscono molto da quelli descritti nel MDG includono le seguenti sotto - razze (per i modificatori di abilità vedi MDM, pp. 57-58):

- **Piedilesti:** sono gli halfling più comuni che vivono nelle varie zone collinari di Aiur. La popolazione non ha tendenze etiche circa l'asse Legge/Caos, ma la quasi totalità rifiuta la malvagità. Classe preferita: ladro.
- **Spilungoni:** sono gli halfling più alti che vivono in compagnia degli elfi. La popolazione non ha tendenze etiche circa l'asse Legge/Caos, ma la quasi totalità rifiuta la malvagità. Classe preferita: ladro.
- **Halfling delle profondità:** sono gli halfling più bassi e robusti che vivono in compagnia dei nani. La popolazione non ha tendenze etiche circa l'asse Legge/Caos, ma la quasi totalità rifiuta la malvagità. Classe preferita: ladro.

Nani: I nani di Aiur non differiscono molto nell'aspetto da quelli descritti nel MDG e nel Manuale dei Mostri, sebbene vi siano alcune variazioni nella cultura. Essi sono composti dalle seguenti sotto - razze (per i modificatori di abilità vedi MDM, pp. 57-58):

- **Nani dal Martello:** sono i nani delle Montagne Tonanti e solo essi. Essi corrispondono i tutto e per tutto ai "Nani delle Montagne" del MDG, eccetto che per l'allineamento. L'allineamento tendenziale della popolazione è infatti Legale Neutrale, e ciò si deve alla loro cultura fortemente condizionata dalla loro divinità patrona, Crom. Classe preferita: guerriero.
- **Derro:** sono i nani degenerati che vivono nelle profondità della terra. Essi corrispondono pienamente a quelli descritti nel Manuale dei Mostri, salvo per la loro divinità patrona, Mossadion. Classe preferita: stregone.
- **Nani Grigi (Duergar):** sono i nani malvagi del sottosuolo. Essi corrispondono pienamente a quelli descritti nel Manuale dei Mostri. La loro divinità patrona è Crom. L'allineamento tendenziale della popolazione è Legale Malvagio. Classe preferita: guerriero.
- **Nani delle Colline (o dall'Ascia):** sono i nani più comuni al di fuori delle Montagne Tonanti, anche se non costituiscono la maggioranza della popolazione nanica. La loro divinità patrona è Crom. L'allineamento tendenziale della popolazione è Legale Buono. Classe preferita: guerriero.

Mezz'Elfi: I mezz'elfi di Aiur, poiché non costituiscono una razza a sé stante, non hanno proprie sotto - razze. La loro descrizione corrisponde a quanto descritto nel MDG. Classe preferita: qualsiasi.

Mezz'Orchi: I mezz'orchi di Aiur, poiché non costituiscono una razza a sé stante, non hanno proprie sotto - razze. La loro descrizione corrisponde a quanto descritto nel MDG. Classe preferita: barbaro.

Sanguenero: i sanguenero di Aiur non sono una vera e propria razza, bensì una vasta categoria comprendente più specie di creature che includono le seguenti (per i modificatori di abilità vedi MDM, pp. 57-58):

- **Goblin:** sono la più comune delle specie di sanguenero, ma anche tra i più deboli e maltrattati. Classe preferita: tutte. Preferita: ladro.
- **Hobgoblin:** sono poco meno comuni dei goblin. Classe preferita: guerriero.
- **Bugbear:** sono meno comuni di altre specie di sanguenero, ma anche tra i più forti. Classe preferita: ladro. (Razza potente +2)
- **Orchi:** sono comuni almeno quanto i goblin, ma fisicamente più corpulenti e con diversi tratti somatici. Classe preferita: barbaro.

Coboldi: sono la più piccola delle specie di umanoidi malvagi e sono tra i più comuni. Classe preferita: stregone (per i modificatori di abilità vedi MDM, pp. 57-58).

Stirpeplanare: la discendenza da creature abissali, infernali e celestiali è rara su Aiur, ma se il DM lo consente è possibile interpretare (eventualmente a determinate condizioni stabilite dallo stesso DM) un personaggio di una delle due razze qui di seguito indicate:

- **Aasimar:** sono il prodotto dell'unione di un umano o semi - umano con un celestiale, creature pie e buone. Classe preferita: paladino. (Restrizione: allineamento buono o LN).
- **Tiefling:** sono il prodotto dell'unione di un umano o semi - umano con una creatura abissale o infernale, creature perverse e malvagie. Classe preferita: ladro. (Restrizione: allineamento LM, NM o LN se di genitore infernale, allineamento CM, NM o CN se di genitore abissale).



V - Classi di prestigio di Aiur

Qui di seguito vengono elencate tutte le classi di prestigio accessibili in quest'ambientazione con alcune note sul loro inserimento ed alcune modifiche sui requisiti d'accesso che devono intendersi in aggiunta ai requisiti già richiesti dalla classe, salvo dove specificato diversamente. Le classi di prestigio in **grassetto** sono descritte più avanti in questa ambientazione, mentre quelle in **corsivo** sono descritte nel MDM e negli altri supplementi ufficiali.

- 1) **Accolito della pelle:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 2) **Alienista:** Questa classe di prestigio **non è ammessa** in quanto troppo estranea alla concezione della campagna.
- 3) **Anatema degli infedeli:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 4) **Apostata:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 5) **Arciere Arcano:** per accedere a questa classe di prestigio occorre, tra l'altro, giurare fedeltà alla casata reale elfica di Wendar e superare una prova d'accesso che varia da individuo a individuo. Solo elfi e mezz'elfi possono accedervi.
- 6) **Arciere dei boschi:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 7) **Artista:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 8) **Assassino:** la gilda degli assassini ha il suo centro nella Baronìa di Moork e sedi importanti a Porto del Drago e a Davenant. Per accedervi, oltre ai normali requisiti, è necessario prima individuare un esponente della gilda o un contatto che possa presentare il candidato (senza che questi venga ucciso appena entrato!). Non vi sono altre variazioni di rilievo.

- 9) **Amazzone Guerriera di Razor:** vedi avanti.
- 10) **Avanguardia Halfling:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 11) **Berserker del Nord:** vedi avanti.
- 12) **Berserker furioso:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 13) **Cacciatore Consacrato:** non vi sono variazioni particolari.
- 14) **Cacciatore di Morti:** non vi sono variazioni particolari.
- 15) **Cacciatore di nemici:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 16) **Cacciatore Consacrato:** occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio. non vi sono variazioni particolari.
- 17) **Cantore della lama:** per accedere a questa classe di prestigio occorre, tra l'altro, giurare fedeltà alla casata reale elfica di Wendar e superare una prova d'accesso che varia da individuo a individuo. Solo elfi e mezz'elfi possono accedervi.
- 18) **Cartografo reale:** La classe di prestigio è nota come **Cartografo Imperiale**, poiché è il Sacro Impero di Lhynn a sponsorizzare questo campo di studio. Per il resto non vi sono variazioni di rilievo.
- 19) **Cavaliere:** non vi sono variazioni particolari. A seconda del sovrano cui si presta fedeltà e del regno in cui il singolo cavaliere opera è possibile che vi siano dei codici di cavalleria leggermente differenti da quello standard (chiedere al DM).
- 20) **Cavaliere del Calice:** occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (Crom, Sigmar o Solkan). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 21) **Cavaliere dl Circolo Intermedio:** occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (Naiar). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 22) **Cavaliere Protettore del Grande Regno:** Questa classe è rinominata **Cavaliere Difensore Imperiale**, in quanto richiede di prestare giuramento di fedeltà all'Imperatore di Lhynn e comporta la difesa dell'Impero e della Chiesa della Luce. Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 23) **Cavaliere del vento:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 24) **Cavaliere - Drago:** vedi avanti.
- 25) **Cheliceri di Lolth:** Questa classe di prestigio non è ammessa perché totalmente estranea alla concezione della campagna.
- 26) **Contemplativo:** occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (qualsiasi). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 27) **Difensore Devoto:** non vi sono variazioni particolari.
- 28) **Difensore Nanico:** non vi sono variazioni particolari.
- 29) **Discepolo dei draghi:** Questa classe di prestigio è accessibile solo se il personaggio ha Tiamat come patrono. Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 30) **Distruttore:** Questa classe è rinominata **Massacratore di Algeroth**, in quanto richiede la devozione a questa divinità. Salvo le differenze nominali, non vi sono variazioni particolari.
- 31) **Domatore di bestie:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 32) **Dominatore mentale:** non vi sono variazioni particolari.
- 33) **Duellante:** questa classe è anche nota come **Spadaccino Midàsiano** in quanto la maggior parte di essi proviene da una delle scuole di scherma di Midàs. Non vi sono tuttavia requisiti o variazioni particolari.
- 34) **Esorcista Sacro:** occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (Alluminas, Sigmar, Solkan). Per il resto non vi sono variazioni particolari.



- 35) *Esploratore di dungeon*: non vi sono variazioni di rilievo
- 36) *Flagellatore*: non vi sono variazioni particolari. La maggior parte dei Flagellatori è originaria delle Lande di Fuoco.
- 37) *Flagello dei mari*: Il PG dev'essere originario delle Isole dei pirati o essere accolto in un equipaggio di una nave di pirati originari di quelle zone. Per il resto non vi sono variazioni di rilievo.
- 38) *Fuorilegge della strada cremisi*: non vi sono variazioni di rilievo.
- 39) *Geomante*: solo le divinità del crepuscolo consentono ai loro chierici di accedere a questa classe di prestigio. Per il resto non vi sono variazioni di rilievo.
- 40) *Incantaspade*: Questa classe di prestigio è nota come **Mago da Guerra di Kendryr**. Per accedere alla classe di prestigio occorre affiliarsi presso quest'ordine alla Fortezza di Kendryr (il DM eventualmente può chiedere che il PG superi una prova individuale per farlo). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 41) *Inquisitore*: occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (Sigmar, Solkan). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 42) *Gladiatore*: non vi sono variazioni particolari. La maggior parte delle scuole e arene gladiatorie si trova nelle Lande Oscure, a causa della diffusione della schiavitù.
- 43) *Guardia Nera*: chi vuole accedere a questa classe di prestigio deve convertirsi alla fede della Luna Nera e alla venerazione di Ilian, se già non professa queste convinzioni. Inoltre, deve giurare fedeltà al Sommo Sacerdote della Luna Nera. Non vi sono altre variazioni particolari.
- 44) *Iettatore*: non vi sono variazioni di rilievo.
- 45) *Indagatore della milizia*: non vi sono variazioni di rilievo.
- 46) *Iniziato dell'Ordine dell'Arco*: su Aiur sono comunemente noti come gli **Arcieri Scelti di Warren** (specialisti di Arco Lungo e Lungo composito). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 47) *Ladro-Acrobata*: non vi sono variazioni di rilievo.
- 48) *Maestro d'Armi*: a meno che non si provenga dal Katai o dalle Lande di Fuoco, l'accesso ad essa richiede l'accettazione presso una delle Scuole d'arma di Isengard. Non vi sono altre variazioni particolari.
- 49) *Maestro delle armi esotiche*: non vi sono variazioni di rilievo.
- 50) *Maestro delle melme*: non vi sono variazioni di rilievo.
- 51) *Maestro delle Catene*: non vi sono altre variazioni particolari.
- 52) *Maestro del Sapere*: per accedere a questa classe di prestigio è necessario essere ammessi a studiare presso la torre di Grallen, previo il superamento di una prova, variabile da candidato a candidato. Su Aiur, solo gli incantatori arcani possono accedere a questa classe di prestigio.
- 53) *Maestro del sudario*: occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (Khorn). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 54) *Maestro dello Stile dell'Ubrico*: non vi sono altre variazioni particolari. Questa classe di prestigio è molto rara e occorre trovare un mentore che ne sia parte per potervi accedere.
- 55) *Maestro Samurai*: non vi sono variazioni particolari. Questa classe è però accessibile solo se si è originari del Katai Imperiale o se si viaggia fino a quelle terre per provare a diventare tali.
- 56) *Maestro Elementalista di Zakar*: vedi oltre.
- 57) *Maestro esangue*: non vi sono altre variazioni particolari.
- 58) *Mago dell'Ordine Arcano*: L'ordine ha sede a Grallen. Per il resto non vi sono variazioni di rilievo.
- 59) *Magus del sangue*: non vi sono variazioni di rilievo.
- 60) *Mistificatore arcano*: non vi sono variazioni di rilievo.
- 61) *Negromante puro*: non vi sono variazioni di rilievo.
- 62) *Ninja della Luna Crescente*: non vi sono variazioni. Questa classe è però accessibile solo se si è originari del Katai Imperiale o se si viaggia fino a quelle terre per provare a diventare tali.
- 63) *Occhio di Gruumsh*: Gli orchi di Aiur venerano Algeroth, quindi la classe di prestigio è nota come **Occhio di Algeroth**. Se il DM lo desidera può sostituire alla perdita dell'occhio una diversa mutilazione fisica, più confacente alla nuova divinità, ma per il resto non vi sono variazioni di rilievo.
- 64) *Ombra Danzante*: non vi sono variazioni particolari. Le ombre danzanti sono solitarie e non organizzate. L'arte delle ombre danzanti è prevalentemente elfica.
- 65) *Oracolo Divino*: occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (Naiar). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 66) *Ospedaliere*: occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di
- 67) prestigio (Alluminas, Crom, Ilian, Sigmar, Solkan, Tiamat, Veshar). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 68) *Poeta Epico*: vedi oltre.
- 69) *Predatore di templi di Olidammara*: Questa classe di prestigio è nota come **Predatore di templi di Mossadion** e i suoi membri possono essere solo malvagi. Per il resto non vi sono variazioni di rilievo
- 70) *Protettore Tribale*: non vi sono variazioni particolari.
- 71) *Pugno Sacro*: occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (varie). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 72) *Pugno di Hextor*: Questa classe è rinominata **Artiglio di Ilian**, in quanto richiede la devozione a questa dea. Salve le differenze nominali, non vi sono variazioni particolari.

- 73) **Re delle terre selvagge:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 74) **Rinnegato:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 75) **Sacerdote Guerriero:** occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (Algeroth, Crom, Ilian, Sigmar, Solkan, Tiamat). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 76) **Sacro Liberatore:** non vi sono variazioni particolari.
- 77) **Sapiente elementale:** La classe è simile al Maestro elementalista di Zakar e potrebbe risultare ridondante. Il DM dovrebbe valutare attentamente se consentirla o no (anche se se ne sconsiglia l'utilizzo). Se viene ammessa non vi sono variazioni particolari.
- 78) **Segugio:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 79) **Signore degli Animali:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 80) **Signore della Guerra:** non vi sono variazioni particolari. I giovani Stati indipendenti favoriscono questa classe di prestigio se è utile ad allargare i loro domini. In particolare il Granducato di Arkanis ne sponsorizza decine!
- 81) **Signore verdeggiante:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 82) **Spia:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 83) **Tempesta:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 84) **Templare:** occorre entrare in uno degli ordini affiliati di divinità che accolgono questa classe di prestigio (qualsiasi). Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 85) **Tentatrice:** vedi oltre.
- 86) **Tessitore del Fato:** Per accedere a questa classe di prestigio il PG deve avere Nair come patrono e deve avere almeno un tratto di allineamento neutrale. Per il resto non vi sono variazioni particolari.
- 87) **Trasformista:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 88) **Valchiria:** vedi oltre
- 89) **Vendicatore Rosso:** non vi sono variazioni particolari. Questa classe è però accessibile solo se si è originari del Katai Imperiale o se si viaggia fino a quelle terre per provare a diventare tali.
- 90) **Viaggiatore guida:** non vi sono variazioni di rilievo
- 91) **Viandante Spettrale:** non vi sono variazioni particolari.
- 92) **Vigilante:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 93) **Waza Sensei (Maestro della Tecnica):** vedi oltre.

Classi dei Forgotten Realms compatibili:

I Forgotten Realms hanno proprie classi di prestigio fortemente radicate all'ambientazione. Tuttavia alcune di esse sono utilizzabili con pochi o nessun adattamento. Possono essere utilizzate senza problemi le seguenti Classi di prestigio:

- 94) **Arcimago:** Per accedere a questa classe occorre essere ammessi alla Torre di Grallen, ma per il resto non vi sono variazioni di rilievo.
- 95) **Campione divino:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 96) **Devoto arcano:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 97) **Discepolo divino:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 98) **Gerofante:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 99) **Ladro di gilda:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 100) **Maestro delle rune:** Solo umani delle Lande di ghiaccio, nani e giganti possono accedere a questa classe di prestigio. Per il resto non vi sono variazioni di rilievo e si applicano le regole sulla Magia runica dei Forgotten Realms.
- 101) **Danzatore magico:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 102) **Gnomo artefice:** solo gli gnomi possono accedere a questa classe di prestigio. Per il resto non vi sono variazioni di rilievo.
- 103) **Incantarix:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 104) **Maestro alchimista:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 105) **Mago Killer:** non vi sono variazioni di rilievo.
- 106) **Viandante mistico:** non vi sono variazioni di rilievo.

Tutte le classi dei Forgotten Realms non richiamate in genere non sono ammesse, salvo specifica approvazione del Dungeon Master in deroga alla regola generale.

Nota: la classe di prestigio dell'Adepto d'Ombra ed i talenti d'ombra non sono in genere accessibili (mancano le regole sulla Trama e sulla Trama d'Ombra), tuttavia esse sono facilmente adattabili se si crea una divinità specifica simile a Mystra e si usa Ilian come creatrice della Trama d'Ombra.



1) Nuove Classi di prestigio

Amazzone Guerriera di Razor

Le Amazzoni guerrieri vivono in comunità che sono a metà tra il barbarico ed il civilizzato. Esse edificano piccole ma efficientissime roccaforti, allevano gli animali e si dedicano in parte anche all'agricoltura, inoltre hanno delle credenze fortemente radicate e strane usanze, oltre alla ferma convinzione della loro superiorità sugli uomini. Nella loro visione delle cose infatti, gli uomini devono provare le loro capacità, se non altro per dimostrare di essere alla pari. Alcuni gruppi di Amazzoni guerriere addirittura usano gli uomini come schiavi, ma si tratta di casi rari. La maggior parte delle Amazzoni guerriere sono donne nate e cresciute in una comunità di Amazzoni, anche se non sono così rari i casi di donne che diventano Amazzoni guerriere per scelta ed in un momento successivo della loro vita, unendosi ad una delle loro comunità, anche se, in questo caso, queste donne devono dimostrare le loro capacità prima di essere accettate. Un'Amazzone guerriera che sia scacciata da una comunità per una sua grave colpa o mancanza mantiene i livelli da Amazzone fino ad allora guadagnati, ma non può avanzare oltre in questa classe se non viene riammessa nella sua comunità o in una diversa comunità di Amazzoni guerriere.

DV: d8

Rquisiti:

Per diventare un'Amazzone di Razor, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Sesso: Femminile (solo le donne possono essere Amazzoni Guerriere)

Bonus di Attacco Base: +5

Talenti: Attacco in sella, Incalzare, Seguire Tracce.

Cavalcare: 6 gradi

Conoscenza delle Terre Selvagge: 4 gradi

Intimidire: 4 gradi

Speciale: Per accedere a questa classe di prestigio è necessario essere nati o cresciuti nella Ginarchia Militare di Razor, oppure occorre presentarsi presso la commissione appositamente creata dalle amazzoni che stabilisca quale prova debba essere superata dalla candidata per accedere alle Amazzoni di Razor

Abilità di classe:

Le abilità di classe dell'Amazzone Guerriera (e la caratteristica chiave per ogni abilità) sono: Allevare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti Abilità per ogni livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di Classe:

Competenza nelle armi e nelle armature: Tutte le Amazzoni Guerriere sono competenti nell'uso di ogni arma semplice e da guerra, nelle armature leggere e medie e negli scudi.

Volontà Femminile: A partire dal 1° livello, l'Amazzone guerriera ottiene un bonus di +2 sulle prove delle abilità Intimidire, Intrattenere, Percepire Inganni e Raggiare quando ha a che fare con umanoidi di sesso maschile. Tale bonus sale a +3 al 4° livello ed a +4 al 7° livello. Questa è un'abilità straordinaria.

Combattimento da Amazzone: L'essere donna spesso porta gli avversari a sottovalutare la pericolosità di un'Amazzone Guerriera in combattimento e ciò si traduce in un vantaggio per l'Amazzone stessa. Dal 2° livello, ogni volta che si incontra un umanoide maschio per la prima volta, nel primo round di combattimento, l'Amazzone Guerriera ottiene un bonus di +1 su tutti gli attacchi ed i danni inflitti. L'effetto sorpresa svanisce dopo il primo round di combattimento e non vale neanche nei confronti di altri umanoidi maschi che, sebbene incontrati per la prima volta, abbiano assistito o partecipato allo scontro. Tale

Amazzone Guerriera di Razor

<i>Livello di Classe</i>	<i>Bonus di Attacco base</i>	<i>Tempra</i>	<i>Riflessi</i>	<i>Volontà</i>	<i>Speciale.</i>
1°	+1	+2	+2	+0	Volontà Femminile (+2)
2°	+2	+3	+3	+0	Combattimento da Amazzone (+1), Cavalcare come il Vento
3°	+3	+3	+3	+1	Freccia dell'Amazzone (+1), Tiro dalla Sella
4°	+4	+4	+4	+1	Volontà Femminile (+3)
5°	+5	+4	+4	+1	Combattimento da Amazzone (+2)
6°	+6	+5	+5	+2	Freccia dell'Amazzone (+2)
7°	+7	+5	+5	+2	Volontà Femminile (+4)
8°	+8	+6	+6	+2	Combattimento da Amazzone (+3)
9°	+9	+6	+6	+3	Freccia dell'Amazzone (+3)
10°	+10	+7	+7	+3	2 Talenti Bonus di Tiro

bonus sale a +2 al 5° livello ed a +3 al 8° livello. In ogni caso, per beneficiare di quest'abilità, l'Amazzone Guerriera non deve indossare armature pesanti. Entro i limiti di cui sopra non c'è limite al numero di volte in cui l'abilità può essere usata in un giorno. Questa è un'abilità straordinaria.

Cavalcare come il Vento: L'Amazzone Guerriera è un'eccellente cavallerizza ed ottiene un bonus di +4 sulla sua abilità di Cavalcare, a partire dal 2° livello. Questa è un'abilità straordinaria.

Freccia dell'Amazzone: Al 3° livello l'Amazzone Guerriera ottiene un bonus di +1 all'Attacco con tutti gli archi (lungo e corto, normale e composito, potente e ordinario, ma non con le balestre) e con la lancia (mezza o corta) o il giavellotto quando scagliati. Tale bonus sale a +2 al 6° livello ed a +3 al 9° livello. In ogni caso, per beneficiare di quest'abilità, l'Amazzone Guerriera non deve indossare armature pesanti. Entro i limiti di cui sopra non c'è limite al numero di volte in cui l'abilità può essere usata in un giorno. Questa è un'abilità straordinaria.

Tirare dalla Sella: L'Amazzone Guerriera è un'ottima combattente a cavallo. Al 3° livello ottiene il Talento Tirare dalla Sella come Talento bonus.

2 Talenti Bonus di Tiro: Al 10° livello l'Amazzone Guerriera ottiene in una sola volta due talenti bonus. Questi talenti possono essere scelti solo tra i seguenti: Arma Focalizzata: Arco (qualsiasi), Lancia (mezza o corta) o Giavellotto, Tiro Ravvicinato, (Tiro Preciso, Tiro Distante, Tiro Rapido, Tiro in Movimento). Alcuni talenti bonus disponibili non possono essere scelti se prima l'Amazzone Guerriera non ha acquisito uno o più talenti che costituiscano dei prerequisiti.

Berserker del Nord

I Berserker del Nord, conosciuti anche come "Pelle d'Orso", sono feroci guerrieri del nord conosciuti per la capacità di entrare in una frenesia di battaglia nota come "Furia del Berserker" e per alcuni misteriosi poteri che essi acquisiscono progredendo di livello. Il loro modo di combattere è disordinato ed anche se essi sono addestrati a controllare la loro furia, il loro è uno stile di combattimento caotico e richiede che l'allineamento del personaggio sia altrettanto Caotico.

I Berserker del Nord non fanno mai uso di armi da tiro perché non le ritengono armi da vero guerriero.

Essi sono ottimi nuotatori e marinai, nonché eccellenti, sebbene indisciplinati, soldati di fanteria.

DV: d12

Requisiti:

Per diventare Berserker del Nord, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Bonus di Attacco Base: +6

Talenti: Arma Focalizzata: un tipo di ascia a scelta, Incalzare.

Sesso: maschile

Conoscenza delle Terre Selvagge: 6 gradi

Intimidire: 4 gradi

Nuotare: 4 gradi

Professione (Marinaio): 2 gradi

Saltare: 2 gradi

Speciale: Solo i barbari nati, cresciuti o successivamente accettati nelle tribù del nord - est del regno di Asgard possono accedere a questa classe. Inoltre, il personaggio deve poter entrare in Ira almeno una volta al giorno.

Abilità di classe:

Le abilità di classe del Berserker del Nord (e la caratteristica chiave per ogni abilità) sono: Ascoltare (Sag), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Ottenere Informazioni (Car), Professione (marinaio) (Int), Raggiare (Car) e Saltare (For).

Punti Abilità per ogni livello: 3 + Modificatore Int.

Privilegi di Classe:

Competenza nelle armi e nelle armature: Tutti i Berserker del Nord sono competenti nell'uso di ogni arma semplice e da guerra. Essi sono inoltre competenti nelle armature leggere e medie e negli scudi.

Furia del Berserker: Funziona esattamente come la Furia del Berserker Furioso (vedi "Signori delle Terre selvagge").

Berserker					Speciale.
Livello di Classe	Bonus di Attacco base	Tempra	Riflessi	Volontà	
1°	+1	+2	+0	+0	Furia del Berserker 1/giorno
2°	+2	+3	+0	+0	Immunità alla Paura
3°	+3	+3	+1	+1	Furia del Berserker 2/giorno
4°	+4	+4	+1	+1	Riduzione del Danno 1/-, Forma del Lupo
5°	+5	+4	+1	+1	Furia del Berserker 3/giorno
6°	+6	+5	+2	+2	Riduzione del Danno 2/-
7°	+7	+5	+2	+2	Forma dell'Orso
8°	+8	+6	+2	+2	Riduzione del Danno 3/-
9°	+9	+6	+3	+3	Furia del Berserker 4/giorno
10°	+10	+7	+3	+3	Riduzione del Danno 4/-, Guarigione Rapida

Immunità alla Paura: Il Berserker del Nord, a partire dal 2° livello acquisisce una completa immunità ad ogni forma di paura in quanto nella sua frenesia di battaglia ormai si ritiene invincibile. Questa è un'abilità straordinaria.

Forma del Lupo: Al 4° livello, una volta al giorno, un Berserker del Nord può tramutarsi in un lupo (vedi incantesimo *Autometamorfosi*) e poi tornare alla sua forma originaria. Questa è un'abilità soprannaturale.

Riduzione del Danno: Esattamente come i barbari, i Berserker del Nord sopportano meglio i danni in battaglia. Ogni volta che un Berserker del Nord subisce danni da un attacco al totale delle ferite inflitte va sottratto l'ammontare indicato. L'ammontare di questa riduzione aumenta all'aumentare del livello e si somma con altre riduzioni del danno eventualmente acquisite con altre classi. Tale riduzione è di 1/- al 4° livello, di 2/- al 6° livello, di 3/- al 8° livello e di 4/- al 10° livello.

Forma dell'Orso: Al 7° livello, una volta al giorno, un Berserker del Nord può tramutarsi in un orso (vedi incantesimo *Autometamorfosi*) e poi tornare alla sua forma originaria. Questa è un'abilità soprannaturale.

Guarigione Rapida: Al 10° livello, il Berserker del Nord acquista la capacità di far rimarginare molto più velocemente le proprie ferite. Infatti egli recupera il doppio dei punti ferita col riposo, normale o completo.

Cavaliere - Drago

Un Cavaliere - Drago è un guerriero scelto che ha formato un legame mistico con un drago abbastanza grande da potergli fare da cavalcatura. Il drago ed il suo cavaliere la pensano in modo molto simile e quando agiscono insieme formano una coppia molto potente. Alcune di queste coppie agiscono per una causa comune cui sono votati, altre, invece, combattono solo per accumulare ricchezze e potere.

La ricerca del compagno drago è una delle imprese più difficili di un aspirante Cavaliere - Drago deve affrontare. Infatti, una volta individuato un drago di allineamento identico a quello del personaggio, l'aspirante cavaliere deve convincere la possente creatura che l'unione possa apportare vantaggi per entrambi.

Alle volte il solo fatto di ottenere un alleato nelle terre "civilizzate", di acquisire nuovi tesori con l'aiuto del cavaliere o di ottenere fama e prestigio sia tra i draghi che tra gli uomini, possono essere motivi sufficienti affinché il drago accetti la compagnia dell'aspirante cavaliere. Altre volte occorrerà contrattare col drago o addirittura sfidarlo in combattimento per sottometterlo facendogli capire "chi è il più forte". In ogni caso però, se si vuole mantenere il legame instaurato col drago, gli si deve promettere che gli si darà una buona parte delle ricchezze e degli oggetti magici acquisiti e che si combatterà per difenderlo dai suoi nemici, anche se essi siano altri draghi. Quando ciò viene fatto e finché i termini del patto vengono osservati il drago accetterà la compagnia del Cavaliere - Drago facendogli da cavalcatura e aiutandolo al meglio delle sue possibilità (tenendo conto anche dell'allineamento). I draghi non si considerano servitori di alcuna razza inferiore, e se ad un drago non viene dato il dovuto rispetto, l'aiuto necessario o il tesoro promesso in cambio dei suoi sforzi, esso, nella migliore delle ipotesi, abbandonerà il cavaliere, mentre, nella peggiore delle ipotesi, lo attaccherà per lavare nel sangue l'onta subita. I draghi malvagi hanno spesso un cattivo temperamento!

I più comuni Cavalieri - Drago sono Ranger. Guerrieri, Barbari, Chierici, Monaci e Druidi alle volte intraprendono anche questa strada. I ladri si sentono a disagio ad agire "allo scoperto" e aramente diventano Cavalieri - Drago, mentre i Bardi, al contrario, sono tentati dalla fama di cui possono godere avendo un drago come compagno. Maghi e Stregoni sono estremamente rari, ma occasionalmente li si può trovare con un drago come alleato. I Cavalieri - Drago PNG lavorano insieme al drago per depredare carovane e città e per ottenere grandi ricchezze. Occasionalmente reami malvagi molto ricchi ingaggiano alcuni Cavalieri - Drago affinché li aiutino in guerra o nella difesa del regno.

DV: d10

Cavaliere - Drago					
<i>Livello di Classe</i>	<i>Bonus di Attacco base</i>	<i>Tempra</i>	<i>Riflessi</i>	<i>Volontà</i>	<i>Speciale</i>
1°	+1	+2	+0	+0	Drago Alleato
2°	+2	+3	+0	+0	Immunità alla Paura dei Draghi
3°	+3	+3	+1	+1	Cuore del Drago
4°	+4	+4	+1	+1	Mente del Drago
5°	+5	+4	+1	+1	Bonus di Combattimento
6°	+6	+5	+2	+2	Pelle di Drago
7°	+7	+5	+2	+2	Talento bonus
8°	+8	+6	+2	+2	Sangue di Drago
9°	+9	+6	+3	+3	Bonus di Combattimento
10°	+10	+7	+3	+3	Soffio del Drago

Requisiti:

Per diventare Cavaliere - Drago, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Bonus di Attacco Base: +7

Talenti: Competenza in Armi da Guerra: Lancia da Cavaliere Pesante, Attacco in sella, Combattere in sella.

Conoscenze (Draghi): 5 gradi

Cavalcare: 4 gradi

Linguaggio: Draconico

Speciale: un aspirante Cavaliere - Drago deve individuare un drago di allineamento identico al proprio e convincerlo ad unirsi a lui.

Abilità di classe:

Le abilità di classe del Cavaliere - Drago (e la caratteristica chiave per ogni abilità) sono: Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (Draghi) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag) e Valutare (Int).

Punti Abilità per ogni livello: 2 + Modificatore Int.

Privilegi di Classe:

Competenza nelle armi e nelle armature: Tutti i Cavalieri - Drago sono competenti nell'uso di ogni arma semplice e da guerra, nelle armature leggere e medie e negli scudi.

Drago Alleato: Il Cavaliere - Drago crea un legame con un Drago dello stesso allineamento. Il drago deve essere almeno

di taglia grande per trasportare sul proprio dorso il cavaliere e solo in casi estremamente eccezionali si tratta di draghi di età superiore ad Adulto. Il Cavaliere - Drago può chiamare il drago affinché lo aiuti in battaglia, gli fornisca aiuto magico o anche per semplice compagnia, ma il drago può fare altrettanto col Cavaliere. Il Cavaliere - Drago deve donare al drago almeno i 2/3 (66%) di qualsiasi tesoro, anche magico, di cui venga in possesso con l'aiuto, anche minimo, del drago. Un drago raramente sarà disposto a scarificare la sua vita per il Cavaliere e si rifiuterà di andare in alcuni luoghi. Il Cavaliere - Drago non ottiene una guardia del corpo sempre presente, ma più semplicemente un alleato che può reperire fin tanto che anch'egli resta reperibile quando è il drago ad averne bisogno. Un Cavaliere - Drago che perde il proprio drago alleato perde anche tutte le sue abilità da Cavaliere - Drago fino a quando non trova un altro drago che sia disposto a fargli da compagno e fino ad allora non può neanche avanzare di livello come Cavaliere - Drago.

Immunità alla Paura dei Draghi: L'essere spesso a contatto con un drago consente al Cavaliere - Drago all'aura di paura sprigionata da qualsiasi drago o creatura affine ai draghi.

Cuore del Drago: Al 3° livello un Cavaliere - Drago ha speso con il suo drago un tempo sufficiente da fargli ottenere un bonus di circostanza di +4 sulle abilità Diplomazia, Percepire Inganni e Raggiungere quando ha a che fare con altri draghi (diversi dal suo alleato), mezzi draghi o creature affini.

Mente del Drago: Al 4° livello il legame sviluppato tra il drago ed il cavaliere è talmente forte che i due possono comunicare telepaticamente finché si trovino ad una distanza non superiore ad 1,5 Km l'uno dall'altro.

Bonus di Combattimento: Al 5° livello un Cavaliere - Drago guadagna un bonus di +1 all'attacco e +2 ai danni inflitti quando combatte in sella al drago. Al 9° livello il bonus all'attacco sale a +2 e quello ai danni sale a +4.

Pelle di Drago: Al 6° livello l'affinità tra il Drago ed il Cavaliere diventa sempre più forte e la stessa pelle del Cavaliere diventa più resistente. Un esame accurato rivela che sottilissime e quasi impercettibili scaglie ricoprono la pelle del Cavaliere - Drago. Il Cavaliere ottiene un bonus di +2 in CA per armatura naturale. Questa è un'abilità straordinaria.

Talento Bonus: Il Cavaliere - Drago può prendere un Talento bonus dalla lista dei talenti bonus dei Guerrieri.

Sangue di Drago: Al 8° livello il Cavaliere - Drago ottiene una resistenza ai danni di 12, equivalente ad un incantesimo *Resistere agli elementi* permanente. Tale resistenza vale solo per i danni cagionati da elementi simili a quelli che vengono inflitti dal soffio del drago alleato (ad es. fuoco, freddo, elettricità, ecc.), ovvero dai danni cui lo stesso drago alleato è normalmente immune.

Soffio del Drago: Al 10° livello, il Cavaliere - Drago è completamente legato al suo drago. Egli ottiene una versione ridotta del soffio del proprio drago alleato che può essere utilizzata tre volte al giorno. Il raggio è quello minimo per il tipo di soffio ottenuto e i danni sono in ogni caso 4d6 (CD 16). Questa è un'abilità soprannaturale.

Maestro Elementalista di Zakar

Il Maestro Elementalista padroneggia uno dei quattro elementi fondamentali della materia in tutti i suoi aspetti. Questi personaggi imparano a proteggersi dagli effetti deleteri degli elementi che controllano, ad evocare e comandare elementali ed in ultima soluzione possono diventare essi stessi elementali.

Per accedere a questa classe di prestigio è necessario essere ammessi nella scuola di magia di Zakar, previo il superamento di un esame teorico e di una prova pratica, variabili a seconda dell'ordine elementale in cui si è chiesto di accedere. Solo i druidi e gli incantatori arcani possono accedere a questa classe di prestigio. Maghi e stregoni possono diventare maestri degli elementi senza grosse difficoltà, per le ragioni più diverse, spesso per motivi di ricerca o per motivi filosofici. I druidi di solito lo fanno per dedicarsi più attivamente a quello degli aspetti basilari della natura che gli è più congeniale. Molto rari sono i bardi che intraprendono questa strada, poiché la forte specializzazione magica richiede enormi sforzi cui solo pochissimi bardi riescono a far fronte.

Esistono quattro "ordini" di Maestri Elementalisti, ciascuno rappresentante rispettivamente "Aria", "Terra", "Fuoco" ed "Acqua". Una volta entrati in uno degli ordini, i Maestri Elementalisti dell'acqua sono conosciuti come **Idromanti**, quelli dell'aria come **Aeromanti**, quelli del fuoco come **Piromanti** e quelli della terra come **Litomanti**.

Ciascun ordine è in competizione con i restanti tre, anche se le maggiori rivalità si avvertono, da una parte, tra "Terra" ed "Aria" e, dall'altra, tra "Acqua" e "Fuoco", come se le rivalità tra gli uomini rispecchiassero la contrapposizione teorica dei quattro elementi. I membri più giovani ed inesperti di ciascun ordine tendono ad aggregarsi, mentre man mano che acquisiscono esperienza e che invecchiano cominciano ad estraniarsi e divengono soggetti solitari, spesso con evidenti mutamenti caratteriali, modifiche della personalità e (meno evidenti) alterazioni del corpo. La loro forza individuale e la possibilità di ricorrere a potenti alleati ne fa ottimi alleati o temibili avversari.

DV: d4

Requisiti

Per diventare un Maestro Elementalista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti, variabili a seconda dell'ordine scelto:

Razza: Umano, elfo, mezz'elfo, nano (solo terra o fuoco), gnomo (solo terra o aria), halfling (solo terra o acqua).

Bonus di attacco base: +5.

Talenti: tre talenti qualsiasi di creazione oggetti e/o di metamagia.

Lanciare incantesimi: capacità di lanciare almeno due tra i seguenti incantesimi, variabili a seconda dell'ordine:

Aria: *Muro di vento, Folata di vento, Camminare nell'aria, Controllare venti, Controllare tempo atmosferico.*

Acqua: *Respirare sott'acqua, Controllare acqua, Tempesta di ghiaccio, Controllare tempo atmosferico.*

Fuoco: Muro di fuoco, Palla di fuoco, Colpo infuocato, Estinguere fuoco, Scudo di fuoco, Trappola di fuoco.

Terra: Scolpire pietra, Muro di pietra, Tramutare fango in roccia, Tramutare roccia in fango, Pelle di pietra.

Abilità di Classe

Le abilità di classe del Maestro Elementalista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare animali (Car), Alchimia (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze - Arcane, Religioni, Natura – (Int), Guarire (Sag), Parlare linguaggi (Int), Raccogliere informazioni (Car), Sapienza magica (Int), scrutare (Int) più:

Aria: Acrobazia (Des), Saltare (For).

Acqua: Nuotare (For), Utilizzare corde (Des).

Fuoco: Osservare (Sag), Cercare (Int).

Terra: Equilibrio (Des), Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 3 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del Maestro Elementalista.

Competenza nelle armi e nelle armature: i maestri degli elementi non ottengono alcuna competenza in armi o armature. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della fuga, Equilibrio, Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare tasche.

Incantesimi al giorno: Un Maestro Elementalista prosegue sempre il suo addestramento nel campo della magia oltre a studiare approfonditamente uno dei quattro elementi fondamentali della materia. Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di Maestro Elementalista, guadagna anche un nuovo numero di incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un nuovo livello di incantatore nella classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (miglioramento della possibilità di controllare o intimorire non morti, talenti

Maestro Elementalista di Zakar

Livello di Classe	Bonus di Attacco base	Tiri Salvezza			Speciale I	Incantesimi.
(*)	(**)	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+0	+0 (+2)	+0 (+2)	+2	Protezione elementale, linguaggio	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+1 (+3)	+1 (+3)	+3	Elemento focalizzato	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1 (+3)	+1 (+3)	+3	Adattamento elementale	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1 (+4)	+1 (+4)	+4	Mutazione psicofisica	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+2 (+4)	+2 (+4)	+4	Evocazione minore	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2 (+5)	+2 (+5)	+5	Mutazione psichica	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2 (+5)	+2 (+5)	+5	Evocazione maggiore	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+3 (+6)	+3 (+6)	+6	Elemento massimizzato	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3 (+6)	+3 (+6)	+6	Pieno controllo degli elementi	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3 (+7)	+3 (+7)	+7	Metamorfosi elementale	+1 livello alla classe esistente

*: i numeri tra parentesi si applicano agli Elementalisti appartenenti agli ordini di Terra e Acqua;

**: i numeri tra parentesi si applicano agli Elementalisti appartenenti agli ordini di Fuoco e Aria

di metamagia o di creazione oggetto e così via). In pratica, questo significa che il suo livello di Maestro Elementalista viene aggiunto al livello dell'altra classe di incantatore di cui il personaggio era dotato prima di determinare gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore globale. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un Maestro Elementalista, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di Maestro Elementalista per determinare il numero e le modalità di lancio degli incantesimi nel momento in cui ottiene il livello in questione e, una volta effettuata, la scelta non è più modificabile. Da notare che se un chierico possiede l'abilità di scacciare e/o controllare elementali derivante da uno dei suoi domini questa continua a migliorare aggiungendo i livelli del Maestro Elementalista a quelli del chierico.

Protezione Elementale: un Maestro Elementalista impara a proteggere se stesso dall'elemento naturale al quale è dedicato il suo "ordine". Ogni Maestro Elementalista acquista una capacità straordinaria che emula gli effetti di una delle forme dell'incantesimo *Resistere agli elementi*, secondo lo schema seguente:

Maestro Elementalista tipo di resistenza

Acqua: Freddo

Aria: Elettricità

Fuoco: Fuoco

Terra: Acido

Questa capacità è permanente e non può essere eliminata con *Dissolvi magie* o effetti analoghi e persino un *Desiderio* o un *Miracolo* possono negarla solo per un breve periodo di tempo.

Linguaggio: un Maestro Elementalista impara a comunicare con gli elementali e le creature del piano elementale dell'elemento corrispondente a quello cui dedica i suoi studi. La comunicazione è verbale e gestuale e le creature capiscono e si fanno capire perfettamente.

Elemento Focalizzato: è un talento speciale, riservato ai Maestri Elementalisti che funziona in modo analogo al talento Incantesimo focalizzato, ma non è con esso cumulabile. Gli incantesimi che hanno un effetto chiaramente riconducibile all'elemento dell'ordine di appartenenza del Maestro Elementalista sono più potenti del normale. In pratica si aggiunge +2 alla classe di difficoltà per tutti i tiri salvezza contro incantesimi che hanno a che fare con l'elemento specifico del Maestro Elementalista.

Adattamento Elementale: il Maestro Elementalista acquista un'altra capacità straordinaria, variabile in base all'ordine di appartenenza:

- 1) **Aria:** il Maestro Elementalista è costantemente sotto gli effetti di un incantesimo *Caduta morbida* (centrato su se stesso), inoltre, 3 volte al giorno può compiere un salto prodigioso di 27 metri in avanti o di 13,5 metri in alto o di 9 metri all'indietro.
- 2) **Acqua:** il Maestro Elementalista può *Camminare sull'acqua* quando vuole, inoltre, ogni giorno, può *Respirare sott'acqua* per 3 ore per livello del Maestro Elementalista. Quest'ultimo potere si attiva e si disattiva automaticamente e le ore a disposizione sono liberamente distribuibili nell'arco della giornata.
- 3) **Fuoco:** da questo momento in poi il Maestro Elementalista è considerato una creatura del fuoco e pertanto è totalmente immune al fuoco (naturale o sovranaturale), ma subisce doppio danno dal freddo (o metà danno con un tiro salvezza riuscito, dove possibile), inoltre può camminare sulla lava senza sprofondare quando vuole.
- 4) **Terra:** il Maestro Elementalista è costantemente sotto gli effetti di un incantesimo *Pelle di pietra*, inoltre può muoversi liberamente su fango, sabbia, sabbie mobili o detriti rocciosi al suo normale movimento e senza possibilità di sprofondare o scivolare.

Mutazione Psicofisica: il potere della magia elementale, lentamente ma inesorabilmente, logora il corpo e la mente e il Maestro Elementalista subisce una mutazione evidente che varia in base all'elemento cui dedica i suoi studi:

- a) **Aria:** il Maestro Elementalista s'indebolisce nel corpo, perde peso e comincia a soffrire di una leggera forma di osteoporosi; ciò causa la perdita permanente di un punto di Costituzione.
- b) **Acqua:** il Maestro Elementalista tende ad ingrassare a causa di una notevole ritenzione idrica e durante i pasti tende a bere molto ed a mangiare cibi ricchi di acqua. Il suo corpo è quasi sempre madido di sudore. A causa dell'incremento della massa corporea il Maestro Elementalista perde permanentemente un punto di Destrezza.
- c) **Fuoco:** il Maestro Elementalista diventa frettoloso, polemico ed irascibile. Egli tende a dimagrire o, se non è grasso, tende a non ingrassare, anche se mangia abbondantemente, a causa di un'accelerazione del metabolismo che però porta a bruciare più in fretta anche le proteine. Ciò comporta per il Maestro Elementalista la perdita permanente di un punto di Forza.
- d) **Terra:** il Maestro Elementalista comincia a muoversi, parlare (e forse a pensare) molto lentamente, si muove il meno possibile e se deve mettersi a correre o a compiere un'altra azione che richiede molto movimento lo fa con riluttanza. La sedentarietà, tendente ad una vera e propria stasi, lo porta ad incrementare il proprio peso. Il tutto causa al Maestro Elementalista la perdita permanente di un punto di Destrezza.

Ciascuna delle suddette perdite può essere riparata soltanto con un *Desiderio* o un *Miracolo*, ma tale riparazione comporta la perdita di tutte le abilità del Maestro Elementalista di livello 5° e superiore, eccettuati i livelli di lancio degli incantesimi. Se ciò avviene, è possibile convertire ciascun livello di Maestro Elementalista dal 5° in su in un livello della classe di incantatore di cui si faceva parte prima di diventare Maestro Elementalista, oppure è possibile utilizzare un *Desiderio* o un *Miracolo* per ripristinare la perdita e riacquistare i poteri da Maestro Elementalista.

Gli incrementi di caratteristica dovuti al livello o all'uso di oggetti magici non comportano la perdita dei privilegi di classe nel senso su indicato, ma non cambiano neanche l'aspetto e il comportamento assunto dal Maestro Elementalista a causa della mutazione.

Evocazione Minore: Una volta al giorno, concentrandosi per un round completo il Maestro Elementalista può evocare 1d4 elementali dell'elemento in cui prosegue i suoi studi che giungono entro 9 metri da lui in 1d4 round. Gli elementali evocati avranno un numero di Dadi Vita pari o inferiore ad 2 volte il livello di classe del Maestro Elementalista, ma si può trattare al massimo di elementali grandi (8 DV). Gli elementali non necessitano della concentrazione del Maestro Elementalista e sono asserviti ai suoi ordini. Il Maestro Elementalista può dare alle creature evocate qualunque ordine che non sia autodistruttivo; gli elementali lo eseguiranno al meglio delle loro possibilità e conoscenze, senza cercare di distorcere il senso degli ordini ricevuti. Le creature rimangono sotto il controllo del Maestro Elementalista finché non sono scacciati, finché non portano a termine il compito loro assegnato o comunque per un periodo massimo di un giorno per livello di classe del Maestro Elementalista. Una volta libero dal controllo, ogni elementale ritorna al suo Piano d'origine. Fino a quando vi sono elementali così evocati sotto il controllo del Maestro Elementalista, non è possibile fare nuovo uso di questo potere, anche se è passato un giorno dall'ultimo utilizzo.

Mutazione Psicica: I Maestri Elementalisti di tutti e quattro gli "ordini" accentuano il cambiamento del loro carattere ed inoltre cominciano a diventare più taciturni ed introversi e si estraniano dalla compagnia, preferendo i loro studi ai contatti sociali. Questo causa la perdita permanente di un punto di Carisma. Alternativamente, alcuni Maestri

Elementalisti sviluppano dei comportamenti diversi, che variano in ragione del loro “ordine” di appartenenza:

- A) Aria: il Maestro Elementalista diventa distratto, sbadato e tende a dimenticare le cose. Pensa spesso alle sue ricerche e fa ragionamenti per conto suo anche in presenza di altre persone, non curante della loro presenza, come se avesse la testa fra le nuvole. Il Maestro Elementalista perde permanentemente un punto di Saggezza.
- B) Acqua: Il Maestro Elementalista continua a bere molto, ma molto di quello che beve è alcolico. Egli acquista una certa assuefazione all'alcol ma ne risente comunque gli effetti. Il Maestro Elementalista perde permanentemente un punto di Intelligenza.
- C) Fuoco: Il Maestro Elementalista assume un atteggiamento impaziente ed un carattere impetuoso e facilmente irritabile, tant'è che sono molto frequenti i suoi scatti d'ira. In alcuni casi comincia anche ad avere “piccole” manie d'onnipotenza. Per questi motivi il Maestro Elementalista perde permanentemente un punto di Saggezza.
- D) Terra: Il Maestro Elementalista assume un atteggiamento al tempo stesso sardonico e flemmatico, parla lentamente e pensa molto su ciò che deve fare. In alcuni casi il suo atteggiamento passivo lo rende pressoché apatico. Per questi motivi il Maestro Elementalista perde permanentemente un punto d'Intelligenza.

Ciascuna delle suddette perdite può essere riparata soltanto con un *Desiderio* o un *Miracolo*, ma tale riparazione comporta la perdita di tutte le abilità del Maestro Elementalista di livello 5° e superiore, eccettuati i livelli di lancio degli incantesimi. Se ciò avviene, è possibile convertire ciascun livello di Maestro Elementalista dal 5° in su in un livello della classe di incantatore di cui si faceva parte prima di diventare Maestro Elementalista, oppure è possibile utilizzare un *Desiderio* o un *Miracolo* per ripristinare la perdita e riacquistare i poteri da Maestro Elementalista.

Gli incrementi di caratteristica dovuti al livello o all'uso di oggetti magici non comportano la perdita dei privilegi di classe nel senso su indicato, ma non cambiano neanche l'aspetto e il comportamento assunto dal Maestro Elementalista a causa della mutazione.

Nota: La scelta su quale dei due atteggiamenti (con la susseguente perdita di un punto da una caratteristica del Maestro Elementalista) spetta al giocatore, che dovrebbe impegnarsi al massimo nell'interpretare il cambiamento caratteriale del suo personaggio.

Evocazione Maggiore: quest'abilità funziona in modo analogo ad Evocazione minore, salvo per il fatto che consente di evocare elementali di qualunque taglia, purché le creature evocate non abbiano un numero di Dadi Vita superiore al doppio dei livelli di classe del Maestro Elementalista (al massimo 20 DV). In aggiunta, ed in via alternativa, quest'abilità può essere utilizzata per evocare una singola creatura del piano elementale corrispondente a quello di studio del Maestro Elementalista, purché non abbia un numero di Dadi Vita superiore al doppio dei suoi livelli di classe. A titolo esemplificativo un Maestro Elementalista dell'aria può evocare un Djinni, un Maestro Elementalista del fuoco può evocare un Efreeti o una Salamandra, un Maestro Elementalista dell'acqua può evocare una Nereide e un Maestro Elementalista della terra può evocare uno Xorn.

Elemento Massimizzato: è un talento speciale, riservato ai Maestri Elementalisti, che funziona in modo simile al talento Incantesimi massimizzato. Gli incantesimi che hanno un effetto chiaramente riconducibile all'elemento dell'ordine di appartenenza del Maestro Elementalista ha tutte le sue variabili numeriche elevate al massimo. Diversamente dal talento Incantesimi massimizzati, gli incantesimi aumentano solo di due livelli anziché di tre. Utilizzare il talento Incantesimi massimizzati su incantesimi già massimizzati per l'effetto di Elemento massimizzato è perciò inutile.

Pieno Controllo degli Elementi: Quest'abilità consente al Maestro Elementalista di controllare un'area di materia non vivente dell'elemento corrispondente a quello dei suoi studi. Il Maestro Elementalista, una volta la settimana, può modellare un'area di materia e darle vita temporaneamente con la sola concentrazione (azione di round completo). La materia animata combatte come un elementale grande dell'elemento corrispondente e ne assume tutte le caratteristiche. Lo pseudo – elementale rimane in vita finché il Maestro Elementalista resta concentrato ed entro 6 metri da lui, ovvero fino a quando non è distrutto. Il Maestro Elementalista inoltre ottiene ulteriori poteri, anch'essi utilizzabili una volta la settimana, che variano in base all'ordine di appartenenza:

- 1) Aria: Il Maestro Elementalista per un'ora può controllare la forza e la direzione del vento, da quella di calma piatta (nessun vento) a quella di un uragano in un'area del raggio di 3 metri per livello di classe del Maestro Elementalista. L'aria deflette tutti i proiettili non magici e può spostare il Maestro Elementalista ad una velocità di 108 metri per round. Per 24 ore, a partire da quando attiva il potere, inoltre, il Maestro Elementalista è immune ai danni causati dal vento, in ogni sua forma.
- 2) Acqua: Il Maestro Elementalista per 1 ora per livello di classe può *Controllare acqua* a volontà e per lo stesso periodo è immune ai danni provocati da ghiaccio, grandine, temporali, inondazioni, gorgi, vortici, trombe marine e maremoti di qualunque natura ed origine. Il potere *Controllare acqua* è utilizzato al livello di incantatore del personaggio.
- 3) Fuoco: Il Maestro Elementalista per un'ora può controllare le fiamme aumentando le dimensioni di un incendio naturale di 1,5 metri per livello del Maestro Elementalista. Nello stesso periodo di tempo, una volta ogni 5 minuti, il Maestro Elementalista può estinguere le fiamme in un'area del raggio di 1,5 metri per livello del Maestro Elementalista, ovvero creare un incendio dal nulla in un'area identica. Un incendio così creato è immobile, all'inizio circonda il Maestro Elementalista che resta libero di muoversi e può appiccare fiamme ad altri materiali infiammabili. Quest'incendio ha la stessa durata e causa gli stessi danni di un *Muro di fuoco* lanciato al livello di incantatore del Maestro Elementalista stesso.

- 4) **Terra:** Il Maestro Elementalista può modellare la roccia, la pietra ed il materiale composto di terra a volontà, nel raggio di 3 metri per livello di classe del Maestro Elementalista. Il Maestro Elementalista può anche disintegrare terra e pietra nella suddetta area, ovvero può *Fondersi nella pietra* come l'omonimo incantesimo. Questo controllo dura per un'ora. Inoltre, per 24 ore, a partire da quando attiva il potere, il Maestro Elementalista è immune ai danni provocati dalla lava e a quelli provocati da massi cadenti (es. frana).

Metamorfosi Elementale: Il Maestro Elementalista può liberamente entrare nel piano elementale del suo ordine, o uscirne. Tale processo richiede un'azione di round completo durante il quale la concentrazione del Maestro Elementalista non deve essere interrotta o il tentativo fallisce.

Inoltre, una volta al mese, il Maestro Elementalista può diventare a tutti gli effetti un Elementale Maggiore (21 DV) del tipo corrispondente al suo ordine. Il Maestro Elementalista mantiene la capacità di lanciare incantesimi, ma non può utilizzare gli oggetti magici che trasporta (in quanto sono parte della forma che assume). In questa forma l'Elementalista mantiene le sue caratteristiche di Intelligenza, Sapienza e Carisma, ma acquisisce la Forza, la Destrezza e la Costituzione dell'elementale in cui si è trasformato. Tutte le altre statistiche (CA, attacchi, movimento, DV, abilità e talenti, ecc.) durante la metamorfosi sono le stesse del corrispondente elementale (Nota: i punti ferita devono essere determinati nuovamente ad ogni trasformazione). L'Elementalista può restare in forma elementale quanto vuole e può tornare alla sua forma originaria quando vuole, ma una volta tornato normale non potrà riassumere forma elementale per un mese intero. Se l'Elementalista viene ucciso in forma elementale ritorna istantaneamente alla sua forma originaria. Ad ogni trasformazione, tuttavia, si corre un rischio. Infatti, esiste una probabilità su venti (risultato di 1 su 1d20) che un elementale anziano (accompagnato sempre da 1d4 elementali maggiori e da 2d4 elementali enormi) noti l'attività dell'Elementalista e cerchi di porvi fine definitivamente. Se l'Elementalista fugge dal piano elementale, il punto esatto in cui l'Elementalista dovesse rientrarci sarebbe in ogni caso quello in cui in quel momento si trova l'elementale anziano disturbato in precedenza (con tutta la sua schiera). Se l'Elementalista lo affronta e viene sconfitto, il suo corpo viene disintegrato dalle forze ostili del piano elementale e può essere riportato in vita solo con un *Desiderio* o un *Miracolo*. Se invece dovesse vincere ne acquisterà il potere diventando egli stesso un elementale anziano e non sarà più disturbato da altri elementali anziani in futuro. La forma di elementale anziano verrà mantenuta anche per tutte le successive trasformazioni.

Poeta Epico

Un Poeta Epico è nella maggior parte dei casi un Bardo che si concentra sulle sue capacità di intrattenimento e di conoscenza di storie e leggende, piuttosto che sulle capacità magiche o su attività più "discrete" (illecite). Un Poeta Epico ha sempre un orecchio attento ad ogni notizia, informazione, diceria, storia o leggenda di cui può venire a conoscenza. Per accedere a questa classe di prestigio è necessario essere ammessi all'Accademia dei Bardi di Wellyn nella città di Laiel. L'accesso non è semplice, poiché occorre impressionare i maestri dell'accademia con un'esibizione solista in cui si deve esprimere il meglio delle proprie doti poetiche, canore, musicali, oratorie ed artistiche. Se la performance è stata gradita solo allora si viene ammessi all'accademia. Diversamente da ciò che la gente pensa o crede di sapere, un Poeta Epico non è un topo di biblioteca, un artista o uno scribacchino qualunque, ma è un impavido che spesso segue da vicino le imprese che passeranno alla storia. Forse il nome di un Poeta Epico non verrà ricordato ma è grazie agli scritti di questi coraggiosi "ignoti storici" che le storie si conoscono, gli eroi divengono tali e le leggende si tramandano per i posteri.

DV: d6

Requisiti:

Per diventare Poeta Epico, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Bonus di Attacco Base: +4

Conoscenza (qualsiasi): 8 gradi

Decifrare Scritture: 8 gradi

Diplomazia: 8 gradi

Intrattenere: 8 gradi

Ottenere Informazioni: 8 gradi

Percepire Inganni: 8 gradi

Speciale: Il personaggio deve possedere le capacità Musica del Bardo e Conoscenze del Bardo. Il personaggio inoltre deve superare la prova di ammissione esibendosi dinanzi ai maestri dell'Accademia Bardica di Wellyn.

Abilità di classe:

Le abilità di classe del Poeta Epico (e la caratteristica chiave per ogni abilità) sono: Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Nuotare (For), Osservare (Sag), Ottenere Informazioni (Car), Parlare Linguaggi (Int), Percepire Inganni (Sag), Professione (Int), Raggiungere (Car), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Scrutare (Int), Usare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

Punti Abilità per ogni livello: 4 + modificatore Int

Privilegi di Classe:

Competenza nelle armi e nelle armature: I Poeti Epici restano competenti nell'uso di tutte le armi e le armature in cui erano competenti come Bardi.

Conoscenze Bardiche: Il Poeta Epico aggiunge il suo livello al livello di classe da Bardo per quanto riguarda il suo bonus

totale sulla prova per le Conoscenze bardiche.

Musica Bardica: Il Poeta Epico aggiunge il suo livello al livello di classe da Bardo per determinare quante volte al giorno può utilizzare le abilità musicali da Bardo.

Raggiro Poetico e Diplomazia: Il Poeta Epico può sfruttare una delle sue abilità musicali da Bardo affinché lo assistano in una prova di Diplomazia o Raggiro. Quando usa questa abilità, il Poeta Epico può effettuare una prova di Intrattenere aggiungendo come bonus il numero di gradi che egli possiede rispettivamente nelle abilità Diplomazia o in Raggiro (a seconda dell'abilità che il Poeta Epico ha intenzione di utilizzare). La prova per il resto ha i normali effetti.

Rimare: Il Poeta Epico aggiunge il bonus indicato per quel livello, tra parentesi, alla sua abilità di Intrattenere. Tale bonus non è cumulativo.

Conoscenze Oscure: Il Poeta Epico ottiene il bonus indicato per quel livello, tra parentesi, alla sua prova di Conoscenze Bardiche. Tale bonus non è cumulativo.

Estasi Poetica: Se il Poeta Epico ha 9 o più gradi nell'abilità Intrattenere, egli può usare una delle sue abilità di Musica Bardica per creare l'effetto *Estasiare* (come l'incantesimo) su tutti coloro che si trovano entro 9 metri da lui. Un TS sulla Volontà (CD 13 + mod. Car) nega gli effetti. Questa è un'abilità magica di influenza mentale.

Emozione Poetica: Se il Poeta Epico ha 12 o più gradi nell'abilità Intrattenere, egli può usare una delle sue abilità di Musica Bardica per creare l'effetto *Emozione* (come l'incantesimo) su tutti coloro che si trovano entro 9 metri da lui. Un TS sulla Volontà (CD 15 + mod. Car) nega gli effetti. Questa è un'abilità magica di influenza mentale.

Charme Poetico: Se il Poeta Epico ha 12 o più gradi nell'abilità Intrattenere, egli può usare una delle sue abilità di Musica Bardica per creare l'effetto *Charme Mostri* (come l'incantesimo) su un singolo soggetto entro 9 metri da lui. Un TS sulla Volontà (CD 15 +

<u>Livello di Classe</u>	<u>Bonus di Attacco base</u>	<u>Tempra</u>	<u>Poeta Epico</u>		<u>Speciale</u>
			<u>Riflessi</u>	<u>Volontà</u>	
1°	+0	+0	+2	+2	Conoscenze Bardiche, Musica Bardica, Raggiro Poetico e Diplomazia
2°	+1	+0	+3	+3	Rimare (+1), Conoscenze Oscure (+1)
3°	+2	+1	+3	+3	Estasi Poetica
4°	+3	+1	+4	+4	Rimare (+2), Conoscenze Oscure (+2)
5°	+3	+1	+4	+4	Emozione Poetica
6°	+4	+2	+5	+5	Rimare (+3), Conoscenze Oscure (+3)
7°	+5	+2	+5	+5	Charme Poetico
8°	+6	+2	+6	+6	Rimare (+4), Conoscenze Oscure (+4)
9°	+6	+3	+6	+6	Memoria Poetica
10°	+7	+3	+7	+7	Rimare (+5), Conoscenze Oscure (+5)

mod. Car) nega gli effetti. Questa è un'abilità magica di influenza mentale.

Memoria Poetica: Se il Poeta Epico ha 15 o più gradi nell'abilità Intrattenere, egli può usare una delle sue abilità di Musica Bardica per creare l'effetto *Modificare la Memoria* (come l'incantesimo) su un singolo soggetto entro 9 metri da lui entro 9 metri da lui. Un TS sulla Volontà (CD 17 + mod. Car) nega gli effetti. Questa è un'abilità magica (influenza mentale).

Tentatrice

La Tentatrice è una donna affascinante e molto pericolosa specializzata in compiti di spionaggio, raccolta di informazioni, doppi giochi e, talvolta, assassinio. La rovina di un intero casato nobiliare o la perdita di una guerra talvolta si devono proprio al decisivo intervento di una Tentatrice.

Le Tentatrici apprendono le loro subdole arti in modo naturale e con molta passione e dedizione e sono di norma solitarie nel loro specifico lavoro, anche se non disdegnano la compagnia di altre classi che possano aiutarle qualora sia necessario un aiuto divino o di pura forza brutta.

Quasi tutte le Tentatrici sono Ladre o Barde.

DV: d4

Requisiti:

Per diventare una Tentatrice, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Sesso: Femminile (Le Tentatrici sono solo donne)

Talenti: Abilità Focalizzata (Raggiro)

Camuffarsi: 4 gradi

Diplomazia: 4 gradi

Intrattenere: 8 gradi

Raggiro: 8 gradi

Utilizzare oggetti: 4 gradi

Abilità di classe:

Le abilità di classe della Tentatrice (e la caratteristica chiave per ogni abilità) sono: Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffarsi (Car), Cercare (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raggiare (Car), Scrutare (Int) e Svuotare Tasche (Des).

Punti Abilità per ogni livello: 6 + modificatore Int.

Privilegi di Classe:

Competenza nelle armi e nelle armature: Le Tentatrici sono competenti solo nell'uso del pugnale e della balestra da mano. Esse non hanno alcuna competenza nelle armature o negli scudi.

Fascino Tentatore: La Tentatrice ha un bonus di +2 su tutte le prove delle abilità Diplomazia, Intrattenere e Raggiare effettuate nei confronti di umanoidi maschi. Se la prova riguarda un singolo maschio della stessa razza della Tentatrice il bonus sale a +4. Questa è un'abilità straordinaria.

Incantesimi: La Tentatrice ha una propria selezione di incantesimi che impara e lancia esattamente come uno Stregone o un Bardo. La Tentatrice può lanciare incantesimi bonus in base al Carisma ed il punteggio di Carisma richiesto per lanciare uno specifico incantesimo è pari a 10 + livello dell'incantesimo. Il CD dei TS contro incantesimi lanciati dalla Tentatrice è pari a 10 + livello dell'incantesimo + bonus di Carisma della Tentatrice. Il livello di lancio di un incantesimo della tentatrice è pari al suo livello più il livello di classe da incantatore arcano eventualmente posseduto (ad es. Tentatrice 5°/Bardo 6° equivale a livello di lancio 11°). La sola differenza con un Bardo o uno Stregone è che la Tentatrice conosce tutti gli incantesimi della sua lista.

Pugnalare alle Spalle: Quando utilizza quest'abilità, la Tentatrice effettua un'azione di round completo e sferra un singolo attacco col suo pugnale. L'attacco può essere effettuato solo mentre si fiancheggia il bersaglio o comunque mentre l'avversario è privo del suo bonus di Destrezza alla CA. Se va a segno, al 2° livello l'attacco infligge i danni normali (eventualmente anche critici) cui successivamente

Livello di Classe	Bonus di -Attacco base	Tentatrice				Incantesimi					
		Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale	I	II	III	IV	V	VI
1°	+0	+0	+2	+2	Fascino Tentatore, Incantesimi	2	0				
2°	+1	+0	+3	+3	Pugnalare alle Spalle +1d6 - 1 Forza	3	1				
3°	+1	+1	+3	+3	Mescere Pozioni	3	2	0			
4°	+2	+1	+4	+4	Traffiggere il Cuore	3	3	1			
5°	+2	+1	+4	+4	Pugnalare alle Spalle +2d6 - 2 Forza	4	3	2	0		
6°	+3	+2	+5	+5	Incantesimi Intensificati	4	3	3	1		
7°	+3	+2	+5	+5	Incantesimi Silenziosi 4	4	3	2	0		
8°	+4	+2	+6	+6	Pugnalare alle Spalle +3d6 - 3 Forza	5	4	3	3	1	
9°	+4	+3	+6	+6	Incantesimi Immobili	5	4	4	3	2	0
10°	+5	+3	+7	+7	Bacio della Morte	5	5	4	3	3	1

vanno aggiunti i danni indicati, ossia 1d6 + 1 danno temporaneo alla Forza.

I danni incrementano in modo cumulativo di quanto indicato al 5° e poi al 8° livello. Se la Tentatrice ha dei livelli di una classe che consente di effettuare un Attacco furtivo, anche tali danni vanno sommati come di consueto. Quest'abilità può essere utilizzata solo se la Tentatrice non indossa armature e se usa il pugnale per attaccare (non ha effetto con armi diverse). Questa è un'abilità straordinaria.

Mescere Pozioni: Al 3° livello la Tentatrice guadagna gratuitamente il talento Mescere Pozioni descritto nel MDG.

Traffiggere il Cuore: A partire dal 4° livello la Tentatrice può aggiungere il suo bonus di Carisma all'attacco quando usa la sua abilità di Pugnalare alle Spalle.

Incantesimi Intensificati: Al 6° livello la Tentatrice guadagna gratuitamente il talento Incantesimi Intensificati descritto nel MDG.

Incantesimi Silenziosi: Al 7° livello la Tentatrice guadagna gratuitamente il talento Incantesimi Silenziosi descritto nel MDG.

Incantesimi Immobili: Al 9° livello la Tentatrice guadagna gratuitamente il talento Incantesimi Immobili descritto nel MDG.

Bacio della Morte: Al 10° livello, una volta al giorno, la Tentatrice può effettuare un singolo attacco di contatto in mischia sfruttando un'azione di round completo. La Tentatrice guadagna oltre ai normali bonus il bonus del proprio Carisma all'attacco. Se l'attacco va a segno, la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15 + modificatore di Carisma della Tentatrice) o morire. Anche se il TS ha successo, la vittima subisce 5d8 punti ferita temporanei (recuperabili al ritmo di 1 ogni 10 minuti di riposo). Questa è un'abilità magica.

Lista degli Incantesimi della Tentatrice

Livello I: Cambiare sembianze, Charme, Cura ferite leggere, Ipnosi, Messaggio, Rimuovi paura, Sonno, Ventriloquio;

Livello II: Allineamento imperscrutabile, Alterare se stesso, Dissimulare, Grazia felina, Immagini speculari,

Individuazione dei pensieri, Invisibilità, Trama ipnotica;

Livello III: *Anti - individuazione, Blocca persone, Chiaroudienza/Chiaroveggenza, Dissolvi magie, Forma gassosa, Linguaggi, Suggerione, Veleno;*

Livello IV: *Autometamorfosi, Charme mostri, Costrizione inferiore, Emozione, Individuazione dello scrutamento, Invisibilità migliorata, Modificare memoria, Scrutare;*

Livello V: *Blocca mostri, Dominare persone, Porta dimensionale, Regressione mentale, Spezzare incantamento, Nebbia mentale, Sogno, Visione falsa;*

Livello VI: *Costrizione/Cerca, Dissolvere superiore, Fuorviare, Repulsione, Scrutare superiore, Suggerione di massa, Velo, Visione del vero.*

Valchiria

Le Valchirie sono prodi donne barbare esperte nel combattimento a cavallo. Raramente vivono in zone civilizzate e quando vi si recano di solito è per portare la morte ai loro nemici. Le Valchirie sono note per la loro furia e ferocia in combattimento e per il loro terrificante grido di guerra. Molte Valchirie evitano la civiltà e vagabondano con il loro cavallo e con le loro "sorelle". Esse talvolta si stanziano su un territorio ben preciso solo se hanno necessità di stabilire relazioni coniugali e commerciali, e anche in questo caso i loro partner privilegiati sono i Barbari e quasi mai gente delle città.

Si dice che alcune Valchirie adottino le bambine rimaste orfane dopo un'incursione di barbari o di mostri e le allevano fino a quando non siano in grado di diventare esse stesse delle altre Valchirie. Le Valchirie cooperano volentieri con le tribù di barbari,

Valchiria

<u>Livello di</u>	<u>Bonus di</u>				
<u>Classe</u>	<u>Attacco base</u>	<u>Tempra</u>	<u>Riflessi</u>	<u>Volontà</u>	<u>Speciale</u>
1°	+1	+2	+1	+0	Combattere in Sella +1
2°	+2	+3	+1	+0	Lamento 1/giorno
3°	+3	+3	+1	+1	Tiro dalla Sella +1
4°	+4	+4	+2	+1	Attacco Furioso 1/giorno
5°	+5	+4	+2	+1	Grido di Battaglia 1/giorno, Combattere in Sella +2, Lamento 2/giorno
6°	+6	+5	+2	+2	Riduzione del danno 1/-, Attacco Furioso 2/giorno, Ira 1/giorno
7°	+7	+5	+3	+2	Tiro dalla Sella +2
8°	+8	+6	+3	+2	Grido di Battaglia 2/giorno, Riduzione del danno 2/-, Attacco Furioso 3/giorno, Ira 2/giorno, Lamento 3/giorno
9°	+9	+6	+3	+3	Combattere in Sella +3, Canto di guerra
10°	+10	+7	+4	+3	Riduzione del danno 3/-, Attacco Furioso 4/giorno, Ira 3/giorno,

ma la comune predominanza maschile delle culture barbare può talvolta portare ad incomprensioni. Tutte le Valchirie, almeno per un po' della loro vita, sono state Barbare. Se hanno avuto altre classi normalmente sono state Druide, Ranger, Ladre o Barde. Non esistono Valchirie che abbiano servito come Paladini e le Chieriche sono rarissime quanto le incantatrici arcane.

DV: d12

Requisiti:

Per diventare una Valchiria, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Razza: qualsiasi, anche se la maggioranza è composta da Umani

Sesso: Femminile (solo le donne possono essere Valchirie)

Allineamento: qualsiasi non - legale

Bonus di Attacco Base: +6

Talenti: Arma Focalizzata: lancia (mezza, corta o lunga), Attacco in Sella, Tiro ravvicinato, Tirare in Sella.

Acrobazia: 4 gradi

Cavalcare: 8 gradi

Conoscenza delle Terre Selvagge: 4 gradi

Intimidire: 8 gradi

Saltare: 8 gradi

Speciale: il personaggio deve essere discendente di razza Finnica e deve essere in grado di entrare in Ira almeno una volta al giorno.

Abilità di classe:

Le abilità di classe della Valchiria (e la caratteristica chiave per ogni abilità) sono: Allevare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Intimidire (Car), Nuotare

(For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti Abilità per ogni livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di Classe:

Competenza nelle armi e nelle armature: Le Valchirie sono competenti nell'uso di ogni arma semplice e da guerra, armatura leggera, media e scudo.

Combattere in Sella: La Valchiria è un ottima combattente a cavallo. A partire dal 1° livello e ogni quattro livelli successivi (al 5° e al 9°) ottiene un bonus cumulativo di +1 all'attacco con armi da mischia utilizzate mentre cavalca.

Lamento: A partire dal 2° livello la Valchiria, spendendo un'azione parziale, può emettere un lamento terrificante che colpisce un avversario entro 6 metri e che agisce come se fosse un incantesimo *Causa Paura* lanciato da un chierico di livello equivalente a quello della Valchiria (CD 11 più i modificatori di Saggezza della Valchiria). Al 2° livello quest'abilità può essere usata solo una volta al giorno, al 5° livello 2 volte al giorno ed al 8° livello 3 volte al giorno. Questa è un'abilità soprannaturale.

Tiro dalla Sella: La Valchiria è un ottima combattente a cavallo. A partire dal 3° livello ottiene un bonus cumulativo di +1 all'attacco con armi da tiro utilizzate mentre si cavalca. Al 7° livello questo bonus sale a +2.

Attacco Furioso: La Valchiria effettua un'azione di round completo ed effettua un singolo attacco dalla forza devastante. L'attacco è effettuato col bonus di Attacco Base più alto e si aggiunge, oltre agli altri bonus presenti, un bonus all'attacco pari a +1 per ogni due livelli di classe della Valchiria (massimo +5). Se il colpo va a segno esso infligge danni tripli. Se il colpo è un critico, il moltiplicatore finale del danno va calcolato come di consueto quando vi sono più moltiplicatori. L'Attacco Furioso può essere utilizzato solo una volta al giorno al 4° livello, 2 volte al giorno al 6° livello, 3 volte al giorno al 8° livello e 4 volte al giorno al 10° livello. Questa è un'abilità straordinaria.

Grido di Battaglia: Al 5° livello la Valchiria ottiene l'abilità di emettere un grido di battaglia spaventoso una volta al giorno. Questo grido ha lo stesso effetto di un incantesimo *Incute paura* lanciato da uno stregone di livello equivalente al livello della Valchiria (CD 12 più i modificatori di Carisma della Valchiria).

Al 8° livello il grido di battaglia può essere usato 2 volte al giorno. Questa è un'abilità soprannaturale.

Riduzione del Danno: Esattamente come i Barbari, le Valchirie sopportano meglio i danni in battaglia. Ogni volta che una Valchiria subisce danni da un attacco al totale delle ferite inflitte va sottratto l'ammontare indicato. L'ammontare di questa riduzione aumenta all'aumentare del livello e si somma con altre riduzioni del danno eventualmente acquisite con altre classi.

Tale riduzione è di 1/- al 6° livello, di 2/- al 8° livello e di 3/- al 10° livello.

Ira: La Valchiria può entrare in Ira esattamente come il barbaro ed ha i medesimi effetti. L'ammontare delle volte in cui si può entrare in Ira aumenta all'aumentare del livello e si somma con le altre volte eventualmente acquisite con altre classi. Si può entrare in Ira una volta al giorno al 6° livello, 2 volte al giorno al 8° livello e 3 volte al giorno al 10° livello.

Canto di Guerra: Dal 9° livello, una volta al giorno, la Valchiria può intonare un Canto di Guerra. Questa è un'azione di round completo. Quando l'azione è completata, tutte le creature ostili nel raggio di 9 metri dalla Valchiria vengono colpite da un effetto che agisce come se fosse un incantesimo *Paura* lanciato da uno stregone di livello equivalente a quello della Valchiria (CD 14 più i modificatori di Carisma della Valchiria). Questa è un'abilità soprannaturale.

Waza Sensei (Maestro della Tecnica)

Alcuni combattenti sanno che la più potente di tutte le armi è il proprio corpo. Questi personaggi misteriosi e letali vengono chiamati "artisti marziali", anche se questa espressione non è del tutto corretta essendo "marziale" qualunque tipo di combattimento. Gli artisti marziali tendono quindi a diventare dei maestri nel combattimento senz'armi. Essi, solitamente, ricevono l'addestramento da un mentore, ma vi sono autodidatti. La maggior parte degli artisti marziali sono Monaci, e la parte restante lo è stata per almeno un po' della loro carriera, dato che sono proprio loro dedicare maggior tempo e devozione allo studio del corpo come arma, e dunque non sorprende che molti monasteri diventino anche delle scuole di arti marziali. Di certo non mancano coloro che, per necessità o costrizione, imparano a combattere col loro corpo nel migliore dei modi per sopravvivere alla lotta di ogni giorno per la strada, tuttavia manca a questi individui la capacità, volontà e dedizione necessaria a divenire un Waza Sensei, cioè un Maestro della Tecnica. Deve infatti precisarsi che non tutte le scuole di arti marziali fanno le stesse cose e non tutte sviluppano le stesse tecniche. Alcune di queste scuole infatti non si limitano a studiare le tecniche di combattimento di base, ma consentono ai loro discepoli di sfruttare la loro energia interiore, il proprio Ki, per fare cose straordinarie, anche al di sopra delle abilità di un comune Monaco. L'accesso ad una di queste scuole e, quindi, ad una delle classi di Waza Sensei, non è facile, poiché il Monaco deve aver imparato a sfruttare il Ki prima di poter accedere ad una scuola. Inoltre l'accesso è limitato a coloro che sono originari del Katai Imperiale o che viaggiano fino a quelle terre per chiedere di poter studiare in una di queste scuole. Se il Monaco ha i requisiti richiesti deve giurare fedeltà alla scuola e se cambia scuola non può più accedere alla scuola che ha abbandonato (in pratica non può più ottenere livelli come maestro della tecnica precedente). I Waza Sensei appartengono a diverse scuole. Le più note sono descritte in seguito.

DV: d8

Requisiti:

Per diventare un Waza Sensei, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Allineamento: qualsiasi legale

Bonus di Attacco Base: +7

Talenti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Arma Focalizzata (attacchi senz'armi), Schivare, Mobilità.

Acrobazia: 8 gradi

Concentrazione: 5 gradi

Equilibrio: 5 gradi

Saltare: 8 gradi

Speciale: deve poter usare il Ki (Colpo Ki +1) e deve andare nel Katai Imperiale per essere accolto in uno specifico dojo.

Abilità di classe:

Le abilità di classe del Waza Sensei (e la caratteristica chiave per ogni abilità) sono: Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Professione (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti Abilità per ogni livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di Classe:

Competenza nelle armi e nelle armature: I Waza Sensei sono competenti nell'uso di tutte le armi che fanno parte del loro addestramento e, salvo aggiunte di specifiche scuole, l'elenco completo comprende: ascia, balestra (qualsiasi), bastone ferrato, fionda, giavellotto, kama, nunchaku, pugnale, randello, shuriken e siangham. Un Waza Sensei utilizzando Kama, Nunchaku o Siangham può colpire con l'attacco base senz'armi utilizzando anche il più favorevole numero di attacchi per round, ma causando i normali danni dell'arma.

Waza Sensei

<u>Livello di</u> <u>Classe</u>	<u>Bonus di</u> <u>Attacco base*</u>	<u>Tempra Riflessi Volontà</u>			<u>Speciale MV.</u>
1°	+0	+2	+2	+2	Bonus Arti Marziali +1, - Specializzazione Combattimento Senz'Armi, Multiclasse Monaco
2°	+1	+3	+3	+3	Bonus CA (+1), Tecnica Segreta I +3 m
3°	+2	+3	+3	+3	Incremento Danni Senz'Armi +3 m
4°	+3	+4	+4	+4	Colpo Ki (+1), Critico Migliorato +3 m Senz'Armi
5°	+3	+4	+4	+4	Bonus Arti Marziali +2 +6 m
6°	+4	+5	+5	+5	Bonus CA (+2), Tecnica Segreta II +6 m
7°	+5	+5	+5	+5	Incremento Danni Senz'Armi +6 m
8°	+6	+6	+6	+6	Colpo Ki (+2), +9 m
					Riflessi da Combattimento
9°	+6	+6	+6	+6	Bonus Arti Marziali +3 +9 m
10°	+7	+7	+7	+7	Bonus CA (+3), Tecnica Segreta III +9 m

I Waza Sensei non sono competenti nell'uso delle armature ma aggiungono il proprio bonus di Saggezza alla loro CA e migliorano la CA in modo naturale con l'avanzamento di livello esattamente come i Monaci (per i dettagli vedi MDG).

MV (Movimento Veloce): Con l'aumentare di livello ogni Waza Sensei migliora la sua velocità di movimento senz'armatura in modo simile al Monaco. Il movimento che aveva originariamente con il suo livello di classe del Monaco viene incrementato dei metri rispettivamente indicati per quel livello da Waza Sensei. Questa è un'abilità straordinaria.

Bonus Arti Marziali: Al 1° livello ogni Waza Sensei ottiene un bonus di +1 su tutti gli attacchi effettuati senz'armi o con Kama, Nunchaku e Siangham. Il bonus sale a +2 al 5° livello ed a +3 al 9° livello. Questa è un'abilità straordinaria.

Specializzazione Combattimento Senz'Armi: Al 1° livello ogni Waza Sensei si considera specializzato nel combattimento senz'armi (bonus di +2 ai danni) come se avesse il talento Specializzazione dei Guerrieri, anche se non possiede i 4 livelli da Guerriero normalmente richiesti. Questa è un'abilità straordinaria.

Multiclasse Monaco: La limitazione sulla possibilità dei Monaci di essere multiclasse non si applica con la classe del Waza Sensei. Un Monaco che guadagna un livello come Waza Sensei può continuare a guadagnare livelli come normale Monaco.

Bonus CA: Al 2° livello ogni Waza Sensei ottiene un bonus di schivata di +1 sulla propria CA che mantiene sempre, tranne nel caso in cui non possa beneficiare del suo bonus di Destrezza sulla CA. Il bonus sale a +2 al 6° livello ed a +3 al 10° livello ed è cumulativo col normale bonus in CA del Monaco. Questa è un'abilità straordinaria.

Tecnica Segreta: Al 2°, 6° e 10° livello ogni Waza Sensei guadagna una tecnica speciale della propria scuola. Le tecniche segrete sono riportate nelle rispettive scuole cui si rimanda.

Incremento Danni Senz'Armi: Il Waza Sensei migliora i danni inflitti con gli attacchi senz'armi al 3° ed al 7° livello. Questa è un'abilità straordinaria. Stante il minimo danno di 1d8 per i Monaci di taglia piccola al momento dell'accesso nella classe di prestigio, i danni vengono incrementati nel modo seguente, tenendo conto anche di Monaci di altissimo livello:

1d8 aumenta ad 1d10

1d10 aumenta ad 1d12

1d12 aumenta ad 1d20
1d20 aumenta a 2d12
2d12 aumentano a 3d10

Colpo Ki: Al 4° livello ogni Waza Sensei aumenta il proprio Ki e può così colpire creature colpibili con armi con bonus magico superiore a +1. Tale bonus si aggiunge al bonus da Monaco. Al 4° livello il bonus aggiuntivo è di +1 e al 8° livello è di +2. Ne consegue che, ad es., un Monaco 10°/Waza Sensei 4° può colpire creature colpibili con armi +2 o migliori. Questa è una capacità soprannaturale.

Critico Migliorato Senz'Armi: Al 4° livello ogni Waza Sensei ottiene gratuitamente il talento Critico Migliorato con tutti gli attacchi senz'armi.

Riflessi da Combattimento: Al 8° livello ogni Waza Sensei ottiene gratuitamente il talento Riflessi da Combattimento.

Scuole Importanti

Le più importanti scuole (Dojo = scuola) hanno sviluppato le loro tecniche segrete ed hanno i loro maestri. Il nome della tecnica è posto dopo la parola "Waza" e per indicare un maestro della tecnica, la parola "Sensei" è aggiunta dopo il nome della tecnica.

Waza Arashi: Tecnica della Tempesta

Waza Hon-Jigotai: Tecnica della Difesa Fondamentale

Waza O-Yama: Tecnica della Grande Montagna

Waza Shira Kame: Tecnica dei Cieli Bianchi

Waza Tai-bi: Tecnica del Corpo Fiammeggiante

Waza Tokui: Tecnica del Movimento Favorito

Tecniche Segrete

Waza Arashi/Tecnica della Tempesta

I: Seoi Arashi (Piegarci alla Tempesta): questa tecnica conferisce al Waza Arashi Sensei una resistenza all'elettricità di 12 come se avesse un incantesimo *Resistere agli elementi* permanente. Questa è un'abilità soprannaturale.

Inoltre, una volta al giorno per ogni due livelli di classe, uno per round ed in aggiunta ai normali attacchi, può creare un effetto simile ad un incantesimo *Stretta folgorante*, lanciato come se fosse uno Stregone di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. Questa è un'abilità magica.

II: Arashi Nage (Proiezione della Tempesta o "Scagliare il Fulmine"): questa tecnica conferisce al Waza Arashi Sensei la capacità di lanciare un fulmine una volta al giorno per ogni tre livelli di classe, uno per round, creando un effetto simile ad un incantesimo *Fulmine*, lanciato come se fosse uno Stregone di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. Questa è un'abilità magica.

III: Arashi Kaeshi (Furia della Tempesta): questa tecnica conferisce al Waza Arashi Sensei la capacità di evocare una terribile tempesta una volta al giorno, creando un effetto identico ad un incantesimo *Tempesta di Vendetta*, lanciato come se fosse un Chierico di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. Questa è un'abilità magica.

Waza Hon-Jigotai/Tecnica della Difesa Fondamentale

I: Yano Hisigi (Freccia Spezzata): questa tecnica conferisce al Waza Hon-Jigotai Sensei una resistenza alle armi a distanza e da lancio come se avesse un incantesimo *Protezione dalle frecce* permanente. Questa è un'abilità soprannaturale.

Inoltre egli ottiene un bonus di schivata alla CA di +1, che si aggiunge ai precedenti.

II: Tai No-Gachi (Corpo Invincibile): questa tecnica conferisce al Waza Hon-Jigotai Sensei una resistenza ai danni come se avesse un incantesimo *Pelle di pietra* permanente. Questa è un'abilità soprannaturale.

Inoltre egli ottiene un bonus di schivata alla CA di +1, che si aggiunge ai precedenti.



III: Kiken Kuni (Imperturbabilità Magica): questa tecnica conferisce al Waza Hon-Jigotai Sensei la capacità di creare un *Campo anti-magia* una volta al giorno, lanciato come se fosse un Chierico di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. Questa è un'abilità magica.
Inoltre egli ottiene un bonus di resistenza di +1 su tutti i Tiri Salvezza.

Waza O-Yama/Tecnica della Grande Montagna

I: Ne Garami (Legame con la Terra): questa tecnica conferisce al Waza O-Yama Sensei una resistenza all'acido di 12 come se avesse un incantesimo *Resistere agli elementi* permanente. Questa è un'abilità soprannaturale.

Il Waza O-Yama Sensei inoltre può *Fondersi nella pietra* una volta al giorno per ogni due livelli di classe, come se fosse un Chierico di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe.

Infine egli ottiene un bonus di armatura naturale alla CA di +1.

II: Nai Ne Tai (Corpo Granitico): questa tecnica conferisce al Waza O-Yama Sensei una resistenza ai danni come se avesse un incantesimo *Pelle di pietra* permanente. Questa è un'abilità soprannaturale.

Inoltre il bonus di armatura naturale alla CA sale a +2, sostituendosi al precedente.

III: Nai No-Ken (Colpo Tellurico): con questa tecnica il Waza O-Yama Sensei si china su di un ginocchio e colpisce violentemente il terreno con un pugno. Questa è un'azione di round completo che richiede concentrazione. Se l'azione è portata a termine, egli può creare un *Terremoto*, lanciato come se fosse un Chierico di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe.

Il Waza O-Yama Sensei può in alternativa decidere di sferrare un singolo attacco contro un avversario al suo bonus di attacco più alto. Se l'attacco va a segno non viene creato un *Terremoto*, ma l'attacco causa i normali danni più gli effetti di un incantesimo *Distruzione* lanciato come se fosse un Chierico di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe.

Questa abilità può essere usata solo una volta al giorno ed è un'abilità magica.

Quando si acquisisce questa tecnica il bonus di armatura naturale alla CA sale a +3, sostituendosi al precedente.

Waza Shira Kame/Tecnica dei Cieli Bianchi

I: Shira-Kura Ayumi (Camminare nel Vento Gelido): questa tecnica conferisce al Waza Shira Kame Sensei una resistenza al freddo di 12 come se avesse un incantesimo *Resistere agli elementi* permanente. Questa è un'abilità soprannaturale.

Inoltre, una volta al giorno per ogni due livelli di classe, uno per round ed in aggiunta ai normali attacchi, può creare una versione fredda dell'incantesimo *Mani brucianti (Dita glaciali)*, lanciato come se fosse uno Stregone di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. Questa è un'abilità magica.

II: Ken Shiro Otoshi (Colpo della Grandine Caduta): questa tecnica conferisce al Waza Shira Kame Sensei la capacità di lanciare un raggio di grandine e gelo contro un singolo bersaglio. Questa capacità può essere usata una volta al giorno per ogni due livelli di classe, una per round. Essa crea una palla di gelo e cristalli di neve del diametro di 50 cm che infligge 12d6 punti ferita da freddo contro un singolo bersaglio. Il bersaglio è colpito automaticamente, ma deve trovarsi entro 120 metri più 12 metri per livello di classe del Waza Shira Kame Sensei, inoltre può effettuare un tiro salvezza sui riflessi per dimezzare i danni. Questa è un'abilità magica.

III: Shina-Kura Kami (Aura del Vento del Nord): questa tecnica conferisce al Waza Shira Kame Sensei la capacità di evocare un'aura di vento gelido che ne avvolge completamente il corpo. Questa capacità può essere usata una volta al giorno per ogni tre livelli di classe e crea un effetto simile ad uno *Scudo di fuoco (blu)*, lanciato come se fosse uno Stregone di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. A differenza del normale incantesimo, tuttavia, il Waza Shira Kame Sensei con questa abilità non subisce danni maggiorati da attacchi basati sul fuoco ed inoltre il vento dell'aura funziona come un incantesimo *Muro di vento*, per la durata dell'abilità. Questa è un'abilità magica.

Waza Tai-bi/Tecnica del Corpo Fiammeggiante

I: Bi Ayumi (Camminare tra le Fiamme): questa tecnica conferisce al Waza Tai-bi Sensei una resistenza al fuoco di 12 come se avesse un incantesimo *Resistere agli elementi* permanente. Questa è un'abilità soprannaturale.

Inoltre, una volta al giorno per ogni due livelli di classe, uno per round ed in aggiunta ai normali attacchi, può creare un effetto simile ad un incantesimo *Mani brucianti*, lanciato come se fosse uno Stregone di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. Questa è un'abilità magica.

II: O So To-Ken (Grande Colpo della Esteriorizzazione delle Fiamme): questa tecnica conferisce al Waza Tai-bi Sensei la capacità di lanciare una piccola palla di fuoco contro un singolo bersaglio. Questa capacità può essere usata una volta al giorno per ogni due livelli di classe, una per round. Essa crea una palla di fuoco del diametro di 50 cm che infligge 12d6 punti ferita da fuoco contro un singolo bersaglio. Il bersaglio è colpito automaticamente, ma deve trovarsi entro 120 metri più 12 metri per livello di classe del Waza Tai-bi Sensei, inoltre può effettuare un tiro salvezza sui riflessi per dimezzare i danni. Questa è un'abilità magica.

III: Bi Kami (Aura di Fuoco): questa tecnica conferisce al Waza Tai-bi Sensei la capacità di evocare un'aura di fiamme che ne avvolge completamente il corpo. Questa capacità può essere usata una volta al giorno per ogni tre livelli di classe.

e crea un effetto simile ad uno *Scudo di fuoco (rosso)*, lanciato come se fosse uno Stregone di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. A differenza del normale incantesimo, tuttavia, il Waza Tai-bi Sensei con questa abilità non subisce danni maggiorati da attacchi basati sul freddo ed inoltre infligge 1d6 punti ferita aggiuntivi da fuoco con ognuno dei suoi attacchi senz'armi. Questa è un'abilità magica.

Waza Tokui/Tecnica del Movimento Favorito

I: Uki Geri (Calcio Volante) e Tachi Nage (Rialzarsi all'Istante): questa tecnica conferisce al Waza Tokui Sensei i talenti bonus Calcio Volante e Rialzarsi all'Istante.

Quando ottiene questa tecnica il Waza Tokui Sensei ottiene anche un bonus di schivata alla CA di +1, che si aggiunge ai precedenti

II: Uki Sabaki (Schivata Fluttuante): questa tecnica conferisce al Waza Tokui Sensei la capacità di scomparire come un cane intermittente una volta al giorno per ogni tre livelli di classe, creando un effetto identico ad un incantesimo *Intermittenza*, lanciato come se fosse uno Stregone di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. Questa è un'abilità magica.

Quando ottiene questa tecnica il Waza Tokui Sensei ottiene anche un bonus di schivata alla CA di +1, che si aggiunge ai precedenti

III: Utsuri Waza (Tecnica del Cambiamento di Posto): questa tecnica, nota anche come "Age Shisei" (letteralmente: "levarsi di turno") conferisce al Waza Tokui Sensei la capacità lanciare due volte al giorno l'incantesimo *Porta dimensionale*, lanciato come se fosse uno Stregone di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. Inoltre, una volta la settimana, il Waza Tokui Sensei può anche lanciare su se stesso un incantesimo *Teletrasporto senza errori* come se fosse uno Stregone di livello pari al doppio dei suoi livelli di classe. Questa è un'abilità magica.

VI - Le Religioni su Aiur

Introduzione

L'intera storia di Aiur è sempre stata, ed è tuttora, condizionata dalle divinità e da esseri che pur non essendo divinità vere e proprie creano gruppi religiosi, movimenti politici e filosofici. Ne consegue che la religione, o meglio "le" religioni, svolgano un ruolo portante per l'intera società, storia e sviluppo di questo mondo.

Su Aiur esercitano la loro influenza numerose divinità ed entità, alcune quasi sconosciute, ma solo poche hanno un'effettiva rilevanza. In particolare è il piccolo pantheon di divinità che si interessa precipuamente di Ainur e delle Lande di Fuoco ad avere il maggior potere e controllo sul destino di Aiur. Alcune divinità sono sempre state presenti, sorte per atto della propria volontà dal caos primordiale.

Il Pantheon Ainureano è composto da 15 divinità (chiamate "Potenze") ciascuna delle quali fortemente schierata e allineata entro una delle tre "Forze": la "Luce" (o "Forze del Bene"), le "Tenebre" (o "Forze del Male") e il "Crepuscolo" (o "Forze dell'Equilibrio"). Ciascuna "Potenza" ha i propri templi, tuttavia raramente è possibile trovare Templi Comuni per la venerazione di divinità (e delle entità minori) comprese in una stessa "Forza" o, più di frequente, di divinità alleate.

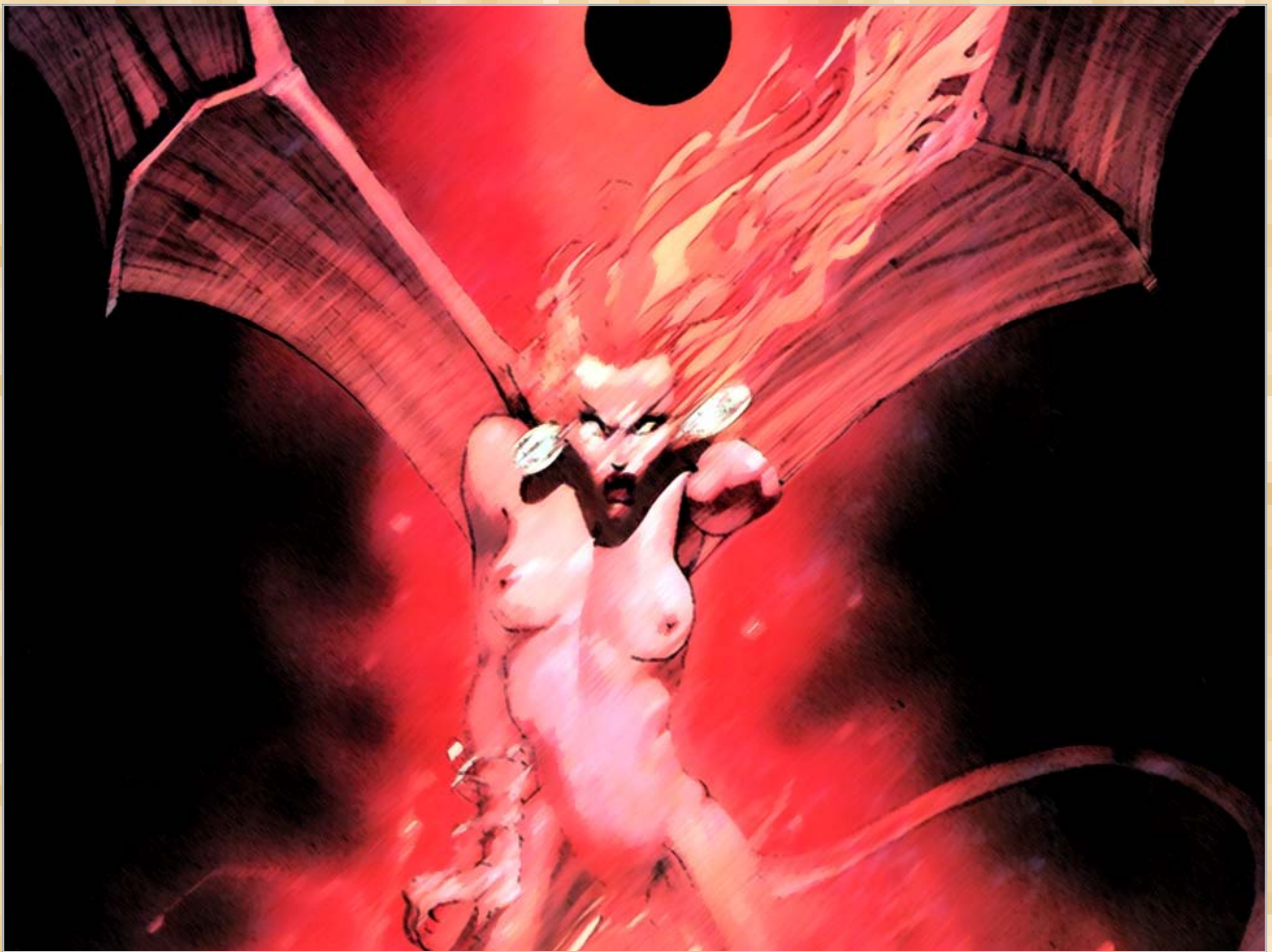
Lo schieramento di ciascuna Potenza dipende strettamente dal suo allineamento morale (asse Bene/Male) a prescindere da quello etico (asse Legge/Caos).

Per quanto attiene ai fedeli, sono quasi assenti limitazioni. Infatti, la popolazione prega quasi indistintamente tutte le divinità, a seconda di quale sia la speranza o supplica agli dei ed in base agli interessi e all'allineamento di ogni singolo individuo.

Può avvenire che una persona, in base al proprio allineamento, si orienti ad essere fedele ad una delle tre Forze nel suo complesso, eventualmente scegliendo al suo interno una specifica divinità cui essere particolarmente devoto. L'orientamento religioso e la devozione ad una specifica divinità, tuttavia, non impediscono di pregare Potenze diverse dal proprio patrono personale, anche appartenenti ad altre Forze, per esprimere le proprie preghiere e suppliche.

Sia la gente comune che i chierici possono cambiare religione, ma se per i primi non vi sono normalmente delle conseguenze particolari, i secondi vanno incontro a diverse difficoltà, devono essere accettati dalla nuova divinità cui si sono votati e possono portarsi dietro l'attenzione della loro precedente divinità, contrariata, adirata o intenzionata a riavere indietro il proprio sacerdote.

Di seguito viene fornita la descrizione sommaria dei vari culti, degli interessi delle singole divinità, dei domini concessi ai chierici. Non è invece presente la descrizione delle statistiche delle singole divinità).



1) Il Pantheon Ainureano: la Luce



Adriel, “Dea Fortuna” (Divinità Intermedia di Arborea, CB)

Patronato:	bellezza, amore, passione, arti, letteratura, poesia, musica, canto, danza, elfi.
Alias:	nessuno
Dimora:	Arborea/Sala della Gioia
Superiori:	nessuno
Alleati:	Alluminas, Keltis, Thendara
Nemici:	Algeroth, Ilian
Simbolo sacro:	un cuore rosso circondato da un nastro sciolto di colore giallo
All. dei fedeli:	qualsiasi non malvagio
All. Chierici:	NB, CB, CN
Domini concessi:	Bene, Caos, Fortuna
Domini (prestigio):	Evocazione, Misticismo
Manipolare:	energia positiva
Arma preferita:	Arco corto
Ordini affiliati:	Contemplativi, Pugni Sacri, Sacri Liberatori, Templari

Adriel appare come una donna elfa di straordinaria bellezza in vesti succinte che ha sempre con sé un paio di dadi, una moneta, una piccola ruota o un mazzo di tarocchi.

Adriel è comunemente adorata tra gli elfi che la ritengono la dea più importante dell'intero pantheon.

La Chiesa di Adriel non ha una stabile organizzazione, né una gerarchia e ciascun chierico ha un rapporto diretto con la propria divinità.

I chierici di Adriel svolgono come primaria attività quella di **promuovere le arti** in qualunque loro forma, sia facendo da mecenati (se ne hanno le possibilità economiche), sia dedicandosi essi stessi ad una o più arti (se possiedono talento artistico e un buon senso estetico) e devono tenere due riunioni annuali in cui vengono tenuti spettacoli e mostre d'arte. Essi hanno altre due funzioni cui devono assolvere. La prima è quella di **guida** delle persone che chiedono consiglio in materia di amore. La seconda è la **celebrazione dei matrimoni** (tenendo presente che questa funzione non è di loro esclusiva) delle coppie che lo richiedano, assicurandosi della libera scelta di contrarre matrimonio. Ulteriore compito che la dea assegna ai suoi chierici è quello di **difendere le opere d'arte** (e le bellezze naturali che reputino tali) contro la distruzione ad opera di vandali (in ogni caso) e contro i furti (se lo ritengono opportuno), punendo chi danneggia o distrugge i capolavori artistici.

Essi, inoltre, svolgono funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni.

Tutti i chierici di Adriel hanno l'obbligo di sposarsi prima del raggiungimento del 9° livello per non offendere la loro dea.

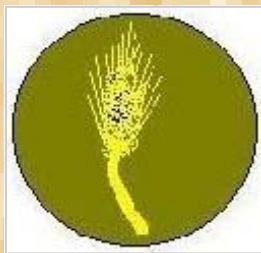


Alluminas, “la Dama Bianca”, (Divinità Maggiore di Bytopia, NB)

Patronato:	vita, libertà, salute e guarigione, educazione, compassione, medici, insegnanti, nascita e cura dei bambini, halfling.
Alias:	nessuno
Dimora:	Palazzo della Purezza
Superiori:	nessuno
Alleati:	Adriel, Keltis, Naiar, Sigmar, Solkan, Thendara
Nemici:	Algeroth, Mossadion, Khorn
Simbolo sacro:	il caduceo
All. dei fedeli:	qualsiasi non malvagio
All. Chierici:	NB, LB, CB,
Domini concessi:	Bene, Conoscenza, Guarigione
Domini (prestigio):	Comunità, Creazione, Esorcismo, Evocazione, Mente, Misticismo
Manipolare:	energia positiva
Arma preferita:	Bastone Ferrato
Ordini affiliati:	Cacciatori di morti, Contemplativi, Ospedalieri, Sacri Liberatori, Templari

Alluminas è la dea sposa di Solkan. Ella appare come una giovane donna di estrema bellezza, con occhi azzurri e capelli biondi, in vesti bianche, con un diadema di perle posto sul capo ed un caduceo d'argento di solito portato nella mano sinistra. Alluminas riceve omaggio da molte delle razze senzienti e i suoi chierici sono richiesti ovunque per le loro eccezionali capacità di guaritori. La Chiesa di Alluminas ha una organizzazione stabile ma informale, ma non ha strutture, poiché la venerazione della dea avviene nei templi di Solkan in forma quasi integrata. Vi è una blanda forma di gerarchia che prevede il rispetto, l'attenzione e la presa in considerazione dei consigli dei chierici più anziani ed esperti da parte dei meno esperti. Ciascun chierico, tuttavia, ha anche il proprio rapporto diretto con la divinità ed è libero di scegliere il comportamento che ritiene più opportuno tenere. Le attività principali dei chierici di Alluminas sono due. La prima è la **missione di promuovere l'educazione e la formazione culturale di base della popolazione**, creando scuole gratuite e/o svolgendo attività d'insegnamento sia nelle scuole, sia insegnando per le strade, sia dando risposta alle domande comuni che vengono loro rivolte. La seconda è la **protezione e il ripristino della salute e della vita**, sia creando e mantenendo ospedali, sia svolgendo attività di guaritori itineranti, sia imbracciando le armi quando occorre difendere se stessi o creature inermi. Altro compito dei chierici è quello di **insegnare il rispetto della vita e di vigilare contro violenze, abusi e sfruttamento dei bambini**. I chierici di Alluminas svolgono funzioni minori di guida spirituale

e celebrazione dei matrimoni. Essi hanno l'obbligo di indossare i paramenti sacri in pubblico affinché siano riconoscibili come guaritori. Ai chierici di Alluminas è tassativamente proibito usare le armi per attaccare se non per legittima difesa o per proteggere gli innocenti e gli indifesi. Le cure da loro prestate sono gratuite, ma non si può curare chi è irrimediabilmente malvagio e violento e non fa nulla per redimersi. I chierici di Alluminas, inoltre, fanno voto di castità e di celibato.



Keltis (Divinità Minore dell'Eliseo, NB)

Patronato:	caccia, edonismo, agricoltura, allevamento, estate, contadini, pastori e agricoltori.
Alias:	nessuno
Dimora:	Eronia/Ara del Raccolto
Superiori:	nessuno
Alleati:	Adriel, Keltis, Thendara
Nemici:	Algeroth, Khorn, Manann
Simbolo sacro:	una spiga di grano dorata su campo verde
All. dei fedeli:	qualsiasi
All. Chierici:	NB, LB, CB,
Domini concessi:	Animale, Bene, Vegetale
Domini (prestigio):	Ammaestramento, Comunità, Evocazione, Misticismo
Manipolare:	energia positiva
Arma preferita:	Bastone Ferrato
Ordini affiliati:	Cacciatori Consacrati, Contemplativi, Sacri Liberatori, Templari

Keltis appare come una dolce fanciulla (solitamente elfa) di grande bellezza, con occhi verdi e capelli biondi, in vesti bianche e con una corona di bacche e fiori posta sul capo. Keltis è adorata sia tra gli umani che tra gli elfi con grande fervore e i suoi chierici sono sempre i benvenuti. In quanto anche dea della caccia (contraria però al bracconaggio ed alla caccia indiscriminata), molti Ranger le sono devoti. La Chiesa di Keltis ha un'organizzazione molto informale, ma non ha strutture, poiché la venerazione della dea avviene esclusivamente all'aperto (di solito nei luoghi di lavoro di agricoltori e allevatori o con prediche e benedizioni prima delle battute di caccia e di pesca), pur essendovi piccole cappelle sparse dedicate al culto di Keltis. La cooperazione tra i chierici è tenuta in grande considerazione e spesso vi è un sacerdote molto esperto che dirige e coordina gli altri. Tuttavia, l'iniziativa individuale, purché raggiunga gli scopi, è ben accolta, anche qualora vada contro le direttive impartite dai superiori.

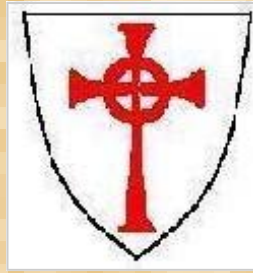
I chierici di Keltis **benedicono e curano i raccolti**, consigliano i contadini sui periodi migliori per la semina, la potatura degli alberi e il raccolto, li informano sulle tecniche di coltura e sulla necessità di rotare le coltivazioni, li aiutano fisicamente se sono in difficoltà o in caso di alluvioni, tempeste, incendi o altre calamità. I chierici di Keltis **svolgono analoghe funzioni per gli allevamenti** e gli allevatori. Essi, inoltre, **disciplinano la caccia e tutelano le specie animali e vegetali a rischio di scomparsa da una determinata zona** (eventualmente collaborando con druidi, ranger e chierici di Thendara) anche combattendo il bracconaggio, la caccia e la pesca eccessiva. I chierici di Keltis hanno il dovere di **vigilanza contro i pericoli capaci di pregiudicare i raccolti, nonché contro i piani del clero di Khorn e Algeroth**. Essi, inoltre, svolgono funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni. I chierici di Keltis fanno voto di vita rurale, non possono edificare una roccaforte e non possono restare in un ambiente urbano per più di tre giorni consecutivi.



Sigmar, “il Guardiano”, “Il Giusto” (Divinità Minore di Monte Celestia, LB)

Patronato:	ordine, obbedienza, disciplina, difesa, vigilanza, speranza, guardiani, draghi metallici.
Alias:	nessuno
Dimora:	Lunia/Baluardo di Platino
Superiori:	Solkan
Alleati:	Alluminas, Crom, Veshar
Nemici:	Algeroth, Ilian, Mossadion, Khorn, Tiamat
Simbolo sacro:	immagine araldica di un cavaliere su scacco blu e bianco.
All. dei fedeli:	qualsiasi non malvagio
All. Chierici:	LB, NB, LN
Domini concessi:	Bene, Guerra, Legge, Protezione
Domini (prestigio):	Comunità, Divinazione, Esorcismo, Evocazione, Gloria, Inquisizione, Misticismo
Manipolare:	energia positiva
Arma preferita:	Alabarda
Ordini affiliati:	Paladini, Cacciatori Consacrati, Cacciatori di morti, Cavalieri del Calice, Contemplativi, Esorcisti Sacri, Inquisitori, Ospedalieri, Pugni Sacri, Templari

Sigmar è una delle divinità più antiche. Egli rappresenta la divinità guardiana del bene per eccellenza. Egli viene rappresentato come un cavaliere dalla splendente armatura di platino che monta un drago d'oro. Sigmar non ha un gran numero di seguaci (eccettuati i draghi metallici), poiché il culto di Solkan professa ideali simili ma può contare su secoli di proselitismo e beneplacito dell'Impero. Egli riceve anche l'omaggio e la devozione di un ristretto gruppo di paladini. La Chiesa di Sigmar ha un'organizzazione stabile, formale e fortemente gerarchica, dotata di proprie strutture, ma integrata nel culto di Solkan, dato che i chierici di Sigmar svolgono le proprie funzioni nei templi di Solkan e collaborano con i chierici di questa divinità e, talvolta, di Alluminas. La gerarchia interna è di tipo militare. Ciascun chierico, riceve ordini dai propri superiori lungo la catena gerarchica che vede all'apice l'Alto Esecutore di Sigmar (il quale però è sottoposto all'autorità di Sigmar stesso e a quella dell'Alto Teogono Maestro di Giustizia di Solkan). Le attività principali dei chierici di Sigmar sono quattro. La prima è quella di **tutelare l'ordine**, svolgendo funzioni di polizia laddove non vi siano altre forme di tutela della legge o collaborando attivamente con gli organi laici a ciò preposti. Il clero di Sigmar, infatti, mantiene numerosi posti di polizia, gendarmerie e prigioni. La seconda è la **missione di proteggere gli inermi e i luoghi sacri alle Forze del Bene** (anche di divinità diverse da Sigmar), coadiuvando e supportando le altre persone che hanno il loro stesso compito. Ancora, essi hanno il dovere di **vigilanza sulle attività delle Forze del Male** (e contro coloro che vogliono cagionare danno a ciò che stanno proteggendo), affinché non possano cagionare danno alle Forze del Bene, agli innocenti e agli indifesi, anche svolgendo attività di prevenzione in tal senso. In tutti questi compiti l'attività di alta direzione e di coordinamento è lasciata ai chierici di Solkan, strettamente interrelati con quelli di Sigmar. Da ultimo, non per importanza, essi svolgono funzioni di **guida** delle persone che chiedono conforto, dando loro parole di speranza. Essi svolgono anche funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni. Essi, inoltre hanno l'obbligo di indossare i paramenti sacri in pubblico per poter essere riconosciuti. Ai chierici di Sigmar è tassativamente proibito rifiutare di eseguire un ordine dei propri superiori, a meno che esso non sia palesemente illegittimo. Inoltre, se viene chiesto loro di svolgere funzioni di guardia (dietro compenso, da devolvere almeno per metà alla Chiesa) non possono rifiutare l'incarico, a meno che non siano in missione per la Chiesa di Sigmar o per quella di Solkan. I chierici di Sigmar fanno un voto di castità temporaneo che cessa solo dopo il loro matrimonio (tuttavia, in caso di morte del coniuge, essi devono restargli fedeli e non possono risposarsi). Il culto di Sigmar condanna le pratiche del divorzio e del ripudio del coniuge.



Solkan, “il Giudice”, “lo Splendente” (Divinità Maggiore di Arcadia, LB)

Patronato:	legge, giustizia, sole, luce, bene, soccorso, autorità legittima, cavalieri, paladini, coraggio, verità, bontà e purezza.
Alias:	nessuno
Dimora:	Solania/Pinnacolo dello Zenith
Superiori:	nessuno
Alleati:	Alluminas, Sigmar, Crom, Veshar
Nemici:	Algeroth, Ilian, Mossadion, Khorn, Tiamat
Simbolo sacro:	una croce celtica rossa su campo bianco.
All. dei fedeli:	qualsiasi non malvagio
All. Chierici:	LB, NB, LN
Domini concessi:	Bene, Guerra, Legge, Sole
Domini (prestigio):	Comunità, Creazione, Esorcismo, Evocazione, Gloria, Inquisizione, Misticismo
Manipolare:	energia positiva
Arma preferita:	Spada Lunga
Ordini affiliati:	Cacciatori Consacrati, Cacciatori di morti, Cavalieri del Calice, Contemplativi, Esorcisti Sacri, Inquisitori, Ospedalieri, Pugni Sacri, Sacerdoti Guerrieri (“Cavalieri della Luce”), Templari

Solkan è l’incarnazione della legge, della giustizia, del sole e della luce, il creatore di molte cose buone, un soccorritore di coloro che sono in pericolo, un avversario di tutto ciò che è malvagio. Egli è il patrono dei cavalieri ed il custode degli ideali di coraggio, bontà e purezza dei paladini. Egli appare come un giovane di una qualunque razza umanoide (di solito umano), in vesti dorate e con lunghi capelli e occhi fiammeggianti, circondato da un’aura di luce e con una spada di fuoco in mano. Solkan è la divinità più comunemente adorata tra gli umani e i suoi chierici sono bene accettati quasi ovunque si rechino. I paladini sono quasi tutti devoti a lui. La Chiesa di Solkan ha un’organizzazione stabile, formale e gerarchica, dotata di proprie strutture che supportano anche il clero di Sigmar e di Alluminas, le cui funzioni religiose si svolgono in gran parte nei suoi Templi in forma spesso integrata col culto di Solkan. La gerarchia interna è di tipo militare. Ciascun chierico, riceve ordini dai propri superiori lungo la catena gerarchica che vede all’apice l’Alto Teogono Maestro di Giustizia. Le attività principali dei chierici di Sigmar sono quattro. La prima è quella di **conoscere, applicare ed interpretare la legge**, in qualità di giudici, magistrati e avvocati. La Chiesa di Solkan, tra l’altro, ha uno strettissimo legame con le strutture secolari dell’Impero di Lhynn (che non per nulla si chiama “Sacro” Impero), tanto che la stragrande maggioranza dei giudici e dei magistrati imperiali sono chierici di Solkan. L’esecuzione delle sentenze è affidata alle strutture secolari o, molto più spesso, al clero di Sigmar. Anche al di fuori dell’Impero, negli Stati che hanno mantenuto almeno le vestigia morali della loro passata appartenenza all’Impero, molti giudici sono chierici di Solkan. La seconda attività è quella di **vigilanza sulle attività delle Forze del Male**, affinché non possano cagionare danno alle Forze del Bene, agli innocenti e agli indifesi, anche svolgendo attività di prevenzione in tal senso. In questo compito essi non solo agiscono direttamente, ma svolgono attività di alta direzione e di coordinamento del clero di Sigmar. Ancora, essi hanno il **dovere di contrastare e combattere attivamente i nemici dell’Impero, i costumi corrotti e decadenti, le Forze del Male e in particolare il clero di Ilian**, organizzando, se opportuno, anche missioni offensive. Da ultimo, essi svolgono la **missione di sostenere l’autorità legittima dell’Imperatore guidandone verso il bene e la giustizia le azioni e consigliandolo**, sia sul piano politico, sia sul piano economico, sia sul piano militare (è noto che spesso le legioni dei Cavalieri della Luce agiscono in nome e per conto dell’Imperatore). Hanno inoltre funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni. Tutti i chierici di Solkan hanno l’obbligo di indossare i paramenti sacri in pubblico per poter essere riconosciuti. La chiesa di Solkan ha il diritto all’incoronazione dell’Imperatore da parte dell’Alto Teogono, nonché il diritto di chiedere “decime” in tutti i territori sotto il dominio del Sacro Impero di Lhynn. I chierici di Solkan promuovono e sponsorizzano ordini di paladini e cavalieri (il più noto di questi è il Sacro Ordine dei Cavalieri del Calice, votato alla distruzione dei demoni). Ai chierici di Solkan è imposto lo stesso codice di condotta dei

paladini. Essi non devono mentire, non devono imbrogliare, non devono commettere atti malvagi o caotici, non devono esagerare nel bere, nel mangiare e nel parlare a sproposito e devono versare almeno il 10% dei loro guadagni alla chiesa (devono cioè “pagare la decima”). Essi devono essere sempre giusti nel pensare e nell’agire. I chierici di Solkan fanno un voto di castità temporaneo che cessa solo dopo il loro matrimonio (tuttavia, in caso di morte del coniuge, essi devono restargli fedeli e non possono risposarsi). Anche il culto di Solkan condanna le pratiche del divorzio e del ripudio del coniuge.

2) Il Crepuscolo

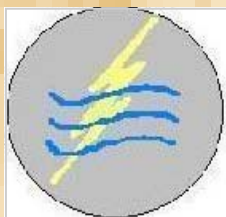


Crom, “il Forgiatore d’Anime” (Divinità Intermedia del Meccano, LN)

Patronato:	forza, competizione leale, forge, montagne, ordine, fedeltà, stoicismo, nani, fabbri, orafi, minatori.
Alias:	nessuno
Dimora:	Fucina del Grande Artigiano
Superiori:	nessuno
Alleati:	Alluminas, Sigmar, Thendara, Veshar
Nemici:	Mossadion
Simbolo sacro:	il martello da guerra.
All. dei fedeli:	qualsiasi non caotico
All. Chierici:	LB, LN, N, LM (raro)
Domini concessi:	Forza, Fuoco, Guerra, Legge, Terra.
Domini (prestigio):	Comunità, Creazione, Dominazione, Evocazione, Gloria, Misticismo
Manipolare:	una sola a scelta tra (salve restrizioni) energia positiva (LB) o negativa (LM)
Arma preferita:	Martello da Guerra
Ordini affiliati:	Cacciatori Consacrati, Cavalieri del Calice, Contemplativi, Ospedalieri, Pugni Sacri, Sacerdoti Guerrieri, Templari

Crom appare come un nano di enormi dimensioni, dalla lunga barba grigia intrecciata e dall’elmo cornuto posto sul capo, spesso con un pesante martello in mano. Talvolta assume anche l’aspetto di un fabbro umano o di altre razze dall’aspetto dimesso. Crom è la divinità più comunemente adorata tra i nani che lo ritengono il dio più importante dell’intero pantheon. La sua arma preferita è il Martello (leggero o da guerra) e i suoi domini sono Forza, Fuoco, Legge, Metallo e Terra. La Chiesa di Crom ha un’organizzazione stabile, formale e fortemente gerarchica, dotata di propri templi e strutture, e con una gerarchia interna di tipo militare. Ciascun chierico, riceve ordini dai propri superiori lungo la scala gerarchica che vede all’apice il Sommo Artefice dei Miracoli. Le attività principali dei chierici di Crom sono quattro. La prima è quella di **tutelare l’ordine**, in modo analogo a ciò che il clero di Sigmar e di Solkan, fanno congiuntamente. Questa funzione è svolta principalmente presso il popolo dei nani. La seconda funzione è quella di **patrocinare l’artigianato** (in particolare l’oreficeria, l’edilizia e l’attività metallurgica), istruendo coloro che vogliono apprendere un mestiere e supportando le altre persone che svolgono questi lavori (molti chierici di Crom sono essi stessi eccellenti fabbri, orafi o costruttori) e incitando la leale competizione tra gli artigiani al fine di migliorare progressivamente la qualità dei prodotti. A questo compito è legata la loro **missione di riscoprire tecniche di lavorazione perdute** (in particolare metallurgiche e minerarie) e il loro obbligo di tenere due riunioni annuali in cui vengono esposti in mostre tutti i tipi di prodotti artigianali. Ancora, essi hanno il dovere di **vigilanza sullo svolgimento di gare e competizioni** (in particolare giostre e tornei), affinché non vi siano scorrettezze, bari o persone che “fanno il gioco sporco”. Da ultimo, non per importanza, essi svolgono funzioni di **guida** delle persone che chiedono spiegazioni in merito al come svolgere al meglio la propria attività artigiana, creare un particolare tipo di oggetto o migliorare la qualità dei propri prodotti, fornendo loro consigli utili ove possibile. Hanno, infine, funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni. Ai chierici di Crom è tassativamente proibito rifiutare di eseguire un ordine dei propri superiori, a meno che esso non sia palesemente illegittimo. I chierici di Crom fanno un voto di castità temporaneo che cessa solo dopo il loro matrimonio

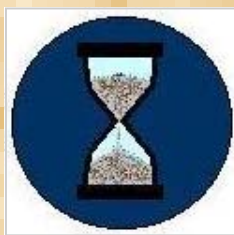
(tuttavia, in caso di morte del coniuge, essi devono restargli fedeli e non possono risposarsi). Il culto di Crom condanna le pratiche del divorzio e del ripudio del coniuge.



Manann, “il Signore dei Flussi” (Divinità Minore di Ysgard, CN)

Patronato:	mari, venti, tempeste, inverno, ira, resistenza alle avversità, barbari, berserker, pescatori, marinai, viaggiatori ed esploratori, spostamenti.
Alias:	nessuno
Dimora:	Gladshiem/Cima della Tormenta Niflheim/Isola delle Onde Impetuose
Superiori:	nessuno
Alleati:	Thendara
Nemici:	Keltis
Simbolo sacro:	tre linee blu orizzontali e ondulate, attraversate da un fulmine giallo.
All. dei fedeli:	qualsiasi
All. Chierici:	CB, CN, N, CM
Domini concessi:	Acqua, Aria, Caos, Forza, Viaggio
Domini (prestigio):	Celerità, Evocazione
Manipolare:	una sola a scelta tra (salve restrizioni) energia positiva (CB) o negativa (CM)
Arma preferita:	Tridente
Ordini affiliati:	Cacciatori Consacrati, Cacciatori di morti, Contemplativi, Sacri Liberatori, Templari

Manann appare come un uomo di mezz'età per fisico e per volto, ma con barba e capelli completamente bianchi, spesso a torso nudo e con un tridente in mano. Di solito appare alla guida di una biga o a forma di conchiglia trainata da delfini, o a forma di nuvola trainata da aquile giganti. Manann è la divinità più comunemente adorata tra i le popolazioni marinare, tra pirati e corsari, dai barbari e da coloro che stanno per intraprendere un viaggio. La Chiesa di Manann non ha una stabile organizzazione, né una gerarchia e ciascun chierico ha un rapporto diretto con la propria divinità e agisce in piena libertà al di fuori di ogni schema preconstituito. I loro principali doveri sono: **assicurare a Manann che la popolazione gli porti il rispetto e la devozione che gli è dovuta**; svolgere la **missione di avventurarsi in giro per il mondo per dimostrare con i fatti la forza e il potere di Manann**; ottemperare al dovere di **vigilanza contro la mancanza assoluta di rispetto verso Manann** (con l'obbligo di punire i colpevoli dei più gravi misfatti contro la divinità). I chierici di Manann svolgono tra le altre attività quella di **promuovere le esplorazioni** in qualunque loro forma, sia finanziando spedizioni (se ne hanno le possibilità economiche), sia dedicandosi essi stessi ai viaggi ed alle scoperte. In pratica tutti i chierici di Manann sono avventurieri o lo sono stati in gioventù. Essi hanno il compito di **guida** delle popolazioni barbare. Molti chierici di Manann, infatti, sono consiglieri dei capi clan o dei capi tribù e alcuni sono essi stessi dei leader barbari. I chierici di Manann, inoltre, **benedicono le imbarcazioni per i viaggi, la guerra e la pesca e pregano affinché i venti siano favorevoli, i mari calmi. Essi inoltre, pregano affinché il tempo atmosferico sia sempre il più opportuno a seconda delle condizioni** (tenendo presente che questa funzione non è di loro esclusiva e che in questo collaborano con i chierici di Keltis, per le piogge in caso di siccità, e di Thendara). Essi svolgono anche funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni.



Naiar, “l’Oracolo”, “il Custode dei Morti”, “il Mistico” (Divinità Maggiore delle Terre Esterne, N)

Patronato:	conoscenza, magia, tempo, destino, storia, profezie, defunti.
Alias:	nessuno
Dimora:	Torre della Ponderazione
Superiori:	nessuno
Alleati:	Thendara
Nemici:	Khorn
Simbolo sacro:	una clessidra con sabbia grigia su campo blu scuro.
All. dei fedeli:	qualsiasi
All. Chierici:	NB, LN, N, CN, NM
Domini concessi:	Conoscenza, Fortuna, Magia, Morte
Domini (prestigio):	Creazione, Divinazione, Evocazione, Follia, Mente, Misticismo
Manipolare:	una sola a scelta tra (salve restrizioni) energia positiva (CB) o negativa (CM)
Arma preferita:	Tridente
Ordini affiliati:	Cacciatori di morti, Cavalieri del Circolo Intermedio, Contemplativi, Oracoli Divini, Ospedalieri, Pugni Sacri, Templari

Naiar è il dio della conoscenza, della magia, del tempo, il custode del fato e della storia ed il giudice dei morti. Si dice (e i suoi chierici lo sostengono con forza) che sia la più antica tra tutte le divinità e quella col ruolo celato di “Dio degli Dei”, dai poteri molto al di sopra di tutte le altre divinità, anche se nessuna conferma si è mai avuta e il fatto che per un certo periodo di tempo sia stato assente (forse imprigionato) favorisce questo scetticismo. Naiar appare come un vecchio uomo con la lunga barba grigia e dalla schiena curva per il peso della veneranda età che si regge su una lancia usata come bastone da passeggio. Dovunque egli vada è sempre accompagnato da due corvi, Hyn e Yan. Naiar ha sempre trascurato la devozione dei suoi fedeli, rispondendo ai loro quesiti sul futuro di tanto in tanto, ma nonostante ciò creature di ogni specie, razza e genere lo venerano. Anche col clero non è molto prodigo di benefici e non richiede che si facciano proseliti. La Chiesa di Naiar ha un’organizzazione stabile e formale, non fortemente gerarchica, strutturata in più ordini che, pur perseguendo gli stessi obiettivi, talvolta si ignorano l’un l’altro. Uno di questi ordini è il noto (ma celato) gruppo degli Osservatori Stellari che dirige e coordina i Cavalieri del Circolo Intermedio (entrambe organizzazioni dalla struttura e dai fini apparentemente ignoti o incomprensibili). I chierici di Naiar svolgono come primaria attività quella di **reperire e custodire tutta la conoscenza del mondo**, in qualunque forma essa sia (questo è il motivo principale che spinge i chierici di Naiar a diventare avventurieri). I templi e i monasteri di Naiar, infatti, hanno immense biblioteche (o sono essi stessi delle biblioteche) in cui vengono raccolti esemplari su esemplari di libri, tomi, manuali, cartigli, mappe e pergamene con informazioni di ogni genere, compresi libri di magia e pergamene con incantesimi. Secondariamente, essi hanno il compito di **prevedere il futuro**. Molti chierici di Naiar sono astrologhi, cartomanti, profeti e divinatori (i più famosi dei quali sono gli Oracoli Divini). A ciò si associa la loro funzione di **guida** delle persone che chiedono consigli sul futuro o che chiedono (dietro congrua offerta al clero) di conoscere effettivamente il loro futuro tramite i poteri divinatori degli oracoli (o, in particolare, dell’”Oracolo”). Altra funzione che spetta ai chierici di Naiar è la **tenuta degli annali e delle cronache**, sia trascrivendo le notizie che giungono ai Templi da tutto il mondo, sia raccogliendo informazioni in prima persona, affinché gli eventi siano ricordati (tenendo presente che questa funzione non è di loro esclusiva). Ancora, spetta loro il compito di **celebrare i funerali e sorvegliare la quiete dei defunti** (tenendo presente che questa funzione non è di loro esclusiva. Sebbene non siano i soli chierici che celebrano funerali, molti cimiteri, cappelle e cripte sono presidiati da chierici di Naiar che vegliano sulla pace dei morti. Come “tutori” del fato, spetta loro anche il compito di **vigilanza contro chi non vuole andare incontro al suo destino ultimo (la morte) e cerca di evitarlo troppo a lungo** (sono tollerati al massimo 300 anni di prolungamento della vita per i mortali). Essi svolgono infine, funzioni minori di guida spirituale (dottrina dell’accettazione della volontà divina). Tutti i chierici di Naiar fanno voto di Celibato.



Thendara, “Madre Natura” (Divinità Intermedia dell’Eliseo, N)

Patronato:	natura, luoghi selvaggi, animali selvatici, piante, creature dei boschi, stagioni intermedie (primavera e autunno), creature viventi in genere.
Alias:	nessuno
Dimora:	Torre della Ponderazione
Superiori:	nessuno
Alleati:	Alluminas, Keltis, Naiar.
Nemici:	Algeroth, Khorn
Simbolo sacro:	una grossa foglia di quercia.
All. dei fedeli:	qualsiasi
All. Chierici:	NB, LN, N, CN, NM
Domini concessi:	Acqua, Animale, Aria, Fuoco, Terra e Vegetale.
Domini (prestigio):	Ammaestramento, Comunità, Creazione, Evocazione, Misticismo
Manipolare:	solo energia positiva
Arma preferita:	Bastone Ferrato
Ordini affiliati:	Cacciatori Consacrati, Cacciatori di morti, Contemplativi, Pugni Sacri, Sacri Liberatori, Templari

Thendara è la dea che, stando ai dogmi, ha avuto il ruolo fondamentale nella creazione del mondo in quanto “madre” delle specie viventi. Thendara ha diverse forme in cui può manifestarsi: una possente quercia treant; una bellissima driade con capelli e occhi verdi e vestita solo di foglie di quercia; una donna centauro dalla folta criniera verde; una donna elfa con capelli e occhi del colore della corteccia di quercia e pelle tendente al verde (questa è la più comune). Thendara è adorata da moltissime creature, e umani halfling, gnomi ed elfi non sono che una piccola parte dei suoi devoti. Molti ranger e persino i druidi le portano rispetto e devozione. La Chiesa di Thendara ha un’organizzazione molto informale, ma non ha strutture, poiché la venerazione della dea avviene esclusivamente all’aperto (di solito in luoghi naturali di estrema bellezza o particolarità), pur essendovi piccole cappelle sparse dedicate al suo culto. La cooperazione tra i chierici è tenuta in grande considerazione e spesso vi è un sacerdote molto esperto che dirige e coordina gli altri. Tuttavia, l’iniziativa individuale, purché raggiunga gli scopi, è ben accolta, anche qualora vada contro le direttive impartite dai superiori. I chierici di Thendara **proteggono e curano i luoghi naturali selvaggi**, spesso collaborando con i druidi. Essi, inoltre, **tutelano le specie animali e vegetali a rischio di scomparsa da una determinata zona** (eventualmente collaborando con druidi, ranger e chierici di Keltis) anche combattendo il bracconaggio, la caccia e la pesca eccessiva. Essi, inoltre, hanno un dovere di **vigilanza sulle attività distruttive delle Forze del Male e in particolare del clero di Algeroth**, affinché non possano cagionare danno alla fauna, alla flora e alle creature inermi, anche svolgendo attività di prevenzione in tal senso. Essi svolgono anche funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni. I chierici di Thendara fanno voto di vita rurale, non possono edificare una roccaforte e non possono restare in un ambiente urbano per più di tre giorni consecutivi e in più fanno voto di mantenere una dieta vegetariana. Thendara non gradisce molto l’uso degli incantesimi del fuoco (neanche da parte dei suoi chierici) o le creature che ne fanno uso e ha un forte odio per Algeroth.



Veshar, “il Mercante” (Divinità Minore del Meccano, LN)

Patronato:	denaro, commercio, artigianato vario, carovane, artigianato, industria, progresso, onestà negli affari, contratti, libera determinazione della volontà dei singoli, mercanti.
Alias:	nessuno
Dimora:	Emporio delle Divinità
Superiori:	Crom
Alleati:	Crom, Solkan
Nemici:	Mossadion
Simbolo sacro:	una moneta d'oro su campo bianco - celeste.
All. dei fedeli:	qualsiasi non caotico
All. Chierici:	LB, LN, N, LM (raro)
Domini concessi:	Legge, Viaggio.
Domini (prestigio):	Comunità, Evocazione, Misticismo
Manipolare:	una sola a scelta tra (salve restrizioni) energia positiva (LB) o negativa (LM)
Arma preferita:	Pugnale da mischia
Ordini affiliati:	Contemplativi, Ospedalieri, Pugni Sacri, Templari

Veshar appare come un uomo anziano, privo di barba, dai lunghi capelli completamente bianchi, dalla pancia tondeggiante e con una bilancia da mercante in mano. Veshar riceve comunemente preghiere da coloro i quali stanno per intraprendere un'attività economica o per concludere un affare, nonché, su base regolare, dai mercanti affinché la loro giornata di lavoro sia particolarmente redditizia. La Chiesa di Veshar ha un'organizzazione stabile, formale con un'amministrazione interna di tipo democratico e rappresentativo (i 25 membri del collegio della Sacra Corporazione che comandano all'interno della Chiesa vengono eletti periodicamente col voto di tutti i chierici). La Chiesa è dotata di propri templi e strutture solo laddove manchi un tempio di Crom, poiché in quest'ultimo caso il culto delle due divinità avviene in forma integrata. Ciascun chierico, riceve o degli ordini standardizzati emessi in forma di bando pubblicato all'interno del tempio, o degli ordini contenuti in una lettera personale. In entrambi i casi è sempre la Sacra Corporazione a stilare gli ordini. Tra le attività principali dei chierici di Veshar, la prima è quella di **patrocinare il commercio**, svolgendo, in particolare, attività bancaria (capitalizzazione del credito, tutela del risparmio, prestiti e finanziamenti), assicurativa (polizze rischio, danno, polizze di carico navale, ecc.) e, talvolta, doganale. Molti templi di Veshar, infatti, sono vere e proprie banche, mentre altri (soprattutto nei porti) possiedono grandi magazzini annessi per stoccare ed eventualmente sdoganare le merci. I Templi di Veshar hanno l'obbligo di tenere due fiere annuali in cui vengono messi in vendita tutti i tipi di prodotti che è possibile reperire. I chierici di Veshar hanno poi il dovere di **vigilanza sui mercati** (in particolare per le fiere), affinché non vi siano “concorrenza sleale” tra mercanti, e furti, rapine, frodi o truffe a danno di mercanti e acquirenti. Da ultimo, essi svolgono funzioni di **guida**, effettuando (di solito dietro compenso) consulenze nelle contrattazioni e attività di fissazione dei prezzi medi delle merci (come calmieri del mercato). Ai chierici di Veshar è fatto obbligo di **scortare e proteggere carovane e spedizioni mercantili**, laddove venga richiesto (eventualmente dietro congruo, ma non eccessivo, compenso), a meno che esso non siano già in missione per la loro Chiesa. (da notare che gli Ospedalieri di Veshar devono attendere a questo compito gratuitamente, salvo rifiutare l'incarico qualora siano già in missione per la Chiesa). Essi svolgono, infine, anche funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni (incoraggiando la celebrazione di matrimoni politici o d'interesse).

3) Le Tenebre



Algeroth, “il Distruttore”, “il Portatore di Disastri”, (Divinità Minore dell’Abisso, CM)

Patronato:	fiamme, furia cieca, forza brutta, distruzione, odio, caos, follia, anarchia, terrore, assassini, malfattori, barbari non buoni.
Alias:	nessuno
Dimora:	Monte delle Muffe/Castello Contorto
Superiori:	Khorn
Alleati:	Mossadion
Nemici:	Alluminas, Crom, Ilian, Crom, Solkan, Tiamat, Velshar
Simbolo sacro:	un pugno chiuso su campo verde e nero.
All. dei fedeli:	qualsiasi non legale, non buono
All. Chierici:	CN, NM, CM
Domini concessi:	Caos, Distruzione, Fuoco, Guerra, Male.
Domini (prestigio):	Dominazione, Evocazione, Follia, Misticismo
Manipolare:	speciale: energia negativa
Arma preferita:	Ascia da Battaglia
Ordini affiliati:	Cacciatori Consacrati, Contemplativi, Pugni Sacri, Sacerdoti Guerrieri, Sacri Liberatori, Templari

Algeroth appare come un possente guerriero in armatura completa annerita dal fumo e circondato da una coltre di fiamme, con un’ascia da battaglia in una mano e un teschio umanoide spaccato nell’altra. Il suo volto è sempre coperto dall’elmo, ma dalla visiera oscurata i suoi occhi si vedono brillare di una luce rossa innaturale e spaventosa. Algeroth ha un clero e una schiera di fedeli molto limitata, generalmente composta da pazzi, visionari, megalomani e da tutte quelle persone che vogliono diventare i padroni del mondo (pur non avendone la benché minima possibilità materiale). Stranamente molti Sanguenero gli sono devoti, quasi devoti come ad Ilian. Inoltre anche alcune potenti creature ne sono attratte (in particolare alcuni Draghi Rossi). La Chiesa di Algeroth non ha una stabile organizzazione, né strutture che non siano piccole cappelle segrete o altari sacrificali nomadi, né una gerarchia, né alcuna forma di coordinamento, per quanto blando esso possa essere. Ciascun chierico ha un rapporto diretto con la propria divinità e agisce come gli pare e piace, purché compia ciò che Algeroth vuole. In ciò è possibile che si trovino persino a combattere tra loro! Il compito precipuo dei chierici di Algeroth è quello di **seminare morte, distruzione, terrore, caos e anarchia in qualunque modo** (preferibilmente col fuoco e con l’uso della forza brutta), nonché di **aizzare l’odio tra i singoli, i gruppi e gli Stati**. Il modo migliore per farlo quello di minare l’ordine costituito con azioni violente e brutali, preferibilmente inaspettate. Non importa chi o cosa debba soffrire. Anzi, più sangue viene sparso, più macerie giacciono fumanti sul terreno, maggiore sarà la soddisfazione di Algeroth. Facilmente i chierici di Algeroth sono avventurieri o lo sono stati in gioventù. Un compito secondario loro affidato è quello di **guida** delle popolazioni barbare malvagie. Molti chierici di Algeroth, infatti, sono consiglieri dei capi clan o dei capi tribù e alcuni sono essi stessi dei leader barbari. I chierici di Algeroth, inoltre, **predicano che ognuno può fare (e prendere) ciò che vuole, anche a discapito altrui, poiché il solo diritto è quello del più forte** (se un chierico di Algeroth segue le leggi o rispetta un patto lo fa solo per paura o perché sa di non essere sufficientemente forte per infischiarne o per stravolgerlo).



Ilian, “la Luna Nera”, “la Signora del Vuoto” (Divinità Maggiore di Acheron, LM)

Patronato:	tenebre, guerra, conquista, male organizzato, tirannia, dominio attraverso la forza, guerra, rigida gerarchia, leggi draconiche, ordine e disciplina, conoscenze oscure, drow.
Alias:	Lolth
Dimora:	Avalas/Torre della Tortura
Superiori:	nessuno
Alleati:	Tiamat, Khorn
Nemici:	Alluminas, Crom, Solkan
Simbolo sacro:	una luna piena di colore nero su campo grigio-verde entro uno scudo gotico bordato di nero.
All. dei fedeli:	qualsiasi non caotico, non buono
All. Chierici:	LN (raro), LM, NM
Domini concessi:	Conoscenza, Forza, Guerra, Legge, Male
Domini (prestigio):	Dominazione, Evocazione, Misticismo, Pestilenza
Manipolare:	energia negativa
Arma preferita:	Mazzafrusto leggero
Ordini affiliati:	Cacciatori Consacrati, Contemplativi, Guardie Nere, Ospedalieri, Pugni Sacri, Artigiani di Ilian, Sacerdoti Guerrieri, Sacri Liberatori, Templari.

Ilian è la dea delle tenebre, del male organizzato, della tirannia, nonché la patrona di coloro che vogliono dominare attraverso l'uso della forza, della guerra, dell'odio e del terrore, ma stando in un sistema gerarchico e sottoposto a regole ferree di ordine e disciplina. Ilian appare come una donna umana dalla pelle di un pallore cadaverico, dai lunghi capelli neri corvini e dagli occhi neri come la pece ma dai lineamenti esotici e gelidamente attraenti (o come una donna drow dagli occhi candidi e privi di pupilla), sempre in abiti neri, verdi scuri o viola. Ilian riceve omaggio da quasi tutte le creature malvagie e in particolar modo dai Drow che la ritengono la più importante divinità del pantheon. Il suo clero (detto Chiesa della Luna Nera) è tra i più potenti, crudeli e temuti di tutto Aiur. La Chiesa di Ilian ha un'organizzazione stabile, formale e fortemente gerarchica, dotata di propri templi e strutture. Essa ha una gerarchia interna di tipo militare e amministrativo, con una catena di comando molto articolata e rigidamente rispettata che vede all'apice il Gran Maestro delle Tenebre. Se si escludono i territori esterni alla Teocrazia della Luna Nera, dove il culto di Ilian è poco praticato (se non addirittura segreto e illegale, come nel Sacro Impero di Lhynn), di fatto le strutture ecclesiastiche coprono non solo ciò che occorre per l'esercizio del potere spirituale (templi, cappelle e monasteri), ma anche per l'esercizio di quello temporale (castelli, palazzi di governo, ministeri, uffici, caserme, tribunali, posti di guardia e di polizia, ecc.). La Chiesa di Ilian è pressoché assolutista all'interno dei confini della teocrazia (solo il culto di Tiamat è riconosciuto, vengono semplicemente “tollerate” le chiese di Crom, Naiar, Thendara e Veshar, mentre tutte le altre sono illegali e considerate “eresie” punite con la condanna al supplizio e al rogo). Le attività principali dei chierici di Ilian sono quattro. La prima è la **missione di diffondere l'idea del male necessario come principio di legge, ordine sociale e giustizia** e, a tal fine, è loro dovere **pianificare le conquiste necessarie ad espandere il dominio della Chiesa di Ilian**, organizzando ed allestendo eserciti, gruppi di spionaggio, basi logistiche esterne alla teocrazia, gruppi speciali per il reperimento di ricchezze o potenti oggetti magici, reliquie ed artefatti utili in guerra. Ilian infatti, pone come fondamento del suo dogma l'ottenimento del potere terreno come ricompensa per i suoi seguaci. La seconda funzione, praticamente consequenziale alla prima, è quella di **legiferare e governare sulle terre conquistate e provvedere alla tutela dell'ordine costituito e del rispetto delle leggi**. I chierici di Ilian svolgono funzioni di polizia e funzioni giudiziali, facendo rispettare le spesso drastiche e ferree leggi della teocrazia. Ai chierici più esperti privi di altre cariche governative (di solito itineranti e/o avventurieri) è conferito il titolo di Alto Giudice Esecutore, cosa che conferisce loro il diritto (esercitabile entro la Teocrazia o sui suoi cittadini anche all'esterno) di essere contemporaneamente tutori della legge e dell'ordine, giudici ed esecutori (immediati) delle proprie sentenze (un potere invidiabile che rende questi individui rispettati, temuti e odiati). Ancora, essi hanno il dovere di **vigilanza** per sviare o contrastare direttamente le imprese e le attività delle chiese della luce potate contro la chiesa di Ilian. Da ultimo, non per importanza, essi svolgono funzioni di **ricerca, recupero (o sottrazione) e accumulo di conoscenze segrete, oscure o arcane** da tenere nascoste ai nemici o da utilizzare a proprio vantaggio. D'altronde, anche la conoscenza è potere. Infine, essi svolgono funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni. Ai chierici di Ilian è tassativamente proibito rifiutare di eseguire un ordine dei propri

superiori, a meno che esso non sia palesemente illegittimo (o non trovino il modo per interpretarlo a proprio vantaggio). Il rifiuto di eseguire un ordine legittimo o il fallimento nel portarlo a termine sono severamente puniti entro il clero di Ilian, molto spesso con pene corporali che possono anche arrivare fino ad una condanna a morte (e talvolta con pene spirituali che possono giungere fino al supplizio eterno nell'aldilà).



Mossadion, "Il Signore dell'Inganno" (Divinità Intermedia del Pandemonio, CM)

Patronato:	tradimento, furto, inganno, astuzia, affarismo senza scrupoli, menzogne, ladri malvagi, politici immorali.
Alias:	Gyrull, Tzench, Daoloth e molti altri meno noti
Dimora:	Avalas/Torre della Tortura
Superiori:	nessuno
Alleati:	nessuno
Nemici:	Ilian, Ilian, Solkan, Ilian, Tiamat, Veshar
Simbolo sacro:	due teschi di ariete su campo nero fasciato bianco.
All. dei fedeli:	qualsiasi non legale
All. Chierici:	CN, NM, CM
Domini concessi:	Caos, Inganno e Male
Domini (prestigio):	Celerità, Evocazione, Mente, Misticismo
Manipolare:	energia negativa
Arma preferita:	Stocco
Ordini affiliati:	Contemplativi, Pugni Sacri, Sacri Liberatori, Templari

Mossadion appare come un uomo in abiti di fine lavorazione fatti delle stoffe più pregiate, dall'aspetto nobile (e dalla parlantina molto sviluppata), di carnagione rosea, capelli neri brizzolati, con baffi e moscardino, recante in mano un bastone da passeggio (che nasconde uno stocco). Mossadion è venerato da tutti coloro che non si fanno scrupoli e utilizzano tutti i metodi più subdoli per ottenere ciò che vogliono. La Chiesa di Mossadion ha un'organizzazione complessa, talvolta dotata, talaltra priva, di strutture (spesso piccole cappelle segrete), variamente composta da numerosi e diversi ordini (alcune volte ordinati gerarchicamente o dotati di qualche forma di coordinamento), ciascuno dei quali indipendente o collegato ad ordini ad esso simili, talvolta in lotta (raramente aperta) con gli altri ordini. Ciò è dovuto al fatto che molti ordini venerano Mossadion sotto un nome diverso, hanno proprie convinzioni più o meno diverse su ciò che il loro dio vuole, e non sanno esattamente di chi fidarsi al di fuori (e spesso anche all'interno) del proprio ordine. Ciascun chierico ha (o almeno suppone di avere) un rapporto diretto con la propria divinità e agisce secondo le indicazioni e i segni che da essa riceve (o crede di ricevere), purché alla fine agisca secondo il disegno di Mossadion.

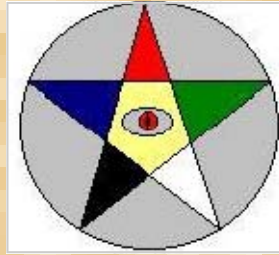
Ognuno di questi ordini, e all'interno di essi ogni singolo chierico, agisce secondo quella che ritiene essere la volontà di Mossadion, col risultato spesso coincidente di **creare confusione, dubbio, incertezza e sospetto**, che è poi una delle funzioni che Mossadion intende effettivamente far svolgere ai suoi chierici. Ulteriore compito è quello di **creare trame intricate, inganni e tradimenti in grado di destabilizzare i singoli, i gruppi e gli Stati**. In ciò consiste la loro **missione di partecipare ad ogni evento, compito, missione o avventura in cui abbiano la possibilità di essere parte di un grande complotto o di porlo in essere direttamente**. Il modo migliore per farlo quello di minare l'ordine costituito dall'interno, con azioni subdole, studiate e perpetrate in segreto, preferibilmente con modi e tempi inaspettati. Non importa il come, il quando o il perché, l'importante è farlo, in particolare senza che se ne possa trovare la causa con facilità. Meglio ancora se c'è da trarci un vantaggio o un guadagno personale. Facilmente i chierici di Mossadion sono politici o mercanti senza scrupoli. Un compito secondario loro affidato è quello di **guida** delle persone consigliando loro "esattamente ciò che devono fare", anche senza che venga loro chiesto un consiglio (ma portandoli ad ottenere il risultato opposto a quello sperato, senza che possano sospettare che sia stato il consiglio dato loro ad essere sbagliato). L'arte della menzogna e del tradimento sono infatti le cose che Mossadion predilige! Tra le funzioni minori rientra anche quella di celebrazione dei matrimoni (ammettendo e fomentando al contempo il tradimento e il divorzio).



Khorn, “la Morte”, “Il Signore del Trono d’Ossa” (Divinità Maggiore della Desolazione Grigia, NM)

Patronato:	morte, male estremo, malattia, decadimento fisico e psichico, non morti.
Alias:	Khorn
Dimora:	Piana dello Smarrimento/ Prigione delle Anime Perse
Superiori:	nessuno
Alleati:	Algeroth, Ilian
Nemici:	Adriel, Alluminas, Ilian, Naiar, Ilian, Solkan, Thendara
Simbolo sacro:	un teschio bianco con occhi rossi luminosi in orbite nere su una stella a otto punte nera.
All. dei fedeli:	qualsiasi non caotico, non buono
All. Chierici:	LM, NM, CM
Domini concessi:	Distruzione, Male, Morte
Domini (prestigio):	Evocazione, Follia, Misticismo, Pestilenza
Manipolare:	energia negativa
Arma preferita:	Falce (tutti i chierici di Khorn sono addestrati e competenti con esso)
Ordini affiliati:	Cacciatori Consacrati, Contemplativi, Maestri del Sudario, Pugni Sacri, Sacri Liberatori, Templari

Khorn è l’incarnazione della morte. Egli appare o come uno scheletro alto oltre 3 metri coperto da un saio monacale nero e lacero dal cui cappuccio risalta il teschio con occhi rossi luminosi. Khorn ha sempre un enorme falciante con sé. Khorn è venerato solo da un’oscura setta di fanatici il cui scopo ultimo è l’annientamento di ogni forma di vita e il dominio dell’entropia e della morte. Non è raro che i chierici di Khorn anelino a diventare non morti e spesso i seguaci del culto, dopo morti, vengono rianimati come zombi o altro per poter servire Khorn anche dopo averlo servito in vita. Khorn riceve omaggio da molte delle razze senzienti malvagie e i suoi chierici sono ovunque per le loro terribili capacità magiche offensive. La Chiesa di Khorn ha un’organizzazione stabile ma informale, con templi e cappelle segreti e nascosti, poiché la venerazione di Khorn è quasi ovunque illegale. Vi è una blanda forma di gerarchia che prevede il rispetto, l’attenzione e la presa in considerazione dei consigli dei chierici più anziani ed esperti da parte dei meno esperti. Ciascun chierico, tuttavia, ha anche il proprio rapporto diretto con la divinità ed è libero di scegliere il comportamento che ritiene più opportuno tenere (eventualmente anche quello di uccidere il proprio superiore, senza poter essere incolpato, per prenderne il posto!). Le attività principali dei chierici di Khorn sono due. La prima è quella di **diffondere il più possibile epidemie, malattie e morti (ritualmente sacrificati a Khorn)**, in ciò sostenendo gilde di assassini cui spesso accedono gli stessi chierici. La seconda è quella di **contrastare le attività del clero di Alluminas**, le cui pratiche e convinzioni sul rispetto della vita risultano estremamente blasfeme agli occhi del clero di Khorn e di Khorn stesso. Più che un compito, una terza “funzione” del clero di Khorn è quella della **conoscenza dei non morti e l’aspirazione allo stato di Lich, di vampiro o di qualcosa di simile dopo la propria morte**. I chierici di Khorn fanno voto di Castità e di Celibato. Stranamente, ai chierici di Khorn non è proibito riportare in vita le creature con incantesimi come *Rianimare i morti*, *Resurrezione* o simili (del resto «...altrimenti perché Khorn consentirebbe l’accesso a questi incantesimi?», sostengono i suoi chierici), ma solo per riportare in vita un chierico di Khorn o un’altra creatura che restando in vita potrebbe portare un numero di anime a Khorn superiore ad una (la propria!).



Tiamat, “la Regina dei Draghi”, “la Dama Nera” (Divinità Minore del Baator, LM)

Patronato:	avidità, patti, contratti, cavilli, draghi malvagi, brama di potere, guerre di posizione e di conquista, regole ferree, obbedienza, scalata sociale, ordinamento gerarchico, civiltà malvagie.
Alias:	nessuno
Dimora:	Avernus/Tana di Tiamat
Superiori:	Ilian
Alleati:	nessuno
Nemici:	Ilian, Solkan
Simbolo sacro:	un pentacolo in cui ciascuna punta è di un colore diverso, corrispondente ai colori dei draghi malvagi.
All. dei fedeli:	qualsiasi non buono
All. Chierici:	LN, LM, NM
Domini concessi:	Guerra, Legge, Male, Protezione
Domini (prestigio):	Comunità, Dominazione, Evocazione, Misticismo
Manipolare:	energia negativa
Arma preferita:	Spadone
Ordini affiliati:	Cacciatori Consacrati, Cavalieri – Drago, Contemplativi, Ospedalieri, Pugni Sacri, Sacerdoti Guerrieri, Sacri Liberatori, Templari

Tiamat appare o come una donna bellissima in abiti neri succinti, con occhi e capelli neri corvini (la Dama Nera), oppure come un immenso drago a cinque teste, una per ogni colore dei draghi malvagi (il Drago Cromatico). Tiamat è venerata da tiranni e conquistatori malvagi ma civili e soprattutto dai cavalieri - drago, di cui è lo sponsor divino. La Chiesa di Tiamat ha un'organizzazione stabile, formale e fortemente gerarchica, dotata di propri templi e strutture solo laddove manchi un tempio di Ilian, poiché in quest'ultimo caso il culto delle due divinità avviene in forma integrata. Essa ha una gerarchia interna di tipo esclusivamente militare, con una catena di comando non eccessivamente articolata e rigidamente rispettata che vede all'apice il Gran Maestro dell'Ordine dei Cavalieri – Drago (un personaggio che, in linea teorica, potrebbe anche non essere affatto un chierico!), il quale, comunque ha l'obbligo di raccordarsi con il Gran Maestro delle Tenebre. Al di fuori dei territori esterni alla Teocrazia della Luna Nera (dove il culto di Tiamat è più forte), esso tende ad essere segreto oppure ben organizzato militarmente (come a Davenant). Le attività principali dei chierici di Tiamat sono in sintonia con quelle del clero “gemello” di Ilian. La prima è quella di **pianificare le conquiste necessarie ad espandere il dominio della Chiesa di Tiamat, autonomamente da quella di Ilian**, organizzando ed allestendo eserciti, gruppi di spionaggio, basi logistiche esterne alla teocrazia, gruppi speciali per il reperimento di ricchezze o potenti oggetti magici, reliquie ed artefatti utili in guerra. Anche Tiamat, pone come fondamento del suo dogma l'ottenimento del potere terreno come ricompensa per i suoi seguaci. La seconda funzione, consequenziale alla prima, è quella di **legiferare e governare sulle terre conquistate e provvedere alla tutela dell'ordine costituito e del rispetto delle leggi**. I chierici di Tiamat svolgono funzioni di polizia e funzioni giudiziali, facendo rispettare le spesso drastiche e ferree leggi della teocrazia. Proseguendo, essi hanno il dovere di **vigilanza** per sviare o contrastare direttamente le imprese e le attività delle chiese della luce potate contro la chiesa di Tiamat (e secondariamente di Ilian). Da ultimo, essi svolgono **funzioni secondarie interne alla Chiesa di Ilian**. Sotto quest'ultimo aspetto, essi hanno due funzione particolarmente note. La prima è quella di Avvocati Difensori abilitati al patrocinio all'interno dell'ordinamento giuridico della Teocrazia della Luna Nera (funzione che nessun chierico di Ilian ricopre). La seconda è quella di creare e mantenere delle scuole a pagamento ove istruire le classi alte della popolazione, eventualmente impiegando propri chierici come insegnanti. Essi svolgono funzioni minori di guida spirituale e celebrazione dei matrimoni. Ai chierici di Tiamat è tassativamente proibito rifiutare di eseguire un ordine dei propri superiori, a meno che esso non sia palesemente illegittimo (o non trovino il modo per interpretarlo a proprio vantaggio). Il rifiuto di eseguire un ordine legittimo o il fallimento nel portarlo a termine sono severamente puniti entro il clero di Tiamat, molto spesso con pene corporali che possono anche arrivare fino ad una condanna a morte.



4) Il Druidismo

I druidi di Aiur traggono il loro potere dalla natura, tuttavia nei loro rituali non è raro sentire delle preghiere rivolte ad alcune divinità del pantheon ainureano e ad altre entità non ben determinate o direttamente collegate con la natura. In particolare Keltis, Crom, Manann, Tendara e Naiar (e in rari casi anche Algeroth, come forza distruttiva della natura) sono richiamati nei rituali druidici. Se vogliono, i druidi possono scegliere di venerare anche una di queste divinità come loro devoti, ma non ne diventano affatto dei chierici e devono essere considerati alla stregua di personaggi comuni.

5) Altre divinità ed entità

I vari Piani d'esistenza e lo stesso pianeta Aiur annoverano molte altre entità potenti quanto un dio o quasi, ma comunque capaci di avere un proprio avatar. Anche queste entità possono avere i loro chierici e questi ultimi ricevono i poteri dall'entità che venerano. Qui di seguito vengono forniti le più probabili entità che possiedono un piccolo culto o una setta di fedeli con l'allineamento generico dell'entità e quindi quello tendenziale del clero:

Entità Allineamento

I 7 Principi Celestiali Buono

I 9 Signori di Baator LM

I Signori e Principi Abissali CM

I 4 Principi degli Slaad CN

I Titani maggiori vario

I 3 Sommi Moderatori N

I 4 Re Elementali N

I Semi - Dei (mortalità che vario hanno raggiunto lo status divino).

Se i PG vogliono possono venerare una di queste entità o, in alcuni casi, un intero gruppo di entità. Se si tratta di PG chierici, il DM deve stabilire quali siano gli interessi e i poteri dell'entità e quelli conferiti ai chierici. Anche queste entità, a seconda del loro allineamento morale, fanno parte di una Forza. In ogni caso, slavo templi e culti sparuti e territorialmente circoscritti, queste entità non hanno chiese organizzate in alcun caso.





VII – Nuovi Incantesimi

Ali Fiammeggianti di Agannazar

(Trasmutazione) [Fuoco]

Livello: Mag/Str 4°

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S, M, F

Durata: 10 minuti + 1 minuto per livello

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: l'incantatore

Tiro salvezza: nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con quest'incantesimo l'incantatore trasforma le proprie braccia in ali di fuoco brillante simili a quelle di una fenice. L'incantatore e tutto ciò che egli trasporta non subiscono alcun danno da queste fiamme, ma tutto ciò che si trova entro 90 cm da lui subisce 1d4 PF di danno da fuoco per round di esposizione (a meno che non sia immune al fuoco). Finché le braccia dello stregone sono trasformate, egli non può tenere oggetti in mano, ma anelli e bracciali possono essere comunque indossati e si tramutano assieme alle braccia. Lo stregone, può comunque lanciare incantesimi, purché siano privi di componenti materiali. Le ali conferiscono al lanciatore l'abilità di volare ad una velocità di Volo 24 (classe C). Esse emettono luce come quella di un grande falò (raggio di 9 m). Sebbene le ali non siano state pensate per combattere, lo stregone può attaccare gli avversari con esse, senza penalità per la mancanza della relativa capacità nelle armi. Lo stregone può effettuare un solo attacco per round se si trova in volo e due se è a terra; ciascun attacco infligge 1 PF per l'impatto + 2d6 PF di danno da fuoco. Se l'incantatore è investito da una grande quantità d'acqua, di neve, di ghiaccio, di freddo intenso o da un vento con la forza di un uragano o maggiore, le ali si "spengono" con una probabilità del 50%,

facendo precipitare l'incantatore se questi si trovava in volo (come linea guida, non è sufficiente la normale pioggia, ma una tempesta con pioggia molto fitta può essere idonea a discrezione del DM). Componente materiale per quest'incantesimo è la piuma di un uccello, che deve essere bruciata durante il lancio. Il Focus è un amuleto d'oro foggato in modo da somigliare ad una fenice (valore approssimativo 100-200 m.o.).

Aura elementale dell'Arcana Scuola di Zakar

(Abiurazione)

[Acqua, Aria, Fuoco o Terra]

Livello: Mag/Str 9°

Raggio d'azione: 0

Componenti: v

Durata: 1 ora per livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: l'incantatore

Tiro salvezza: nessuno

Resistenza agli incantesimi: no (eccetto abilità magiche)

Quest'incantesimo ha quattro forme differenti, in base all'elemento (acqua, aria, fuoco o terra) da cui l'aura trae energia. Solo l'incantatore può beneficiare di un'Aura elementale e solo un tipo di Aura elementale può essere attivo contemporaneamente. Ciascuna Aura copre interamente il corpo dell'incantatore estendendosi dalla sua superficie per circa 7 cm. L'Aura dell'aria è di colore bianco lucente, l'Aura della terra è di colore grigio roccia, l'Aura del fuoco è di colore rosso fulgido e l'Aura dell'acqua è di colore blu marino. Ciascuna Aura ha diversi poteri:

Aria

- Immunità al gas, all'elettricità ed agli attacchi basati sull'aria;
- Totale protezione dagli attacchi fisici delle creature del Piano Elementale dell'Aria;
- Abilità di lanciare gli incantesimi *Volare* e *Muro di Vento*, una volta ciascuno, entro la durata dell'Aura.

Terra

- Riduzione del danno 30/+1;
- Immunità agli attacchi basati sull'acido;
- Totale protezione dagli attacchi fisici delle creature del Piano Elementale della Terra;
- Capacità di respirare e di muoversi liberamente sul Piano Elementale della Terra;
- Abilità di lanciare un *Muro di Pietra* una volta entro la durata dell'Aura.

Fuoco

- Immunità al fuoco ed al calore normale e magico;
- Totale protezione dagli attacchi fisici delle creature del Piano Elementale del Fuoco;
- Capacità di respirare e di muoversi liberamente sul Piano Elementale del Fuoco o all'interno della lava vulcanica;
- Totale protezione dagli effetti deleteri dell'ambiente ostile mentre si viaggia attraverso il Piano del Fuoco, o all'interno della lava vulcanica;
- Abilità di lanciare un *Muro di Fuoco* una volta entro la durata dell'Aura.

Acqua

- Immunità agli attacchi basati sull'acqua e sul freddo;
- Totale protezione dagli attacchi fisici delle creature del Piano Elementale dell'Acqua;
- Capacità di respirare e di muoversi liberamente sul Piano Elementale dell'Acqua e sott'acqua;
- Abilità di lanciare un *Muro di Ghiaccio* una volta entro la durata dell'Aura.

L'Aura non limita l'incantatore in alcun modo. Egli è libero di muoversi ed agire normalmente mentre è sotto l'influenza dell'Aura.



Bufera di neve di Khar-Su

(Invocazione) [Freddo]

Livello: Mag/Str 2°

Raggio d'azione: lungo (9 m per livello)

Componenti: V, S, M

Durata: istantanea

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: sfera del raggio di 6 m

Tiro salvezza: riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con quest'incantesimo l'incantatore fa esplodere una bufera di palle di neve istantanea in un punto a scelta entro il raggio d'azione. La neve ed il gelo si espandono con violenza entro 6 metri dal punto d'origine in ogni direzione. Chiunque si trovi nell'area d'effetto subisce 1d4 PF per livello del lanciatore (Max 10d4), dimezzabili con un Tiro Salvezza sui riflessi. Contro creature del Fuoco l'incantesimo causa il doppio dei danni. La *Bufera di neve* è completamente contenuta nell'area d'effetto. Eventuali ostruzioni o spazi più ristretti non comportano deformazioni espansive dell'area coperti. La neve si schianta e si blocca sugli ostacoli e pertanto le creature che godono di copertura totale non subiscono danni. Componente materiale è una manciata di ghiaccio o una singola perla.

Cuore di pietra di Ekatryn

(Necromanzia) [Terra]

Livello: Mag/Str 8°

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S, F

Durata: 1 anno

Tempo di lancio: 1 giorno

Area d'effetto: l'incantatore

Tiro salvezza: no

Resistenza agli incantesimi: no

Questo potente incantesimo scambia il vero e pulsante cuore dell'incantatore con un cuore finemente scolpito in una pietra di qualità in cui sia impresso un emblema, alterando la reale natura dell'incantatore stesso. Finché il *Cuore di Pietra* dura, l'incantatore è fortemente resistente agli attacchi di armi da punta o da taglio; egli non sanguina, perciò risente molto meno di questi attacchi. L'incantatore, inoltre, ignora gli effetti di molti incantesimi di livello inferiore all'8° e degli effetti magici o psichici simili. In termini di gioco, l'incantatore acquista una riduzione del danno 20/- verso gli attacchi effettuati contro di lui con armi taglienti (T) o perforanti (P) (verso questi tipi di armi, questa riduzione sostituisce quella offerta dall'incantesimo *Pelle di Pietra*). Se l'incantatore viene smembrato, egli non subisce altri inconvenienti se non quello di avere una parte del suo corpo altrove e può rimetterla al suo posto semplicemente tenendocela attaccata per 5 minuti. Il *Cuore di Pietra* è solo parzialmente efficace contro armi contundenti (C) che, comunque, causano solo la metà dei danni. Gli incantesimi di *Infliggi ferite* infliggono in ogni caso il minimo dei danni all'incantatore protetto da quest'incantesimo. Oltre a resistere alle ferite, l'incantatore è immune alla fame, alla sete, al veleno, alle malattie, alla stanchezza, all'affaticamento e all'indebolimento. Egli è immune a tutti gli incantesimi di *Blocco*, *Paura* e *Charme* di livello inferiore all'8°; è immune all'incantesimo *Morte* e si salva automaticamente da *Dito della Morte*, *Togliere la Vita* e *Distruzione*. Infine egli ottiene un bonus di +4 sui TS contro effetti di Pietrificazione o Metamorfosi. Sebbene *Cuore di Pietra* sia un potente incantesimo, esso ha varie limitazioni. Innanzi tutto, una certa quantità di attacchi fisici può uccidere ugualmente l'incantatore, a dispetto della sua innaturale resistenza alle ferite (ad es. una folla inferocita di contadini, armata di pietre, clave e bastoni, potrebbe ugualmente uccidere l'incantatore). Secondariamente, l'incantesimo non conferisce alcuna protezione da altre forme di attacco come Fuoco, Freddo, Eletticità, Acido, Gas, Suono, ecc.. Un incantesimo di *Disintegrazione* è regolarmente efficace sull'incantatore. La cosa

più grave, però, risulta essere la perdita da parte dell'incantatore della naturale abilità di recuperare le ferite col riposo. Inoltre gli incantesimi curativi, le pozioni di guarigione e gli oggetti magici che hanno effetti simili curano solo il minimo dei PF possibili (ad es. un *Cura ferite leggere* lanciato da un chierico di 3° livello -1d8+3 PF- curerà solo 4 PF) Un *Desiderio minore*, impiegato a tale scopo, cura 1 PF per livello dello stregone, mentre un *Desiderio* o una *Guarigione* curano tutti i PF meno 1d4. La rigenerazione magica funziona normalmente. Un altro problema è poi relativo alla "vulnerabilità indiretta" che l'incantatore acquisisce in conseguenza a quest'incantesimo: il suo vero cuore può essere distrutto, uccidendo l'incantatore all'istante. Naturalmente l'incantatore dovrebbe proteggere e nascondere accuratamente il suo vero cuore in modo da prevenire questo rischio. Il vero cuore continua a battere per tutta la durata dell'incantesimo al di fuori del corpo dell'incantatore. Non è necessario alcun ricettacolo particolare per la protezione o conservazione del cuore (se volesse, l'incantatore potrebbe anche lasciarlo per terra in un angolino del proprio laboratorio). Il *Cuore di pietra* non può essere cancellato con un *Dissolvi magie*. Incantesimi come *Disgiunzione di Mordenkainen*, *Pietra in carne* o *Spezzare Incantamento*, tuttavia, pongono fine all'incantesimo, ripristinando nel petto dell'incantatore il suo vero cuore. Indipendentemente dal modo in cui l'incantesimo finisce (anche per termine della normale durata), il vero cuore dell'incantatore ritorna immediatamente al suo posto, mentre il cuore di pietra compare nel luogo ove il cuore vero era in precedenza custodito. Nel momento in cui l'incantesimo ha termine, tutte le ferite subite dall'incantatore sono moltiplicate per 1d6 (ciò può causare anche la morte dell'incantatore) ed esse ricominciano a sanguinare (ad es. un incantatore che avesse subito 6 PF non recuperati, subirebbe 6d6 PF di danno, per i quali però non contano i 6 PF iniziali). Il Focus di quest'incantesimo è un cuore di pietra. Esso deve essere scolpito in una roccia di qualità (giada, ossidiana o marmo con venature d'oro, sono le rocce più appropriate) il cui valore non deve essere inferiore alle 5000 m.o. Il cuore deve essere preparato appositamente dall'incantatore (che deve possedere il talento Creare Oggetti Meravigliosi) prima del lancio dell'incantesimo, altrimenti questo fallisce. La pietra non è consumata dall'incantesimo e, se è rimasta intatta, può essere riutilizzata per un successivo incantesimo *Cuore di Pietra*.

Difesa globulare di Aldarion

(Abiurazione)

Livello: Mag/Str 7°

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S, M

Durata: 1 minuto per livello

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: crea 7 occhi fluttuanti

Tiro salvezza: speciale

Resistenza agli incantesimi: Sì (solo poteri offensivi)

Quest'incantesimo crea 7 sfere magiche che fluttuano in cerchio (del raggio di 75 cm) sopra la testa dell'incantatore. Ciascuna sfera resta in esistenza per un minuto per livello dell'incantatore, ovvero fino a quando egli decide di utilizzarne il suo potere offensivo o scatta autonomamente quello difensivo. In aggiunta, finché esiste almeno una sfera, il lanciatore ha una perfetta visione a 360° di ciò che lo circonda e può usufruire dell'*Individuazione dell'invisibile* e della *Scurovisione*, entrambe in un raggio di 18 metri.

I poteri di ciascuna sfera presa singolarmente sono descritti qui di seguito.

- 1) **Globo del Mago:** Questa sfera di colore violetto assorbe la prima manifestazione di energia magica (sia essa fuoco, freddo, forza, elettricità, acido o altri effetti simili) che potrebbe danneggiare l'incantatore. In alternativa, l'incantatore può utilizzare il globo per scagliare un *Fulmine* (lungo 18 m, largo 1,5 m) che infligge 6d6 PF di danni da elettricità. Uno qualunque di questi usi consuma la sfera.
- 2) **Globo della Mente:** Questa sfera di colore indaco protegge il lanciatore da attacchi mentali, inclusi *Charme*, *Blocco*, *Dominazione* e Poteri Psionici. Il primo attacco di questo tipo effettuato contro il lanciatore è negato, ma, in cambio, distrugge la sfera. In alternativa, l'incantatore può usare il globo per lanciare istantaneamente uno *Charme* (CD 17 + modificatore di caratteristica), ma anche questo distrugge la sfera.
- 3) **Globo della Spada:** Questa sfera di colore blu deflette il primo attacco fisico che colpisca il lanciatore, inclusi attacchi in corpo a corpo ed attacchi con armi da tiro o da lancio, ma ciò consuma la sfera. In alternativa lo stregone può creare 5 lame magiche d'energia che colpiscono come un *Dardo incantato* (ciascuna lama causa 1d4+1 PF), ma anche ciò consuma la sfera.
- 4) **Globo del Veleno:** Questa sfera di colore verde neutralizza un attacco che avrebbe avvelenato il lanciatore. Nel caso di un attaccante dotato di un'arma avvelenata, l'incantatore può decidere di usare quest'occhio anziché quello della Spada per bloccare l'attacco. In alternativa, l'incantatore può usare il globo per lanciare l'incantesimo *Veleno* una creatura entro 9 metri (attacco di contatto a distanza; TS sulla tempra CD 17 + modificatore di caratteristica; Danni: Morte/1d6 Costituzione). Uno dei due usi consuma la sfera.
- 5) **Globo dello Spirito:** Questa sfera di colore giallo para il primo attacco che colpisce l'energia vitale dell'incantatore, inclusi *Risucchio di energia*, *Infliggi ferite*, *Intrappolare l'anima*, *Dito della morte*, *Distruzione*, *Giara magica* e

simili. In alternativa, l'incantatore può usare il globo per lanciare un incantesimo *Risucchio* (M 4°) su un bersaglio entro 9 metri.

- 6) Globo dell'Artificio: Questa sfera di colore arancio può essere usata per negare il primo attacco contro il lanciatore derivante da un qualunque oggetto magico (esclusi i meri fendenti delle armi magiche), anche se l'attacco stesso potrebbe essere parato con un altro globo. In alternativa, l'occhio può essere usato per lanciare un incantesimo *Dissolvi magie*.
- 7) Globo della Pietra: Questa sfera nega il primo attacco che pietrificerebbe il lanciatore. La sfera può essere consumata, in alternativa, per lanciare un incantesimo *Blocca persone*.

Sebbene tutti i globi possano difendere l'incantatore contemporaneamente, solo una sfera può essere usata in modo offensivo nello stesso round. Usare una sfera in modo offensivo è un'azione standard. Usare una sfera offensivamente richiede concentrazione, ma se essa viene persa solo il singolo globo e non l'intero incantesimo viene perso. Del resto la concentrazione non è richiesta per gli effetti difensivi. Componenti materiali di quest'incantesimo sono sette gemme *Benedette*, del valore di almeno 50 m.o. ciascuna, che sono consumate nel lancio.

Dita glaciali di Khar-Su

(Invocazione) [Freddo]
Livello: Mag/Str 1°
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: istantanea
Tempo di lancio: 1 azione
Area d'effetto: lo Stregone
Tiro salvezza: riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Si

L'incantesimo è una versione "fredda" di *Mani Brucianti* e, salvo il tipo di danno che è appunto da freddo, gli effetti sono identici. Dalle mani dell'incantatore scaturisce un vento gelido ricco di cristalli di ghiaccio che causano 1d4 danni da freddo per livello (massimo 5d4) a tutti coloro che si trovano in un arco del raggio di 3 metri di fronte all'incantatore. Coloro che superano un tiro salvezza sui riflessi subiscono sol la metà dei danni.

Eruzione di rocce

(Trasmutazione) [Terra]
Livello: Chr 3° (solo Chiesa di Keltis), Drd 3°
Raggio d'azione: medio (54 m)
Componenti: V, S, M, FD
Durata: istantanea
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Cilindro del raggio di 1,5m alto 6 m
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: no

Quest'incantesimo provoca il sollevamento e la dilatazione del terreno nel raggio di 1,5 m dal punto selezionato, fino a causare una violenta eruzione di rocce e detriti. Chiunque si trovi nell'area d'effetto è investito dai detriti e subisce danni da impatto pari a 1d6 danni +1 Punto Ferita per livello dell'incantatore (massimo 1d6+20). Le rocce sono considerate solo armi magiche +1 in relazione alle creature che possono colpire. L'incantesimo non funziona se lanciato su un'area di solida roccia (come un macigno, ma non invece un pavimento di malta e pietre), a meno che l'incantatore non sia di livello 10° o più, nel qual caso funziona normalmente. Il terreno rimane solcato e segnato in qualche modo dal lancio di quest'incantesimo, a meno che non sia successivamente compattato. L'incantesimo trova uso agricolo per bonificare i campi dalle rocce prima della semina. Componenti materiale è una manciata di ciottoli che vanno lanciati in direzione dell'area bersaglio.

Fiamme scorticatrici di Agannazar

(Invocazione) [Fuoco]

Livello: Mag/Str 2°

Raggio d'azione: corto (6 m + 1,5 m per livello)

Componenti: V, S, M

Durata: istantanea

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: getto lungo 18 m e largo 60 cm

Tiro salvezza: riflessi (speciale)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quest'incantesimo ha l'effetto di fare scaturire dalla punta delle dita dell'incantatore un getto di fiamme diretto verso un bersaglio a sua scelta che si trovi entro 18 metri da lui. Il bersaglio verrà colpito automaticamente subendo 3d6 PF di danno senza possibilità di TS. Tutto ciò che la fiamma incontra sul suo tragitto è ugualmente colpito e subisce 2d6 PF di danno, questa volta dimezzabili con un TS contro incantesimi effettuato con successo. Componente materiale è una pallina di fosforo.

Fuoco e gelo di Khar-Su

(Evocazione) [Fuoco] [Freddo]

Livello: Mag/Str 6°

Raggio d'azione: medio (45 m + 1,5 m per livello)

Componenti: V, S, M

Durata: istantanea

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: sfera del raggio di 9 m

Tiro salvezza: Riflessi (speciale)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando quest'incantesimo è lanciato una sfera cristallina di colore rosso appare immediatamente di fronte all'incantatore, poi vola lontano ad una velocità altissima verso l'area scelta come bersaglio. Appena un istante dopo, una sfera cristallina di colore blu appare e la segue rapidamente, distanziandosi di qualche millimetro dalla prima. Quando la sfera rossa raggiunge l'area scelta dal lanciatore, essa esplode in una palla di fuoco del raggio di 9 m, infliggendo 5d6 PF di danno a tutto ciò che si trova nell'area d'effetto. Un Tiro Salvezza sui riflessi effettuato con successo dimezza i danni. Appena un istante dopo, la sfera blu esplode nella stessa area d'effetto, causando 5d6 PF di danno da freddo a tutto ciò che si trova entro 9 m. Coloro i quali hanno effettuato con successo il TS contro il fuoco subiscono la metà dei danni anche per il freddo, mentre coloro che hanno fallito il TS contro il fuoco, subiscono interamente anche i danni del freddo. Il danno maggiore causato dalla combinazione dei due attacchi ad una frazione di secondo l'uno dall'altro è il tremendo shock da escursione termica subito dagli oggetti inanimati a causa del repentino e radicale cambiamento di temperatura. Tutti gli oggetti magici nell'area d'effetto devono effettuare i TS degli oggetti come se fossero non magici, mentre gli oggetti non magici subiscono una penalità di -5. fallire questi TS significa con molta probabilità causare la distruzione o la rottura dei materiali. Si ricorda che gli oggetti trasportati da creature che hanno superato il TS si presumono aver già effettuato con successo il proprio TS. Componenti materiali sono una manciata di fosforo ed un piccolo cristallo di quarzo.

Invecchiamento

(Necromanzia) [Male]

Livello: Chr 6°

Raggio d'azione: contatto

Componenti: V, S, FD

Durata: carica

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: una creatura toccata

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quest'incantesimo consente all'incantatore di invecchiare una creatura. Una volta lanciato, l'incantatore può mantenere la

carica finché non colpisce una vittima o, comunque, fino a quando non lo scarica in altro modo. Un colpo andato a segno infligge 1d4+1 ferite, invecchia la vittima di 10 anni e, se la vittima fallisce il Tiro Salvezza sulla Tempra, causa l'avvizzimento di un arto, in tal modo reso inutilizzabile. Per individuare rapidamente quale arto è stato colpito (in un bersaglio umanoide) occorre consultare la tabella che segue:

Tiro d100 Arto

01 - 20 braccio destro

21 - 40 braccio sinistro

41 - 70 gamba destra

71 - 00 gamba sinistra

L'invecchiamento può avere l'effetto di modificare le caratteristiche della vittima e ne riduce la durata di vita, eventualmente potendo causare anche la morte per vecchiaia, se la creatura supera il suo limite.

Tutti gli effetti sono permanenti e cumulativi. *Rigenerazione* ripristina gli arti avvizziti e la cura, magica o naturale, ripristina i PF persi. L'invecchiamento magico può essere eliminato con *Desiderio*, *Miracolo*, *Longevità* o altri mezzi comunque idonei a ridare la giovinezza.

L'incantesimo non ha effetto sulle creature che non invecchiano, sui non morti, sugli esterni e sui costrutti. L'uso di quest'incantesimo non è un'azione buona ed anche i sacerdoti neutrali devono farne un uso oculato e limitato a casi estremi o di necessità.

Ispirazione Divina

(Divinazione)

Livello: Chr 7° (solo Chiesa di Naiar)

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S, M

Durata: istantanea

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: il lanciatore

Tiro salvezza: nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Quest'incantesimo consente all'incantatore di conoscere alcune cose di ciò che accadrà nell'immediato futuro.

In pratica il giocatore può porre al DM una domanda concernente l'attuale situazione nel gioco o eventi che accadranno entro i prossimi 5 minuti di tempo di gioco. Le domande su eventi futuri devono riguardare eventi oggettivi ed esterni (ad es. <<Qual è la parola d'ordine da dire alla guardia al cancello?>> o <<Qual è il modo per aprire il portale che abbiamo di fronte?>>). Risultati di combattimento o situazioni che attengono al caso non possono essere oggetto della domanda (ad es. non si può chiedere <<Chi vincerà il prossimo combattimento?>> o <<Riuscirò nella prossima prova sull'abilità X?>>). L'incantatore, in pratica, può usare quest'incantesimo per avere un consiglio o un'indicazione e la risposta del DM equivale alla risposta della sua divinità. Il DM deve essere molto cauto nel dare la risposta. Essa infatti deve essere rilevante, vera e corretta, anche se non deve essere necessariamente completa. La risposta può anche essere data in forma criptica (enigmi, rime o indovinelli) a seconda di quanto essa possa sbilanciare il corso del gioco. In genere, la risposta sarà data in forma di una breve frase di non più di una decina di parole. Componente materiale è una gemma del valore minimo di 500 m.o.. Quest'incantesimo può essere lanciato al massimo una volta ogni 24 ore da ciascun incantatore. Tentativi ulteriori falliscono e fanno perdere l'incantesimo.

Longevità

(Trasmutazione)

Livello: Chr 8°, Drd 9°

Raggio d'azione: contatto

Componenti: V, S, M, FD

Durata: istantanea

Tempo di lancio: 10 minuti

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro salvezza: Tempra (speciale)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Lanciando quest'incantesimo, l'incantatore può ringiovanire se stesso o un'altra creatura. Il soggetto deve essere consenziente, altrimenti può effettuare un Tiro Salvezza sulla Tempra per negare gli effetti. Il ringiovanimento è di 1 anno per ogni 2 livelli dell'incantatore e può sia contrastare gli effetti dell'invecchiamento innaturale, sia ridurre effettivamente l'età naturale del beneficiario, consentendogli di riacquistare i punti eventualmente persi nelle

caratteristiche di Forza, Destrezza e Costituzione (le caratteristiche di Intelligenza, Saggezza e Carisma restano invariate). Lanciare quest'incantesimo, tuttavia, non è privo di rischi per il beneficiario. Anzitutto, ogni volta che si riceve un incantesimo di *Longevità*, il beneficiario deve effettuare un Tiro Salvezza sulla Tempra a CD 10 per sopravvivere alla trasformazione del proprio corpo e, se fallisce, il soggetto muore (anche se può essere riportato in vita con i mezzi consueti). Il secondo pericolo sta nel fatto che ogni volta che si fa uso di quest'incantesimo sul medesimo beneficiario vi è una probabilità cumulativa del 1% che gli effetti di tutte le *Longevità* precedentemente ricevute siano annullati, con la conseguenza che il soggetto riacquista tutti gli anni che ha effettivamente vissuto (è quindi escluso l'invecchiamento magico o innaturale risanato), eventualmente causandone la morte per vecchiaia. Questa probabilità si somma l'1% anche per ogni Pozione di Longevità eventualmente consumate in precedenza.

Componenti materiali di quest'incantesimo sono cinque gocce di sangue di drago e cinque capelli di elfo, che sono consumati nel lancio.

Muro di sabbia

(Invocazione) [Terra]

Livello: Mag/Str 3°, Drd 4°

Raggio d'azione: medio (4,5 m per livello)

Componenti: V, S, M

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: speciale

Tiro salvezza: nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quest'incantesimo crea un muro di sabbia vorticoso ed opaco, spesso 30 cm per livello del lanciatore. Il muro deve poggiare su una superficie solida ed una volta formato è immobile. Esso è lungo 3 metri ed alto 1 metro per ogni livello del lanciatore. La sabbia è sottile e viscosa ma consente il movimento attraverso essa, sebbene ridotto alla metà. Tuttavia, tutte le creature che si affidano alla vista (normale, visione crepuscolare o scurovisione) per vedere sono quasi accecate finché sono all'interno del muro (penalità di -4 CA, TS e Attacco) e anche quando ne sono uscite gli occorre 1 round per riprendersi (-2 CA, TS e Attacco). Le creature che hanno bisogno di respirare, inoltre, subiscono 1 PF di danni per ogni round di permanenza nel muro e parlare o lanciare incantesimi dall'interno è impossibile. La sabbia spegne i fuochi normali non coperti come quello di una lanterna, inoltre conferisce Occultamento Totale a tutto ciò che si trova dietro o dentro il muro rispetto alle creature che sono all'esterno. L'incantatore può creare un muro di dimensioni inferiori a quelle massime indicate per adattarlo alle sue esigenze, ma, una volta scelte, le dimensioni non possono più essere cambiate. Per mantenere il muro non è necessario rimanere concentrati. Tuttavia, esso può essere disperso prima del termine della durata semplicemente con un singolo atto di volontà del lanciatore. Componente materiale è una manciata di sabbia.

Patto con Khorn

(Evocazione, Necromanzia) [Male]

Livello: Chr 9° (solo Chiese di Algeroth e di Khorn)

Raggio d'azione: speciale

Componenti: V, S, M, FD

Durata: speciale

Tempo di lancio: 1 ora

Area d'effetto: un individuo (usualmente il lanciatore)

Tiro salvezza: nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Con quest'incantesimo l'incantatore stipula un patto, per sé o per un terzo, con le forze delle tenebre, affinché, in caso di morte, Khorn non reclaims l'anima del beneficiario del patto, e dunque questi possa essere riportato in vita per eliminare i suoi nemici e vendicarsi. Quest'incantesimo è una variante dell'incantesimo *Patto con la Morte* contenuto nel manuale "Magie di Faerun". Una volta che il patto è stato stretto mediante il completamento del rituale di un turno, esso ha effetto solo quando il beneficiario è morto (ossia, normalmente, quando egli è ridotto a -10 PF o meno). Nello stesso istante in cui le condizioni della morte si verificano, il soggetto beneficiario dei seguenti effetti:

- L'individuo (o i suoi resti) e tutto ciò che trasporta sono immediatamente trasportati al santuario del sacerdote da una *Parola del Ritorno* (tuttavia, al momento della stipulazione del patto, può essere indicato un santuario diverso, purché

della stessa religione del lanciatore).

- All'arrivo nel santuario, l'individuo riceve una *Resurrezione Pura*.
- Qualunque parte del corpo lesa o mancante è istantaneamente *Rigenerata*.
- Il corpo è sottoposto ad un incantesimo *Spezzare incantamento* e ad uno *Scaccia maledizioni* (lanciati al livello dell'incantatore stipulante) al fine di eliminare ogni incantesimo, dannoso o benefico.
- La creatura è istantaneamente guarita da eventuali avvelenamenti, cecità, sordità, malattie, follia o altre affezioni simili.

Il *Patto con la Khorn* resta sospeso a tempo indefinito, finché non si verificano le condizioni per la sua attivazione (la morte, semplice o sottoposta ad ulteriore condizione) e non può essere eliminato che attraverso un incantesimo *Desiderio*, *Disgiunzione di Mordenkainen*, *Miracolo* o una Verga della Cancellazione, neanche se espressamente ed esclusivamente utilizzati a tale specifico scopo. Il *Patto con Khorn* può essere stipulato a vantaggio dell'incantatore o di un terzo. In questo secondo caso, tuttavia, esso non ha alcun effetto se il beneficiario non è della religione dell'incantatore o se, pur essendolo al momento del lancio, questi abbia cambiato fede successivamente alla stipulazione del *Patto*. Perché l'incantesimo funzioni, inoltre, esso deve essere lanciato all'interno di un Santuario della religione del lanciatore (non necessariamente un Tempio, basta una Cappella o una Cripta). Il *Patto con Khorn*, tuttavia, non è senza costi. La sua stipulazione consiste in un lungo ed estenuante processo che porta l'incantatore a contatto con potenti e malevoli entità d'altri Piani che, come tributo, chiedono una parte della vita del sacerdote, il quale, di conseguenza, invecchia di 5 anni e deve riposarsi nel modo più assoluto per un'intera settimana (non può lanciare incantesimi, combattere o effettuare attività fisiche pesanti o faticose). Anche il beneficiario dell'incantesimo, qualora sia persona diversa dal lanciatore, è spossato e deve riposarsi per lo stesso tempo. Una *Guarigione*, tuttavia, elimina gli effetti della stanchezza e consente di porre in essere le normali attività. In aggiunta a questo primo tributo, quando il *Patto* è attivato, gli incantesimi cui il beneficiario è sottoposto coinvolgono così tanta energia magica da causare l'invecchiamento di 5 anni (che si aggiungono ai primi 5 se il beneficiario è il lanciatore, per una perdita complessiva di ben 10 anni). Tali costi possono essere mitigati sacrificando alle Forze delle Tenebre delle creature di allineamento Buono, durante il rituale per la stipulazione (nel lancio dell'incantesimo). Per ogni creatura Buona sacrificata in tal modo viene sottratto un anno dall'invecchiamento (partendo da quelli del lanciatore e concludendo con quelli del beneficiario). In ogni caso l'invecchiamento minimo è di un anno per il beneficiario; ogni vittima sacrificata oltre il massimo richiesto per l'invecchiamento (9 vittime) riduce di 1 giorno il periodo di riposo necessario (sempre partendo da quelli del sacerdote).

Il lancio di quest'incantesimo e il modo di decurtarne le penalità, sono prettamente atti malvagi. Componenti materiali sono una boccetta d'acqua "sconsacrata" e 5 gocce di sangue rispettivamente del lanciatore e del beneficiario (in pratica 10 gocce se quest'ultimo è il sacerdote). Il sangue e l'acqua "sconsacrata" sono consumate nel lancio. Se vi sono vittime sacrificali, anche la loro anima è "consumata" nel lancio. Costo in Punti Esperienza: 500.

Piaga dei non morti

(Evocazione, Necromanzia) [Male]
Livello: Chr 9° (solo Chiesa di Khorn)
Raggio d'azione: lungo (1,5 km)
Componenti: V, S, FD
Durata: speciale
Tempo di lancio: 10 minuti
Area d'effetto: 90 m per livello
Tiro salvezza: nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Con questo potente incantesimo, l'incantatore evoca coorti e coorti di scheletri fino a creare una legione composta da un massimo di 1000 scheletri (da 1 DV). Gli scheletri sono formati dall'assemblaggio di tutte le ossa, anche vecchie di secoli, reperibili nell'area d'effetto. Gli scheletri sono solo quelli di umani, semi - umani ed umanoidi e l'effettivo numero reperito dipende da dove l'incantesimo è lanciato. Un Cimitero o un Campo di Battaglia (di tempi sia passati che recenti) può fornire il massimo dell'armata (1000 scheletri); una zona abitata da almeno qualche decennio può fornirne 300 - 800 (1d6x100+200); una zona spopolata, selvaggia, disabitata o deserta può fornirne 100 - 250 (1d4x50 + 50). L'incantatore può comunque decidere di evocarne un numero inferiore rispetto al massimo consentito dall'area in cui si trova. Gli scheletri creati da questo incantesimo sono scacciati come se avessero 2 DV ed hanno sempre il massimo dei PF. Essi sono sotto il completo controllo del Chierico e questi può comandarli finché restano entro 90 metri per livello dal loro creatore. Se escono dall'area d'effetto si bloccano immobili finché il Chierico non si porta ad una distanza sufficiente per riprenderne il controllo. In ogni caso un chierico può controllare al massimo 2000 scheletri creati con più incantesimi di questo tipo. Gli scheletri restano in esistenza finché non sono distrutti o finché la loro esistenza viene terminata per volontà dell'incantatore che li ha evocati. Costo in Punti Esperienza: 1 per ogni 2 scheletri creati.



La magia è forte,
I nostri nemici stanno termi-
nando i loro rituali.
Presto i portali si apriranno
ed indicibili tragedie segneran-
no questo nostro mondo. La
nostra magia ed i nostri eserci-
ti dovranno dimostrare tutta la
loro potenza. Cavalieri dei
Braghi a me, che le ali del
vento ci accompagnino verso la
vittoria o ad una morte eroica.

Risucchio minore di Ekátrín

(Necromanzia) [Energia negativa]

Livello: Mag/Str 1°

Raggio d'azione: medio (54 m)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: una creatura

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con quest'incantesimo l'incantatore risucchia la forza vitale da una vittima e l'aggiunge alla propria. La creatura bersaglio subisce 2d4 PF di danno, dimezzabili con un tiro salvezza sulla tempra, mentre l'incantatore acquista i PF persi dalla vittima. L'incantatore in questo modo può anche superare il massimo dei suoi PF totali, ma i punti in eccesso svaniscono dopo dieci minuti dall'acquisto. Se la creatura è protetta da un incantesimo *Protezione dall'Energia Negativa*, l'incantesimo non ha effetto.

Rivelazione

(Divinazione)

Livello: Chr 9° (solo Chiesa di Naiar)

Raggio d'azione: speciale

Componenti: V, S, FD

Durata: 1 giorno o speciale

Tempo di lancio: 10 minuti

Area d'effetto: speciale

Tiro salvezza: nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo conferisce grandi poteri di divinazione ed è quello a volte usato da una divinità emergente per fondare il suo culto. L'incantatore guadagna le seguenti abilità che sono tutte efficaci in un raggio di 216 metri:

- L'incantatore guadagna *Visione del vero* (C 5°);
- L'incantatore può vedere, riconoscere ed identificare con esattezza qualunque incantesimo divino entro 216 m (a tal fine, considerare un arco visuale di 60°);
- L'incantatore capisce all'istante quando una creatura sta mentendo (questa abilità funziona anche se la creatura ha incantesimi che, normalmente, schermerebbero il fatto che essa dice il falso e la creatura non ha alcun TS);
- L'incantatore può comunicare con qualunque creatura, animale, mostro, persino piante (ma non con i morti) automaticamente. Egli, tuttavia, può sostenere il discorso solo con un tipo di creature allo stesso tempo;
- L'incantatore può comunicare Telepaticamente con tutte le creature umane, semi - umane o umanoidi;
- L'incantatore può utilizzare qualunque oggetto magico di divinazione (ad es. una sfera di cristallo) e, se ci sono prove o tiri da superare ha un bonus del 20% (o di +4 su 1d20).
- L'incantatore riceve una informazione di vitale importanza per il proprio culto direttamente dalla sua divinità. Se la divinità non deve fornire alcuna informazione, il sacerdote può porre ad essa una domanda e la divinità risponderà in modo chiaro ed esauriente (senza sì o no, e senza enigmi), purché abbia le conoscenze necessarie a rispondere.

Quest'incantesimo può essere lanciato al massimo una volta la settimana da ciascun incantatore. Tentativi ulteriori falliscono e fanno perdere l'incantesimo.

Saette folgoranti di Galladur

(Invocazione) [Elettricità]

Livello: Mag/Str 4°

Raggio d'azione: corto (3 m per livello)

Componenti: V, S, M

Durata: istantanea

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: fino ad 1 creatura per ogni 3 livelli

Tiro salvezza: riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quest'incantesimo è una variante dell'incantesimo del *Fulmine*. Con esso l'incantatore emette una o più scariche elettriche scaturenti dalle sue dita. Ciascuna scarica si dirige automaticamente su un bersaglio entro il raggio d'azione. L'incantesimo consente di emettere una singola *Saetta folgorante* per ogni 3 livelli dell'incantatore e ciascuna di esse infligge 1d6 PF +1 PF per livello del lanciatore (massimo 1d6+20) di danno da elettricità. L'incantesimo è maggiormente efficace contro bersagli numerosi, poiché ciascuna creatura bersaglio può essere colpita solo da una singola *Saetta folgorante*. Uno stesso bersaglio su cui si indirizzino più *Saette* subisce i danni da una sola di esse, mentre la restante energia è scaricata a terra. Componenti materiali sono un panno di lana ed una bacchetta di vetro che sono consumati nel lancio.

Sfera di sicurezza

(Abiurazione) [Bene]

Livello: Chr 9° (solo Chiese di Solkan, Sigmar e Alluminas)

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S, FD

Durata: 1 ora

Tempo di lancio: da 1 a 5 round completi

Area d'effetto: sfera del raggio di 3 metri

Tiro salvezza: nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo protegge l'incantatore ed i suoi compagni che si trovano nell'area d'effetto. Le creature nemiche, od ostili non possono beneficiare dell'incantesimo, pur trovandosi nell'area d'effetto. La *Sfera* conferisce un bonus di +2 in CA e a tutti i TS, inoltre conferisce una Resistenza agli Incantesimi pari a 10 più il livello dell'incantatore. Lanciare questa "porzione" di incantesimo richiede un'azione di round completo. In aggiunta, l'incantatore ha facoltà di aggiungere fino a 4 protezioni, scelte dalla lista seguente:

- Resistenza al Fuoco 20;
- Resistenza al Freddo 20;
- Resistenza all'Elettricità 20;
- Resistenza all'Acido 20;
- Resistenza al Suono 20;
- Immunità al veleno;
- Immunità alle malattie;
- Riduzione del danno 10/+5;
- Immunità agli incantesimi di Ammalimento;
- Immunità a *Giara magica* e Possessione;
- Bonus di +6 sui Tiri Salvezza sulla Volontà.

Ciascuna protezione aggiuntiva aumenta il tempo di lancio di un round completo. L'incantatore può creare al massimo una protezione per ogni 5 livelli (massimo 4, più quella iniziale). Se durante il lancio egli è interrotto, le "porzioni" di incantesimo (cioè le protezioni) già lanciate sono efficaci, ma le altre non possono più essere lanciate; se nemmeno la prima "porzione" è stata completata, esso è interamente sprecato.

Stelle Cadenti

(Invocazione) [Fuoco] [Elettricità]

Livello: Chr 9° (solo Chiese di Naiar e Manann)

Raggio d'azione: medio (108 m)

Componenti: V, S, FD

Durata: istantanea

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: raggio di 36 m

Tiro salvezza: Riflessi (speciale)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un incantatore che lancia questo incantesimo crea una violenta turbolenza nei cieli della zona sovrastante l'area d'effetto. Da essa piovono una miriade di palle di fuoco in miniatura, di colore giallo arancio e cariche di elettricità che si

abbattono violentemente sull'area d'effetto. Tutte le creature che si trovano nell'area subiscono 5d6 PF di danni da fuoco e 5d6 di danni da elettricità. Tali danni possono essere dimezzati con un Tiro Salvezza sui Riflessi con CD aumentata di +4. In aggiunta, 4 grandi stelle cadenti si materializzano entro l'area d'effetto. L'incantatore può indicare il bersaglio specifico di ciascuna di esse. Se questi non indica dei bersagli specifici, i bersagli sono determinati a caso tra le creature presenti nell'area. Ogni stella cadente colpisce automaticamente causando 48 PF di danni da impatto e 24 PF di danni da fuoco senza alcun Tiro Salvezza ammesso. Tutti coloro che si trovano in un raggio di 3 metri da uno dei bersagli subiscono 24 PF aggiuntivi di danni da fuoco, dimezzabili con un favorevole Tiro Salvezza sui Riflessi con CD aumentata di +4.

Tempesta di sabbia

(Invocazione) [Terra]

Livello: Mag/Str 3°, Drd 4°

Raggio d'azione: lungo (9 m per livello)

Componenti: V, S, M

Durata: 1 round

Tempo di lancio: 1 azione

Area d'effetto: cilindro alto 9 metri e del diametro di 6 m alla base

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quest'incantesimo crea una pesante tempesta di sabbia che cade giù dal cielo per un intero round in un'area circolare del raggio di 6 metri. Chiunque si trovi nell'area subisce 6d4 PF di danno da impatto e deve effettuare un TS contro incantesimi o è accecata per 1d2 round.

Componente materiale è una manciata di sabbia.

Terra stabile

(Abiurazione)

Livello: Chr 8°, Drd 7°

Raggio d'azione: lungo (9 m per livello)

Componenti: V, S, M, FD

Durata: 1 settimana per livello

Tempo di lancio: 1 ora

Area d'effetto: cubo con spigolo di 3m per livello

Tiro salvezza: nessuno

Resistenza agli incantesimi: no

Terra Stabile protegge l'area d'effetto e tutte le creature e gli oggetti al suo interno dai seguenti disastri naturali:

- Terremoti – le vibrazioni non colpiscono l'area difesa e non si aprono fenditure o squarci nel terreno e nelle costruzioni presenti al suo interno.
- Flutti – l'area difesa rimane asciutta, anche se è sommersa, evitando i danni di straripamenti, mareggiate, nubifragi, ecc.
- Venti – l'area difesa non subisce danni causati da venti forti, tornado, cicloni ed uragani ed essi non possono portare oggetti all'interno dell'area.
- Lava, Ceneri e Lapilli – lava, ceneri vulcaniche e lapilli sono costretti ad aggirare l'area difesa.
- Valanghe e Smottamenti – Rocce, terreno, ghiaccio e neve non colpiscono l'area difesa.

Terra Stabile non offre protezione dai disastri generati magicamente o da incantesimi che hanno gli stessi effetti dei disastri naturali. I disastri in corso entro l'area d'effetto al momento del lancio non possono essere bloccati. L'incantesimo copre un'area d'effetto pari ad un cubo con spigolo di 3 metri per livello dell'incantatore, o inferiore purché di tipo quadrangolare. Componente materiale è una manciata di ceneri vulcaniche.

Trasferimento di dimora dell'Arcana Scuola di Zakar (Trasmutazione) [Acqua, Aria, Fuoco o Terra]

Livello: Mag/Str 9°

Raggio d'azione: speciale

Componenti: V, S, M

Durata: permanente

Tempo di lancio: 90 minuti

Area d'effetto: raggio di 150 m per livello

Tiro salvezza: nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo potente incantesimo consente all'incantatore di trasferire una grande area del Primo Piano Materiale in uno qualunque dei quattro Piani Elementali. Tutti gli edifici, le creature, la fauna, la flora e l'ambiente che si trovano nell'area d'effetto designata sono trasportati. Viene così creata una Sacca Dimensionale del Primo Piano materiale nel Piano Elementale scelto come destinazione. La Sacca Dimensionale è una sfera del diametro di 300 m per livello dell'incantatore. La superficie della sfera consente alle creature di entrare ed uscire liberamente dalla Sacca, ma impedisce l'ingresso in essa dell'Elemento del Piano su cui essa si trova. All'interno della sfera, il luogo è circondato d'aria e la temperatura è uguale a quella esistente punto del Piano Materiale d'origine al momento del lancio dell'incantesimo. In aggiunta, una sorgente d'acqua è creata nella sfera al fine di supportare la vita (si costituisce in tal modo una "biosfera", ossia un ecosistema autosufficiente che, se è sufficientemente esteso, può avere anche variazioni climatiche proprie). Prima che l'incantesimo sia lanciato, l'area d'effetto va demarcata sul suolo con materiali che richiama il Piano di destinazione (Pertanto, ad es., se un incantatore desiderasse spostare la sua torre sul Piano del Fuoco, dovrebbe prima demarcare il perimetro dell'area che vuole trasportare con della lava o con un fuoco o un incendio ai suoi margini; per il Piano della terra occorrerebbero blocchi di granito; ghiaccio o un fossato riempito d'acqua per il Piano dell'Acqua; del vento creato magicamente o sfruttato dal passaggio di una tempesta nella zona per il Piano dell'Aria). L'incantatore deve trovarsi entro l'area d'effetto dell'incantesimo quando esso è lanciato, altrimenti questo fallisce. Quando l'area è mossa, un cratere emisferico è lasciato sul Primo Piano Materiale nel luogo in cui prima c'era l'area trasportata. Sul Piano Elementale di destinazione, la vita all'interno della sfera continua a scorrere normalmente, come se nulla fosse cambiato, eccettuate occasionali visite di creature originarie del Piano d'arrivo. Qualunque porzione di suolo spostata con quest'incantesimo non può essere nuovamente spostata, se non con un *Desiderio* o un *Miracolo*. Il Focus di quest'incantesimo, in aggiunta agli elementi di delimitazione del perimetro, è:

- una Anfora del Comando degli Elementali dell'Acqua, per il Piano dell'Acqua;
- un Braciore del Comando degli Elementali del Fuoco, per il Piano del Fuoco;
- un Incensiere del Comando degli Elementali dell'Aria, per il Piano dell'Aria;
- una Pietra del Comando degli Elementali della Terra, per il Piano della Terra.

L'oggetto deve essere posto in modo permanente al centro della sfera e non può essere più usato per altri scopi. Se l'oggetto è distrutto o asportato la sfera cede e nel giro di 1d6 round l'elemento del Piano su cui essa si trova può liberamente entrare nell'area prima protetta, spesso con effetti devastanti.

Consiglio dell'Arcana Scuola di Zakar: Il Piano dell'Aria, normalmente, è il meno pericoloso, poiché consente ugualmente la sopravvivenza dell'area in caso di rottura della sfera, ma in tal caso le condizioni climatiche ed ambientali sono quelle, molto variabili, del Piano dell'aria medesimo.

Veglia di ferro

(Ammaliamento) [Influenza mentale]
Livello: Chr 2° (solo Chiese di Sigmar e di Solkan)
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: una settimana + 1 giorno per livello
Tempo di lancio: 10 minuti
Area d'effetto: il lanciatore
Tiro salvezza: nessuno
Resistenza agli incantesimi: no

Quest'incantesimo consente all'incantatore di ignorare la fame, la sete e le estreme condizioni climatiche per un periodo molto esteso. Quando l'incantesimo è attivo l'incantatore non ha bisogno di cibo, né di acqua; è immune all'esposizione a temperature estreme, alla disidratazione e al congelamento naturali; tuttavia, fulmini, mareggiate e altre intemperie possono danneggiarlo normalmente. Durante la *Veglia di ferro*, l'incantatore può anche ignorare il sonno e la necessità di dormire, meditando invece che riposare. Mentre medita egli è cosciente e consapevole di tutto ciò che sta accadendo intorno e mantiene il proprio bonus di destrezza alla CA. Tuttavia, se vuole recuperare incantesimi e punti ferita deve riposare regolarmente. Al termine dell'incantesimo l'incantatore deve bere e mangiare; se non sono disponibili né cibo, né acqua egli deve effettuare una tiro salvezza sulla Tempra ogni 4 ore (CD 10), con una penalità cumulativa di +1 sulla CD per ogni 4 ore dopo le prime, finché non riesce a rifocillarsi e, se fallisce, cade in coma (a zero PF) e muore nel giro di 1d3 giorni se non è aiutato. Inoltre egli necessita di almeno 4 ore di riposo assoluto per ogni giorno in cui non ha mangiato, bevuto e riposato regolarmente durante la *Veglia di ferro*.



VIII - PNG principali:

Wismerhill Highwind (L'Imperatore)

Mezz'elfo

Grr 6°/Chr 17°

Caotico Buono

CA: 35

PF: 258

bab: +19/+14/+9/+4

Caratteristiche:

For 20 Int 16

Des 14 Sag 20

Cos 20 Car 25

Tiri Salvezza:

Tempra: +24

Riflessi: +15

Volontà: +24

Descrizione:

Aspetto Fisico: Wismerhill è un mezz'elfo maschio di poco più di 29 anni, con occhi azzurri come il cielo e dai lunghi capelli, un tempo neri corvini, ora brizzolati. Wismerhill è alto 1,79 m e pesa 71 Kg, ha una poderosa muscolatura, spesso celata dall'armatura, e un viso calmo e pensieroso.

Carattere e note: Wismerhill ha un carattere spontaneo e schietto, anche se talvolta un po' rude. Sa sempre ciò che vuole ed è deciso e determinato ad ottenerlo. Usa la magia solo di rado, ma quando lo fa preferisce utilizzare ciò che di più potente è a sua disposizione.

Dopo la sua vita avventurosa in compagnia di Ghorghor-Bey, Testa o Croce e Feydreva e dopo aver combattuto guerre titaniche e nemici che sarebbero invincibili per molti ha ereditato l'Impero dal vecchio Imperatore Hagendorf IV, secondo quanto era stato predetto dall'Oracolo. Come nuovo Imperatore di Lhynn è impegnato a ricucire gli strappi consumati con gli ex feudi minori, a difendere ciò che resta dell'Impero e a svolgere il suo ruolo di regnante in modo giusto ed equo, anche se non disdegna di impugnare le armi personalmente per affrontare un pericolo grave. Wismerhill non ne è certo, ma ha molti sospetti sulla propria natura quasi divina (infatti è il figlio mortale del dio Manann!).

Talenti: Competenza arma esotica (Spada Bastarda), Arma Focalizzata (Spada Bastarda), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Specializzazione in un'arma (Spada Bastarda), Critico Migliorato (Spada Bastarda), Attacco in Sella, Autorità, Autorità Epica.

Domini dei Chierici: Aria e Viaggio

Abilità:

Abilità Innate: RI 19; Comunione con la natura (i venti) 1 volta al giorno; se preso dall'ira per un evento spiacevole può scatenare una *Tempesta di Vendetta* (max 1/giorno).

Equipaggiamento noto: Armatura completa di Resistenza al Fuoco +5, Scudo Grande di metallo +4 Riflettente, Spada Bastarda +5 "Esplosione di Fiamme", Lancia da Cavaliere +3 Affilata, Anello di Resistenza al Freddo maggiore, Anello di Resistenza all'Elettricità maggiore, Amuleto dell'armatura naturale +5, Mantello di resistenza +5.



Testa o Croce

Elfo (Silvano)

Rng 9°/Ldr 8°

Neutrale (variabile)

CA: 23

PF: 172

bab: +15/+10/+5

Caratteristiche:

For 17 Int 13

Des 20 Sag 13

Cos 14 Car 14

Tiri Salvezza:

Tempra: +11

Riflessi: +14

Volontà: +7

Descrizione:

Aspetto Fisico: Testa o Croce è un elfo silvano dai lunghi capelli neri e dagli occhi castani, alto circa 1,70 m e dal peso



di 58 Kg. Il volto scarno e l'esile costituzione possono facilmente trarre in inganno gl'incauti che lo reputano un debole.

Carattere e note: Testa o Croce è una persona soggetta a cambiamenti di umore (dovuti alle sue due spade intelligenti che ne fanno tendere l'allineamento verso il bene o il male, a seconda della spada che lo controllo in quel momento), ma nel complesso è sempre un tipo allegro e gioviale, anche se talvolta si fa cogliere da momenti di riflessione in cui si cruccia per il fatto di essere un elfo "Fuori Casta" a causa dei suoi guai con la giustizia elfica in passato. Testa o Croce ha insegnato l'arte di combattimento al giovane Wismerhill, ma ora è orgoglioso che il suo allievo lo abbia superato.

Talenti: Arma Focalizzata (Spada Lunga), Combattere alla Cieca, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Seguire Tracce, Combattere con due armi*, Ambidestria*, Combattere con due armi migliorato*. (*=solo con armatura leggera).

Abilità:

Equipaggiamento noto: Corazza di Cuoio Borchiato +5 "Silenziosa", "Nepher" (Spada Lunga +4, NM, Int 12, Sag 12, Car 16, dono della parola; Poteri: Individua trappole entro 9 m a comando; ferite raddoppiate con 17+ sul dado per l'attacco), "Bepher" (Spada Lunga +4, NB, Int 12, Sag 12, Car 16, dono della parola; Poteri: Individua nemici entro 9 m a comando; Cura Ferite Critiche 3/giorno), Anello di Resistenza all'Acido maggiore.

Ghorghor - Bey

Mezz'ogre

Grr 18°

Caotico Neutrale

CA: 21

PF: 306

bab: +18/+13/+8/+3

Caratteristiche:

For 26 Int 13

Des 12 Sag 12

Cos 24 Car 14

Tiri Salvezza:

Tempra: +20

Riflessi: +8

Volontà: +8

Descrizione:

Aspetto Fisico: Terrificante mezz'ogre dalla forza inaudita alto 3,1 m e dal peso di quasi 330 Kg. Ha gli occhi neri e i pochi capelli neri e lunghi raccolti in due code di cavallo a mo' di barbaro delle steppe dell'est. Porta un enorme orecchino d'oro ad anello all'orecchio sinistro. Nelle occasioni speciali ama mettersi un anello d'oro con intarsi al naso.

Carattere e note: Stupefacentemente intelligente per essere un mezz'ogre, è un grande stratega e condottiero (tanto che Wismerhill lo ha nominato Generale Imperiale!) Le sue imprese sono memorabili (dalla conquista di Kendryr con il suo esercito alcuni anni or sono, alla tenuta di un ponte da solo contro 500 soldati!). Ghorghor è stato a lungo il "Capo " di Wismerhill, ma non sembra lamentarsi del fatto che le parti siano invertite (del resto Wismerhill lo ha battuto in combattimento e si è guadagnato questo diritto).

Talenti: Arma Focalizzata (Ascia da battaglia enorme), Combattere alla Cieca, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Specializzazione in un'arma (Ascia da battaglia enorme), Critico Migliorato (Ascia da battaglia enorme), Attacco in Sella, Autorità, Afferrare Migliorato, Combattere in Sella, Carica Devastante, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro, Riflessi da Combattimento.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Anello di Rigenerazione, Ascia da Battaglia enorme +3 (causa 3d10 danni per attacco), Armatura completa +2 "Crivellante" (L'armatura è riempita di punte; se Ghorghor - Bey attacca usando la mano sinistra libera può tentare di afferrare un bersaglio di taglia media o inferiore e spiaccarlo contro l'armatura. Il bersaglio, non subisce danni per la presa, ma viene trafitto da 1d4+4 punte, subendo ad ogni round 1d4 punti ferita per punta, finché non riesce a liberarsi superando una prova di forza contrapposta. Mentre è soggetto alla presa il bersaglio non può fare altro se non cercare di liberarsi).

Feydreiva ("Fey")

Mezz'elfa (Silvana)

Grr 13°

Caotica Buona

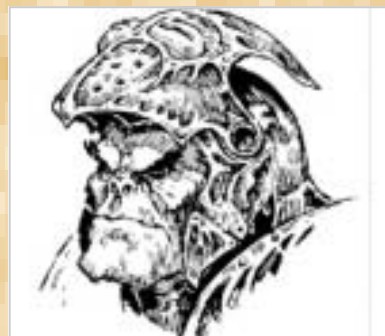
CA: 22

PF: 172

bab: +13/+8/+3

Caratteristiche:

For 14 Int 14





Des 18 Sag 12

Cos 13 Car 15

Tiri Salvezza:

Tempra: +8

Riflessi: +7

Volontà: +5

Descrizione:

Aspetto Fisico: Feydreiva ("Fey") è una donna mezz'elfa di circa 30 anni, con occhi e capelli neri corvini. Per gli standard dei mezz'elfi è veramente altissima (1,73 m), ma pur sempre leggera (57 kg). Possiede un fisico snello, agile e slanciato e il seno piccolo, che tanto le crea dei complessi, ma è ben proporzionata.

Carattere e note: Fey è una cara amica di Wismerhill ed è stata a lungo la sua donna quando entrambi facevano parte dell'esercito mercenario di Ghorghor-Bey. Temuta e rispettata, non ama gli scherzi e s'arrabbia facilmente. Di certo non è quello che si può definire una "signorina per bene" e le buone maniere non sono il suo forte (del resto fu allevata dal padre come un maschio!) e per questo odia dover stare a corte. Liberata dalle paludi del non ritorno è tutt'ora l'amante di Wismerhill, ma non ha alcuna intenzione di diventarne la moglie, poiché comprende le sue responsabilità politiche.

Talenti: Competenza arma esotica (Spada Bastarda), Arma Focalizzata (Spada Bastarda), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Specializzazione in un'arma (Spada Bastarda), Critico Migliorato (Spada Bastarda).

Abilità:

Equipaggiamento noto: Spada Bastarda +3, Pugnale +3/+5 vs. Esterni Malvagi, Corazza di Piastre +3.



Frater Sinister

Umano (Ainureano)

Chr 22°/Pal 4°

Legale Buono

CA: 29

PF: 172

bab: +18/+13/+8/+3

Caratteristiche:

For 18 Int 17

Des 18 Sag 20

Cos 18 Car 18

Tiri Salvezza:

Tempra: +20

Riflessi: +11

Volontà: +21

Descrizione:

Aspetto Fisico: Frater Sinister è un uomo di 39 anni dai capelli biondo cenere e dai glaciali occhi azzurri con la corta barba modellata alla perfezione. Ha una carnagione molto chiara e delicata, tipica dei paesi nordici di cui è originario. Ha un'altezza pari ad 1,92 m e pesa attorno agli 85 kg, slanciato ma robusto, anche se non sembrerebbe se visto in lontananza. Ha una possente muscolatura, ma di essa se ne intravede ben poca, in quanto se non è coperta dall'armatura, di solito lo è dai paramenti sacerdotali coi simboli di Solkan, di cui è sacerdote, e dell'ordine dei Cavalieri della Luce, di cui è Gran Maestro.

Carattere e note: Frater Sinister (vero nome Yan Volo), è il giovane ed intraprendente (oltre che baciato dalla fortuna) gran Maestro dell'Ordine dei Cavalieri della Luce, ex braccio destro dello scomparso Sommo Pontefice della Luce Eterius Vilniacor e uomo di fiducia del defunto imperatore Hagendorf IV. Attualmente, in attesa della nomina del nuovo Sommo Pontefice, ricopre il ruolo di Sommo Pontefice Vicario, e quindi, almeno temporaneamente, è la più alta carica della chiesa della Luce. Per il posto che ricopre è fin troppo giovane, ma tutta la sua carriera è segnata dall'aver bruciato



le tappe. Entrato a soli 4 anni nel tempio di Solkan, a 10 anni era già stato ordinato sacerdote per la sua dedizione e preparazione, mentre a soli 17 anni già aveva accumulato l'esperienza necessaria per fare domanda d'ingresso nei Cavalieri della Luce, l'ordine templare di Solkan. Dal momento del suo ingresso nei templari si è sempre distinto per aver combattuto il male nelle sue forme più mostruose, prima, e più subdole, poi, svolgendo anche funzioni di Inquisitore. Ha sempre eseguito scrupolosamente gli ordini dei superiori; ha condotto eserciti sia per la sua Chiesa che per l'Impero, partendo da piccoli manipoli di soldati e giungendo alla nomina di Alto Generale dell'Impero con le immense legioni di Lhynn sotto il suo comando. Tutto ciò, nutrito anche dalla sua grande ambizione, lo ha portato precocemente agli apici del successo. Attualmente, tuttavia, ha rassegnato le dimissioni dalle sue funzioni militari nell'impero per dedicarsi esclusivamente a quelle ecclesiastiche. Ciò si deve alla sua amara delusione per il fatto che Hagendorf IV abbia scelto Wismerhill e non lui come suo successore sul trono di Lhynn. Del resto ancora non ha "digerito" la cosa e prova verso Wismerhill un misto di invidia e rancore. Frater Sinister, in ogni caso, è dotato di un'ottima cultura, di buon gusto, furbizia, intelligenza e loquacità, doti che ben si confanno ad una figura regale.

Talenti: Arma Focalizzata (Spada Lunga), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Attacco Poderoso, Incalzare, Autorità, Specializzazione in un'arma (Spada Lunga), Critico migliorato (Spada Lunga), Incantesimi in Combattimento, Incantesimi prolungati, Incantesimo persistente.

Domini dei Chierici: Guerra e Sole

Abilità:

Equipaggiamento noto: Spada Lunga Sacra +5, Lancia da Cavaliere +2, Corazza di Piastre +5 "Abbagliante" (*Luce Diurna* 3/giorno; *Raggio di Sole* 1/giorno), Scudo Grande +3 della Resistenza Totale (Bonus di Resistenza 10 contro Fuoco, Freddo, Eletticità, Acido e Suono), Fermaglio Protettivo (para 76 PF di danni da Forza Magica), Scarabeo Protettore, Bacchetta del *Colpo Infuocato* (10° Liv./32 cariche), Mantello di resistenza +4.

Ekatrin Sylair (la "Strega della Torre d'Onice")

Umana (Ainureana)

Str 22°/Acm 5°

Legale Malvagità

CA: 24

PF: 116

bab: +9/+4

Caratteristiche:

For 12 Int 15

Des 18 Sag 16

Cos 14 Car 21

Tiri Salvezza:

Tempra: +14

Riflessi: +17

Volontà: +20

Descrizione:

Aspetto Fisico: Ekatrin è una donna dall'età apparente di circa 35 anni, dal viso sottile e dalle guance scarnie, bellissima e inquietante allo steso tempo. Alta 1,71 m e magra ai limiti dell'anoressia (pesa solo 49 kg), ha occhi grigio - azzurri e capelli neri corvini.

Carattere e note: Ekatrin è una donna solitaria, altezzosa, indisponente, scostante e spesso prepotente. Coloro che la conoscono (ed hanno la fortuna di essere ancora vivi) dicono di lei che "una vecchia zitella acida paragonata ad Ekatrin è la più dolce delle compagne!". Ekatrin è malvagia e bramosa di potere e, neanche fosse un'alfa scura, propugna la superiorità delle donne sugli uomini. Non ama impegnarsi personalmente in combattimento e delega questo compito "noioso" alle numerose creature che la servono e di cui ama circondarsi, molte delle quali evocate da altri Piani. La Torre d'Onice è il luogo in cui dimora e da cui domina quasi incontrastata una vasta porzione dei territori ad Ovest dell'impero di Lhynn.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Abilità Focalizzata (Sapienza magica), Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili, Capacità di incantesimi incrementata (Epico) (x2), Conoscenza degli Incantesimi Migliorata (+2 incantesimi di 9° livello), Creare Oggetti Meravigliosi.

Capacità da arcimago: Maestro degli elementi, Maestro delle Forme, Potenza degli incantesimi +1, +2 e +3.

Magie preferite: trasmutazioni, ammalianti, evocazioni.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Mantello di Resistenza +5, Bracciali dell'Armatura +6, Anello di protezione +4, Pugnale +5 Esplosione Folgorante, Anello dell'intermittenza, Bastone del Teschio di Ghargat (Artefatto Minore intelligente, NM, Int 14, Sag 16, Car 17; Poteri: è un Bastone ferrato +5; *Volare a comando*; *Individuazione dell'invisibile* a comando; *Suggestione* 7/giorno; *Animare Morti* 5/giorno; *Distuggere viventi* 4/giorno; *Cerchio di morte* 3/giorno; *Dito della Morte* 2/giorno; *Distruzione* 1/giorno).



Alustriel Brightstar (Regina di Asgard)

Umana (Finnica)

Brd 16°

Neutrale Buona

CA: 26

PF: 112

bab: +12/+7/+2

Caratteristiche:

For 12 Int 15

Des 19 Sag 16

Cos 13 Car 21

Tiri Salvezza:

Tempra: +5

Riflessi: +10

Volontà: +5

Descrizione:

Aspetto Fisico: Alustriel è una giovane donna di 27 anni, magra, ben proporzionata, alta 1,76 m, dai lunghi capelli biondi raccolti e dagli occhi blu mare che ha preso dalla madre ed è considerata la più bella donna d'alto rango di tutto Aiur.

Carattere e note: morta di parto la madre, disgraziatamente non riportata in vita, nonostante l'intervento di potenti sacerdoti, Alustriel fu allevata dal padre, l'allora Principe Ahalian Brightstar II, nell'austerità e secondo i principi ed i canoni per diventare regnante delle Lande di Ghiaccio. Il tutto sotto stretta sorveglianza, giacché Ahalian non l'avrebbe mai limitata in tal senso se non avessero rapito suo figlio Goldex, gemello di Alustriel. Dopo la morte del padre, 8 anni fa, Alustriel, consapevole delle vicende sue e della sua casata, appena salita al trono ha continuato ad adoprarsi nella ricerca del fratello, di cui costantemente ha avuto visione nei sogni e che solo due anni fa è riuscita a ritrovare. Alustriel, cresciuta come figlia unica, è molto introversa, sognatrice e pensierosa. Conosce il valore della giustizia e sa come applicarla nel governare. Ella è sempre gentile e premurosa, dolce e romantica, anche se alle volte sembra triste. Da giovanissima le sono state insegnate le basi della cultura, l'arte di governo, la diplomazia e la musica, di cui è una grande appassionata. In particolare, per sentirsi libera ogni tanto e per sfuggire alla stretta sorveglianza dei precettori ha sviluppato le abilità furtive aiutata da alcuni bardi suoi istruttori e amici.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Incantesimi in Combattimento, Scrivere Pergamene, Incantesimi Immobili, Mescere Pozioni, Incantesimi Inarrestabili.

Magie preferite: ammaliamenti, incantesimi curativi.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Stocco +3, Mantello di Resistenza +5, Bracciali dell'Armatura +7, Pugnale +4, Elmo scintillante, Anello dei Nibelunghi (Artefatto Minore, richiede sangue della stirpe regnante di Asgard per funzionare. L'anello è un anello di protezione +5, ha 12 cariche impiegabili in una giornata e si ricarica al ritmo di 1 carica ogni 2 ore. Esso ha i seguenti poteri, tutti al 12° livello da incantatore: *Luce Perenne* - 1 carica; *Dardo Incantato* - 1 carica; *Fulmine* - 1 carica; *Palla di Fuoco* - 1 carica; *Cono di Freddo* - 1 carica; *Blocca Persone* incrementato ad incantesimo di 6° - 1 carica; *Dissolvere superiore* - 2 cariche; *Globo di Invulnerabilità* - 2 cariche; *Teletrasporto senza errori* - 2 cariche).



Lupo Solitario (Principe Goldex Brightstar di Asgard)

Umano (Finnico)

Pal 16°

Legale Buono

CA: 24

PF: 208

bab: +16/+11/+6/+1

Caratteristiche:

For 19 Int 15

Des 18 Sag 16

Cos 17 Car 18

Tiri Salvezza:

Tempra: +13

Riflessi: +8

Volontà: +8

Descrizione:

Aspetto Fisico: Goldex è un giovane di 27 anni, di corporatura robusta, ben proporzionata e slanciata, alto 1,87 m, dai



capelli castani brizzolati e dagli occhi blu mare che ha preso dalla madre. Preferisce vestire in blu, argento e celeste e non di rado indossa anche abiti neri.

Carattere e note: rapito quando era ancora in fasce, Goldex crebbe tra i suoi rapitori come fosse figlio di uno di essi, ma non accettò mai i loro meschini e malvagi insegnamenti. Quando compì 15 anni fuggì di casa andando a cercare riparo nella fredda foresta del nord. Lì, colto dalla fame e dal freddo svenne e stava per morire assiderato quando l'intervento di alcuni Aasimon lo salvò da un destino che sembrava ormai segnato. Quest'incontro gli fece abbracciare in pieno gli ideali del bene, della giustizia e della virtù e fu addestrato al paladinato da quegli esseri celestiali (il suo maestro fu un Planetar di nome Ghalaad). Goldex è uno dei pochi casi isolati di paladini non affiliati alla chiesa della Luce. Quando fu pronto, il suo istruttore se ne andò, lasciandolo in compagnia di quelli che per lungo tempo sarebbero stati i suoi soli amici: "Lucente" e "Manto Grigio". "Lucente" è un enorme cavallo da guerra pesante di colore bianco (DV 9+45; PF 121; Att: +8/+8/+3; Dnn: 1d12+4/1d12+4/1d4+2) intelligentissimo e fedele. "Manto Grigio" è un rarissimo esemplare di Lupo invernale Neutrale Buono e molto intelligente (statistiche come Lupo Invernale al 1° avanzamento), dal pelo grigio cinereo e con una stella bianca sulla fronte. Entrambi gli animali capiscono il comune ma non hanno il dono della parola, ed aiutano Goldex nelle sue avventure. Lo scopo di vita di Goldex è quello di sradicare il male (rivolgendo una particolare attenzione al clero di Algeroth), difendere i deboli, gli indifesi e gli oppressi e la ricerca della propria perfezione spirituale. Goldex è piuttosto pessimista, ma non si tira indietro di fronte al pericolo, a prescindere da quanto ingente esso sia. Goldex, nella sua dura esperienza di vita, ritiene che un sacrificio di pochi, ancorché innocenti, può giustificarsi se serve a salvare molti altri o a distruggere una pericolosissima fonte di malvagità. Di recente ha scoperto di essere il figlio scomparso del Principe Ahalian Brightstar II e il gemello di Alustriel. Messo a conoscenza del suo diritto di sedere al trono al posto di Alustriel secondo la legge del Maggiorasco, ha rinunciato ad ogni pretesa lasciando il trono alla sorella, affermando che avrebbe fatto un bene maggiore ad Asgard se non fosse rimasto seduto su un comodo trono. A tutt'oggi vaga per il nord assieme ai suoi due compagni animali seguendo i suoi principi e combattendo il male.

Talenti: Incalzare, Combattere alla Cieca, Attacco in Sella, Combattere in Sella, Carica Devastante, Attacco Poderoso.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Spadone +3 del gelo (+6 vs creature del fuoco; resistenza al freddo 15), Mantello di Resistenza +3, Balestra Leggera della Velocità +3, Pugnale +3 da Difesa, "Aquila Nera di Asgard" (Artefatto Minore, richiede sangue della stirpe regnante di Asgard per funzionare. L'Aquila nera di Asgard è una Corazza di Piastre +5 con un'aquila bicefala, simbolo di Asgard, in rilievo sul pettorale. L'armatura è unica nel suo genere ed è un potentissimo strumento di difesa. Essa conferisce Riduzione del danno 5/-; Resistenza al Fuoco, Freddo, Eletticità, Acido e Suono 15; Resistenza alla Forza Magica 20; può creare uno *Scudo di Fuoco* - blu o rosso - due volte al giorno come fosse lanciato da un mago di 12° livello; conferisce la totale immunità agli incantesimi di ammalimento; può creare una Barriera di Lame una volta al giorno, come fosse lanciata da un chierico di 12° livello).

Haazel Thorn, Re - Sacerdote della Luna Nera

Elfo (Silvano)

Chr 30°/Ger 5°/Dis 5°/

Contemplativo 10°

Neutrale Malvagio

CA: 28

PF: 666

bab: +30/+25/+20

Caratteristiche:

For 20 Int 20

Des 20 Sag 30

Cos 24 Car 25

Tiri Salvezza:

Tempra: +35

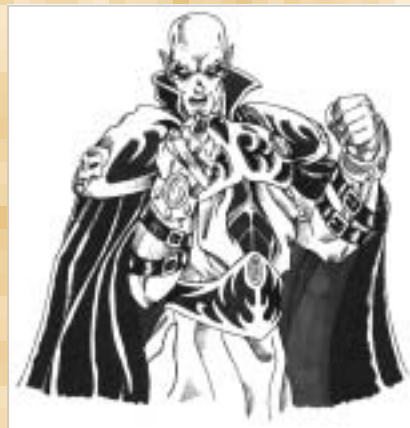
Riflessi: +23

Volontà: +49

Descrizione:

Aspetto Fisico: Haazel Thorn è un elfo silvano con molti tratti da drow (suo padre era un drow). Haazel è completamente calvo e ha occhi cangianti. Haazel ha un'età apparente di 220 anni circa, ma in realtà è notevolmente più vecchio. Egli è alto 1,81 m e pesa 68 kg. Dall'apparenza mite, in realtà il suo volto si contorce in modo terrificante quando è in preda alla rabbia, quasi fosse un demone. I suoi attributi, sia fisici che non, sono innaturali e potenziati magicamente.

Carattere e note: Haazel è contemporaneamente il sovrano della Teocrazia della Luna Nera e il Gran Maestro delle Tenebre, sommo sacerdote di Ilan. Haazel dimora nelle più profonde stanze della sua roccaforte a Kargas e da lì fa in modo che il sole sulle sue terre non splenda mai, coperto da minacciose nubi scure e cariche di pioggia. Favorito dalle forze delle tenebre, nel corso della sua vita ha acquisito un potere tale da far tremare anche i demoni e i diavoli più potenti al solo sentirlo nominare! Infatti, oltre ai numerosissimi seguaci, ad interi eserciti e a gruppi di fuorilegge, mostri e mercenari, Haazel comanda in prima persona alcune schiere di creature dei Piani Inferiori e di non morti, ricevendo



omaggio dai più forti esseri tra queste creature. Haazel è tenace, caparbio, paziente ed incommensurabilmente malvagio, bramoso di potere, vendicativo e sadico. Dopo aver fallito nel tentativo di assoggettare ai suoi voleri Wismerhill, e in quello di ucciderlo per non essere riuscito in questo suo primo intento, ora progetta nuovi piani per dominare il mondo, andando dai più subdoli alla guerra totale.

Talenti: Scrivere Pergamene, Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziali, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Incalzare, Combattere alla Cieca, Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Mescere Pozioni, Autorità.

Magie preferite: evocazioni, cure invertite, negromanzie.

Domini dei Chierici: Pestilenza, Guerra e Conoscenza.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Bastone del Potere, Libri degli incantesimi, Talismano del Male Estremo, Pozzo dei Mondi, Anello di Protezione +10, Bracciali dell'Armatura +10, Mantello di resistenza +5, Verga-Mazzafrusto, "Codice dei Piani Infiniti".

Zeratul (Barone di Moork)

Elfo (Drow)

Grr 10°/Guardia

Nera 15°

Legale Malvagio

CA: 27

PF: 304

bab: +22/+17/+12/+7

Caratteristiche:

For 25 Int 19

Des 19 Sag 18

Cos 23 Car 24

Tiri Salvezza:

Tempra: +24

Riflessi: +16

Volontà: +16

Descrizione:

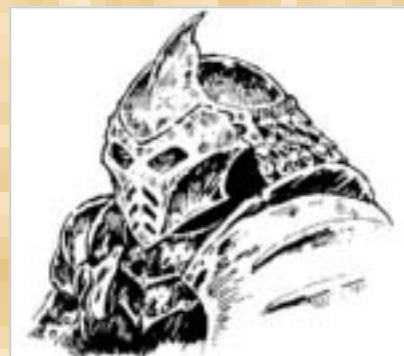
Aspetto Fisico: Impressionante e mastodontico elfo scuro dall'altezza di 1,88 m e dal peso di quasi 100 Kg di soli muscoli, ottenuti attraverso il potenziamento magico. Ha capelli bianchi cortissimi e due occhi di colore ambrato che sembrano luminosi (e lo sono davvero al buio, emanando un bagliore giallo ocre, ancora più evidente quando indossa l'elmo). Passa quasi l'intera giornata in elmo e armatura e non se ne separa neanche per dormire, se non in casi eccezionali.

Carattere e note: Zeratul è il braccio destro di Haazel Thorn ed è il "Supremo Generale Comandante" degli eserciti della Luna Nera, senza contare che è "ad honorem" il Gran Maestro dell'Ordine dei cavalieri delle Tenebre, pur non facendone parte egli stesso. Zeratul non ama molto parlare, preferisce agire. Inoltre odia essere chiamato per nome, gradendo di più l'appellativo di Barone di Moork. Zeratul è temuto e rispettato da tutte le creature malvagie intelligenti che lo conoscono almeno di fama e persino le creature più potenti evitano lo scontro diretto con lui. In battaglia è spietato, ma osserva in parte un codice d'onore simile a quello dei cavalieri. Nonostante sia così potente, non ha altri pensieri o aspirazioni se non quelle di servire fedelmente Haazel Thorn (di cui si vocifera che sia fratellastro minore). Zeratul possiede come cavalcatura personale "Stormshower", un drago blu vecchio, a lui fedele, che ha la mania di lasciare in vita le sue vittime per poi divertirsi con loro torturandole lentamente fino ad ucciderle dopo alcuni giorni di atroce agonia.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Incalzare, Attacco Poderoso, Incalzare Potenziato, Competenza arma esotica (Spada Bastarda), Arma Focalizzata (Spada Bastarda), Combattere alla Cieca, Specializzazione in un'arma (Spada Bastarda), Critico Migliorato (Spada Bastarda), Attacco in Sella, Combattere in Sella Autorità.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Armatura di Piastre +5 "Oscurante e Silenziata", Elmo della Visione Celata (*Individuazione dell'invisibile* a comando; nega gli effetti deleteri della luce solare o diurna sui Drow), Scudo Grande +3 "Deflettore di Frece", Anello di Resistenza al Fuoco minore, Anello di Resistenza all'Elettricità maggiore, Spada Bastarda +5 "Mietitrice" (Spada Intelligente, LM, Int 18, Sag 16, Car 15; Poteri: dono della parola - 4 lingue -; *Guarigione* 1/giorno; *Fulmine* al 10° livello 2/giorno; *Evoca Mostri VII* 1/giorno; Individuazione del bene entro 18 m a comando; con 20 naturale lancia sul bersaglio colpito un incantesimo *Distruggere viventi*).



Othar Parnaghon

Mezz'orco

Ldr 6°/Grr 12°

Legale Malvagio

CA: 23

PF: 264

bab: +17/+12/+7/+2

Caratteristiche:

For 24 Int 17

Des 16 Sag 12

Cos 22 Car 11

Tiri Salvezza:

Tempra: +15

Riflessi: +7

Volontà: +6

Descrizione:

Aspetto Fisico: Othar è un energumeno alto circa 2,15 m, con una struttura ossea massiccia, una muscolatura possente e la testa quasi attaccata al busto dal largo e corto collo nodoso. Othar pesa oltre 1 quintale ed è larghissimo (le sue spalle sono ampie circa 1,2 m!) La testa è piccola rispetto al corpo, completamente priva di peli, capelli o barba, salvo le ciglia e le due foltissime arcate sopracciliari sporgenti e grosse quanto baffi. La mascella è ampia, squadrata e durissima e da essa protendono dei denti aguzzi e ricurvi. Othar ha gli occhi rossi (cosa rara per un mezz'orco) con una pupilla bianca al centro, sempre semiaperti, che denotano una intelligenza superiore rispetto ad altri individui della sua specie.

Carattere e note: Othar è una specie di guardia personale e di primo servitore per Zeratul. Ad una prima impressione lo si potrebbe scambiare per un apatico, stupido e nerboruto servitore che esegue gli ordini del proprio padrone scrupolosamente ma senza pensarci. In realtà, Othar è astuto più di ogni altro mezz'orco, è più sensato ed accorto e le sue idee (che siano se non v'è dubbio) vanno ben al di là del cibo, della sopravvivenza e dell'accoppiamento. Othar è un buon combattente e se la cava bene anche alla guida di soldati, ma per il resto odia la calma e la tranquillità della vita di corte e gli intrighi e sotterfugi della politica (anzi lo stesso fatto di essere stato nominato Satrapo di Thar non gli va per niente a genio). Othar è un tipo irascibile, brutale e diretto; pazienza, cortesia e buone maniere sono parole che non hanno significato per lui. Se pure avessero significato nel pronunciarle le intercalerebbe con sproloqui e bestemmie (in media, ne pronuncia una ogni 5 parole). Zeratul tuttavia, lo apprezza proprio per questo suo modo di fare.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Incalzare, Attacco Poderoso, Incalzare Potenziato, Competenza arma esotica (Doppia Ascia Orchesca), Arma Focalizzata (Falchion), Combattere alla Cieca, Specializzazione in un'arma (Falchion), Ambidestria, Combattere con 2 Armi, Combattere con due armi migliorato, Arma Focalizzata (Doppia Ascia Orchesca), Specializzazione in un'arma (Doppia Ascia Orchesca),

Modificatori di Abilità:

Equipaggiamento noto: Bracciali dell'Armatura +7, Spallacci chiodati +2 (+3 CA), Doppia Ascia Orchesca +3, Falchion +4,



Ashantel Calandril (Regina degli elfi)

Elfa (Alta)

Mag 20°/Acm 5°

Neutrale Buona

CA: 28

PF: 130

bab: +12/+7

Caratteristiche:

For 14 Int 21

Des 20 Sag 18

Cos 14 Car 20

Tiri Salvezza:

Tempra: +10

Riflessi: +12

Volontà: +18

Descrizione:

Aspetto Fisico: Ashantel è la “giovane” regina degli elfi di Wendar. Alta 1,67 m e del peso di appena 49 kg, ha lunghi capelli biondi e occhi verdi.

Carattere e note: Ashantel è mite, dolce, sensibile, ma anche responsabile e consapevole dei propri doveri. Nonostante la sua apparenza esile e fragile ha una grande forza di volontà e determinazione ed ama il suo popolo quasi più che se



stessa. Si fida molto dei consigli dell'ex cancelliere Kael Pindanon e ultimamente si sta dando da fare per instaurare delle nuove relazioni su basi paritarie con l'impero.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenzianti, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Estesi, Scrivere Pergamene, Mescere Pozioni, Incantesimi in Combattimento, Arma Focalizzata (Spada Lunga), Creare Oggetti Meravigliosi, Autorità.

Magie preferite: invocazioni, abiurazioni.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Bastone della Stregoneria, Anello di Protezione +5, Amuleto dell'Armatura Naturale +3, Bracciali dell'Armatura +5, Spada Lunga "Vorpai", Anello del Comando degli Elementali dell'Aria.

Kael Pindanon

Elfo (Alto)

Grr 7°/Mag 13°

Caotico Buono

CA: 25

PF: 182

bab: +13/+8/+3

Caratteristiche:

For 18 Int 18

Des 20 Sag 16

Cos 16 Car 17

Tiri Salvezza:

Tempra: +12

Riflessi: +6

Volontà: +13

Descrizione:

Aspetto Fisico: Elfo maschio di poco più di 350 anni, dai capelli castani e gli occhi verdi. Alto 1,73 m e del peso di 56 Kg, ha il corpo sottile segnato dalle cicatrici di numerose battaglie, ma il volto è sempre sfuggito ai danni causati in questi scontri.

Carattere e note: Kael Pindanon è stato per 47 anni il capo supremo dell'esercito elfico ed il cancelliere vicario dei regnanti elfici in esilio. Kael ha una perfetta padronanza dell'arte bellica e delle arti magiche che lo rendono un avversario temibile sia in scontro diretto che se lo si affronta alla testa dell'esercito. Dopo 14 anni di cancellierato, al rientro della regina degli elfi ha preso posto al suo fianco come consigliere. Intelligente, calcolatore e non troppo individualista per essere un elfo, ha uno smodato odio per gli orchi, a causa dei quali perse la giovane moglie oltre 125 anni fa. Da allora non si è mai più interessato ad altre donne e le sue cure sono andate alla sua unica figlia Alvisia, che oggi ha 126 anni, cui tiene più che a se stesso e alla nazione elfica. Promotore di pace e fautore della prosperità elfica, Ashantel non fa un passo senza prima sentire il suo parere (anche se esso non è vincolante), e da ciò si capisce quale potere tuttora detenga.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenzianti, Incantesimi Massimizzati, Scrivere Pergamene, Incantesimi in Combattimento, Arma Focalizzata (Spada Lunga), Incalzare, Tiro Preciso, Combattere alla Cieca, Attacco Poderoso, Specializzazione in un'arma (Spada Lunga), Autorità, Incantesimi in armatura.

Magie preferite: invocazioni, evocazioni.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Arco Lungo Composito +3, Corazza di Piastre Elfica +3 (Fallimento Incantesimi Arcani 10%), Spada Lunga +5 del Cancellierato Elfico (Arma Intelligente, CB; sangue elfico necessario per usarla; Int 12, Sag 12, Car 13; Poteri: Danni x2 contro sanguenero; *Fulmine* 2/giorno; *Barriera Anti - magia* 1/giorno; bonus di +3 in CA se impugnata ad una mano e senza scudo nell'altra), Stivali della Velocità; Mantello della Resistenza +3, Anello del Comando degli Elementali dell'Acqua.



Thorgrimm Elmodituono (Re Sotto la Montagna)

Nano (dal Martello)

Grr 22°

Legale Buono

CA: 25

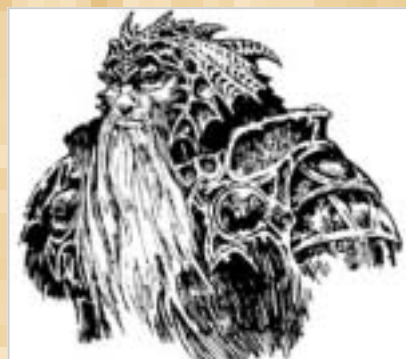
PF: 254

bab: +21/+16/+11/+6

Caratteristiche:

For 22 Int 16

Des 13 Sag 17



Cos 24 Car 16

Tiri Salvezza:

Tempra: +20

Riflessi: +7

Volontà: +10

Descrizione:

Aspetto Fisico: Massiccio e tarchiato, con sguardo a volte cupo, a volte scrutatore, quasi nascosto dal sottile taglio degli occhi, Thorgrimm è un nano di montagna di circa 270 anni, con occhi colore nocciola carico e capelli, barba e baffi bianchi, candidi come la neve. Alto circa 1,4 m è largo quasi i 2/3 dell'altezza, data la sua passione per il cibo e per la birra e il suo peso pari a circa 97 Kg.

Carattere e note: Thorgrimm è il penultimo discendente della stirpe reale nanica degli Elmodituono ed è l'attuale Re Sotto la Montagna (appellativo che i nani danno al proprio sovrano). Pur essendo Re, i suoi modi e le sue abitudini somigliano di più a quelle di un soldato veterano che non a quelle di un nobile altezzoso. Egli, del resto, predilige la vita spartana e militare allo sfarzo ed alle mollezze della vita di corte e non è raro che si assenti per guidare in prima persona gli eserciti dei nani o per risolvere "da sé" alcune questioni che talvolta sorgono con le altre creature che popolano le Montagne Tonanti (in particolare i draghi), nonostante le preghiere di astenersi dei sacerdoti e i forti pareri contrari dei ministri. Thorgrimm è comunque una persona molto capace anche intellettualmente parlando, colta ed erudita in storia e religione. Egli è sincero e spontaneo, alle volte un po' brusco e diretto, ma sufficientemente diplomatico anche per gli standard umani. Quando è assente, il reggente è suo figlio Tanglor (N, m, Grr 11°, LB) che ha poco meno della metà degli anni del padre, ma che, sotto l'attenta guida dei ministri, se la cava egregiamente nell'arte di governare. Tuttavia, anche Tanglor ha la stessa indole del padre e per questo motivo è la più grande frustrazione e preoccupazione di tutti i ministri nani.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Arma Focalizzata (Martello da Guerra), Incalzare, Incalzare Potenziato Combattere alla Cieca, Attacco Poderoso, Specializzazione in un'arma (Martello da Guerra), Autorità, Riflessi da Combattimento, Volontà di Ferro, Riflessi fulminei, Tempra Possente, Schivare, Mobilità, Maestria, Attacco in Sella, Carica Devastante.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Martello dei Tuoni e dei Fulmini, Anello del Comando degli Elementali del Fuoco, Armatura Completa +5 "Guaritrice" (*Cura Ferite Critiche* 3/giorno), Scudo Grande +4 della riflessione (Rispedisce i *Dardi incantati* al mittente), "Elmo del Drago di Terra e Del Re Sotto la Montagna" (Artefatto minore; è necessario possedere sangue nanico per usarlo; Poteri: l'elmo ha gli stessi poteri di un Anello del Comando degli Elementali della Terra più *Pelle di Pietra* 1/giorno; *Guarigione* 1/giorno; *Respingi Incantesimi* 20 livelli al giorno; *Dissolvere Superiore* al 20° livello 3/giorno; *Terremoto* 1/settimana, Evoca un Elementale della Terra Enorme 1/giorno; *Teletrasporto Senza Errori* 1/giorno).

Khar - Su

Umano (Finnico)

Mag 17°/MGK 8°

Neutrale Puro

CA: 21

PF: 148

bab: +14/+9/+4

Caratteristiche:

For 16 Int 23

Des 20 Sag 16

Cos 16 Car 15

Tiri Salvezza:

Tempra: +18

Riflessi: +16

Volontà: +23

Descrizione:

Aspetto Fisico: umano dall'apparente età di 30 anni, dai capelli biondi e gli occhi azzurro - ghiaccio. Alto 1,79 m e del peso di 59 Kg, ha il corpo esile ma nel contempo resistente. Il suo volto è sempre impassibile e raramente accenna una qualsiasi emozione.

Carattere e note: Khar-Su è senza ombra di dubbio il più potente tra i "giovani" maghi. Esperto di tattica magica e di tattica militare, egli ha dedicato la sua giovinezza alle avventure, ottenendo in breve tempo fama e fortuna. Successivamente dedicatosi alla ricerca magica, i suoi successi nella scoperta di numerosi incantesimi da guerra (in particolare incantesimi del gelo) gli sono valsi una nota di merito dal Conclave di Grallen. Dopo la recente liberazione di Kendryr ha ottenuto la nomina a Preside e Rettore della Scuola dei Maghi da Guerra. Khar-Su è freddo, calcolatore e molto ambizioso e non è un caso se la sua mira principale è quella di scoprire chi sono in realtà i 9 membri del Conclave, eventualmente pendendo il posto di uno di loro (o, meglio ancora, di tutti!). Tuttavia, egli non è malvagio e non ha



intenzione di usare metodi scorretti per raggiungere il suo obiettivo (a meno che non si rendano indispensabili), ma è fermamente convinto della sua superiorità e che essa sarà sufficiente, alla lunga, ad ottenere ciò che desidera. La sua vita privata, al di fuori della sua attività di rettore, di ricerca magica e dei suoi trascorsi come avventuriero, rimane un mistero.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Massimizzati, Scrivere Pergamene, Incantesimi in Combattimento, Arma Focalizzata (Spada Lunga).

Magie preferite: invocazioni, trasmutazioni.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Bracciali dell'Armatura +8, Mantello della Resistenza +4, Bastone della Cryoidra (Artefatto minore; Poteri: il bastone conferisce la stessa protezione di un Anello Maggiore di resistenza al Freddo, inoltre consente di lanciare i seguenti incantesimi *Dita glaciali* 5/giorno; *Bufera di neve* 4/giorno; *Tempesta di ghiaccio* 3/giorno; *Muro di ghiaccio* 3/giorno; *Cono di freddo* 2/giorno, Evoca una Cryoidra 1/giorno; *Teletrasporto Senza Errori* 1/giorno).

Agannazar

Umano (Ainureano)

Mag 10°/ El. F. 10°/

Acm 4°/Grr 1°

Neutrale Puro

CA: 21

PF: 148

bab: +12/+7

Caratteristiche:

For 18 Int 21

Des 18 Sag 17

Cos 17 Car 16

Tiri Salvezza:

Tempra: +8

Riflessi: +10

Volontà: +14

Descrizione:

Aspetto Fisico: umano dall'apparente età di 65 anni, dai capelli brizzolati e gli occhi neri. Alto 1,76 m e del peso di 58 Kg, ha il corpo robusto ma per nulla provato dall'età avanzata. Il suo volto è spesso sorridente, talvolta pensieroso, ma in ogni caso ispira fiducia.

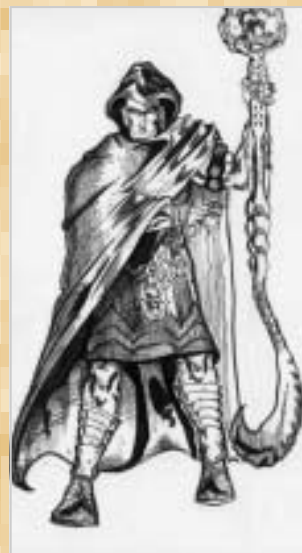
Carattere e note: Agannazar è uno dei maghi più potenti di Aiur. Si vocifera che egli sia uno dei 9 membri del Conclave di Grallen, ma nessuno ha trovato prove concrete per confermare o confutare quest'affermazione. Esperto di tattica magica, si dichiara un "guerriero fallito", carriera che intraprese in gioventù, ma che subito abbandonò a causa di una malattia che lo indebolì fortemente e che lo portò a ripiegare sullo studio della magia. Fu proprio dedicandosi alla ricerca magica, che riuscì a sanare i danni della sua malattia e, attaccato al suo passato bellico, rivolse le sue ricerche alla scoperta di incantesimi da guerra (in particolare basati sul fuoco). Agannazar si dedicò allo studio del fuoco con ogni mezzo, divenendo uno dei più noti Maestri degli Elementi di Zakar. Egli, nonostante la sua tendenza all'isolamento, dovuta al tipo di studi magici intrapresi, si dimostra una persona socievole, sebbene sia poco saggio farlo arrabbiare (sono noti i suoi repentini scatti d'ira e i cambiamenti di umore, in peggio).

Talenti: Iniziativa Migliorata, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Massimizzati, Scrivere Pergamene, Incantesimi in Combattimento, Arma Focalizzata (Spada Lunga), Combattere alla Cieca, Vista Cieca entro 1,5 m.

Magie preferite: invocazioni, trasmutazioni.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Bracciali dell'Armatura +8, Mantello della Resistenza +4, Spada Lunga +5 "Esplosione di Fiamme", Incalzante.



Aldarion

Elfo (Silvano)

Mag 10°/ Maestro del

Sapere 7°/ Drd 3°

Neutrale Puro

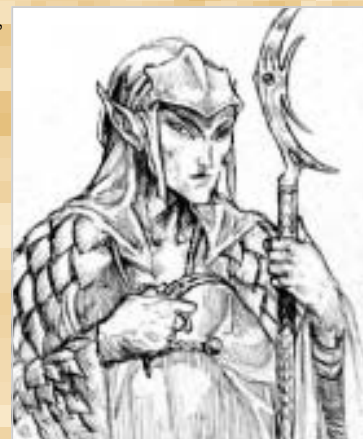
CA: 23

PF: 124

bab: +10/+5

Caratteristiche:

For 15 Int 20



Des 24 Sag 17

Cos 15 Car 18

Tiri Salvezza:

Tempra: +8

Riflessi: +13

Volontà: +14

Descrizione:

Aspetto Fisico: Elfo silvano dall'apparente età di 425 anni, dai capelli castani e gli occhi viola. Alto 1,69 m e del peso di appena 51 Kg, ha il corpo sottile e il volto quasi sempre segnato dal suo sguardo indagatore.

Carattere e note: Aldarion è uno dei maghi più potenti di Aiur. Si dice che sia uno dei 9 membri del Conclave di Grallen, ma nessuno ne ha mai dato conferma. Esperto di magia e di scienze naturali, in gioventù si interessò alla Natura, divenendo un Druido. Ben presto però, decise di dedicarsi allo studio della magia per meglio comprendere la natura stessa. Aldarion si dedicò allo studio degli incantesimi difensivi e di quelli con applicazioni multiple, e divenne un saggio di vari campi, divenendo uno dei più noti Maestri del Sapere. Aldarion è socievole e ciarliero (talvolta invadente), dotato di un forte senso critico e di un ottimo spirito d'osservazione.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenzianti, Incantesimi Massimizzati, Scrivere Pergamene, Incantesimi in Combattimento.

Magie preferite: abiurazioni.

Abilità:

Equipaggiamento noto: Bracciali dell'Armatura +6, Mantello della Resistenza +3, Bastone dei Boschi +2.



Scala in Km



N



Razor

Dagenant

Balitor

Laiel

Zebias

Astur

Tiert

*Torre
d'Onice*

*Il Sacro
Tempio*

Grallen

Kesk

Valen

Silvery

Sirlen

Lhenn

Isengard

Noldar

Altemberg

Zakar

*Isole Gemelle
Arcobaleno di Fuoco*



Isole dei Pirati

Auron

Vrdin

Asgard

Fjord

Bovine di Pert

Gilas

Send

Arkanis

Midas

Kendryr

Wendar

Warren

Thorn

Fortezza Nera

Porto del Drago

Kargas

Thar

Pontas

Moork

Zoar

Shezam

Djabar



Ringraziamenti

Si ringraziano:

Anzitutto, la **TSR.inc/WoC** per tutto il materiale più o meno volontariamente fornito ai fini dell'elaborazione dell'opera qui realizzata;

Il “Mega Dungeon Master, Cav. Di Gran Croc., Dott., Ing., Gran Bastard., Sad.- Masochist., Duca - Conte” **Nicola Buda**, per l'iniziazione ai GDR nel lontano 1989 (all'epoca il Glorioso D&D classico);

Fabio Tavella (“IL Sacerdote della Luna Nera”), per aver richiesto la “riesumazione” della campagna per D&D3E;

Alberto Rubino (“Rakesi, l'assassino”), per la collaborazione nell'ideazione, realizzazione e revisione di alcune classi di prestigio per D&D3E;

Alessio De Grano (“Quello a cui rubano i pensieri”), per la collaborazione nell'ideazione, realizzazione e revisione di alcune classi di prestigio per D&D3E;

Enzo Murfuni (“Kurghan il Barbaro”: - Kli l'à wisto qvest'uomo? (mostra uno scarabocchio su un foglio)), per la “profonda ” interpretazione ed immedesimazione nei personaggi di questa campagna;

Marco “Shamino” Lackovic per la maniacale precisione nel fare le cose alla quale il sottoscritto si è (alquanto liberamente) ispirato.

Brevi note ludo-biografiche: **Vittorio Manduca** (alias “unholy_templar”), nato a Vibo Valentia il 22/12/1976, dopo un “sudato” diploma di maturità scientifica, si è laureato in Giurisprudenza presso la Facoltà di Giurisprudenza dell'Università degli studi di Bologna e si è specializzato in studi amministrativi. Ha svolto pratica notarile e pratica da avvocato e attualmente è consulente legale e collaboratore presso uno studio notarile di Bologna (non troppo a tempo perso).

Inizia a giocare a D&D nel lontano 1989 e a fare il DM di D&D nel 1991. Nello stesso anno comincia a giocare ad AD&D 1^a Ed.. Nel 1993 Passa a fare il DM di AD&D 2^a Ed. pur continuando a giocare alla 1^a Ed. con Nicola Buda (Farmacista) come DM. Nonostante gli esami di avvocatura e di notariato alle porte, dopo essere passato a D&D3E, continua a giocare “più o meno” con regolarità.



I Fumetti delle Cronache della Luna Nera li potete trovare in tutte le migliori Fumetterie.

