MYSTARA

GUIDA DEL GIOCATORE

Guida completa alla creazione di personaggi ed avventure nel Mondo Conosciuto



Guida all'Ambientazione per 5E

MYSTARA



Mappa del Mondo Conosciuto	2
Luoghi e Date	3
Cronologia	4
Nazioni	8
Città di Mystara	59
Luoghi di Conoscenza	60
Luoghi Malfamati	61
Terre di Intrighi	62
Crimini e Condanne	67
Calendari	68
Calendari Alternativi	72
Festività	74
Personalità Influenti	77
Ricercati	80
Creature Terrificanti	81
Monete	82
Fazioni	83
Razze ed Eroi	84
Semiumani a Mystara	85
Etnie Umane	86
Nuove Razze	88
Classi di Mystara	94
Nuove Sottoclassi	98
Backgrounds	128
Nuovi Talenti	132
Scuole di Gladiatori di Thyatis	133
Immortali e le Divinità	136
Pantheon	137
Immortali di Mystara	138
Immortali Maggiori	141
Domini delle Sfere	156
Incantesimi e Magia	161
Lo Studio della Magia	162
La Radiosità	163
Sette Arti Segrete di Glantri	164
Rune Magiche del Nord	171
Nuovi Incantesimi	174
Beni e Servizi	192
Disponibilità degli Oggetti Magici	193
Maggiori Importazioni ed Esportazioni	194
Grandi Mercati del Mondo Conosciuto	196
Castelli e Fortezze	198
Intrattenimento a Mystara	199
Botteghe di Mystara	202

Scrittura ed impaginazione: Glen Welch
Sezione Immortali: Marco Dalmonte. Mappe revisionate da: Thorfinn Tait. Editing: Greg Andrade e Jason Hibdon. Per le mappe in formato originale visitare: www.thorfmaps.com

Illustrazioni di: Rene Barr, Adrian Birkeland, Peter Boimare, Jimbo Burrell, Alexander Chacon, Mischa Cel Frumos, Sands Gonzaga, Sierra Grillot, Rick Hershey, Heather Holcomb, Faith McLaughlin, Leo Medrano, Rubus, Jessica Trevino, Marko Ortiz Walters.

Calorosi ringraziamenti a Bruce Heard, Dave Arneson, Ann Dupuis, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Zeb Cook, Jean Wells, Jim Bambra, Carl Sargent e tutti gli altri scrittori di Mystara, senza i quali tutto questo non potrebbe esistere.

Uno speciale ringraziamento a tutti quelli che hanno aiutato a rendere questo libro possibile: Andrea Barbiero, Glen Butcher, W'raa Butler, Roland Cooke, Daniele Cuocci, Bryan Davidson-Tirca, David Finch, Giuliano Michelon, Brian O'Carroll, Giovanni Paniccia, Sam Potter, Malcolm Serabian, Robin Smith, Pieter Spealman, Sam Stockdale, and Phil Ward.

Traduzione Italiana: Simone De Vivo, Denis Deffendi, Alessio Giacomelli e Rodolfo Gruden
Mappe in Italiano: Denis Deffendi
Mappa della Città delle Stelle: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte
Revisione della Traduzione: Denis Deffendi e Rodolfo Gruden
Nota della Traduzione: La traduzione ha preso volutamente spunto sia dal materiale pubblicato ufficialmente in italiano, che dal materiale tradotto amatorialmente dai numerosissimi fan di Mystara. Si è cercato, per quanto possibile, di mantenere i nomi ed i termini già utilizzati nelle precedenti pubblicazioni fatte nel corso degli anni.
Si ringraziano tutti i membri della comunity italiana di Mystara, e chiunque abbia contribuito a mantenere viva questa ambientazione.


Grandi Terre Selvaggie del Nord
Plateau Adri Varma
Khanati di Ethengar
Principati di Glantri
Regno di Ostland
Regno di Vestland
Casa di Roccia
Terre Brulle
Regno dei Sind
Foresta di Canolbarth
Regno di Alfheim
Protettorati di Soderfjord
Repubblica di Darokin
Figli del Cavallo
Clan di Atruaghin
Figli dell'Orso
Figli dell'Alce
Figli della Tartaruga
Figli della Tigre
Foresta Canterina
Palude di Malpheggi
Emirati di Ylaruam
Deserto Alasiyano
Impero di Thyatis
Granducato di Karameikos
Cinque Contee
Regno di Ierendi
Gilde di Minrothad
Mare del Cerrore
Mare dell'Occidente
1 esagono = 12km


Luoghi e Date

Cronologia

5000 PI: (Prima dell'incoronazione): La nazione elfica di Evergrun nasce nell'estremo sud del continente di Davania.

4500 PI: Prime apparizioni degli uomini bestia, in seguito diventeranno gli orchi e gli altri umanoidi.

4000 PI: La Nazione di Blackmoor inizia la sua ascesa grazie alla scoperta di potenti magie senza precedenti.

3850 PI: A sud di Blackmoor, inizia ad emergere la civiltà olteca.

3500 PI: Blackmoor inizia a commerciare con gli elfi e dichiara guerra agli uomini bestia. La nazione olteca soffre una guerra civile e scismi, il popolo azcano si separa da loro.

3200 PI: Blackmoor spinge gli uomini bestia a nord, nelle lande ghiacciate di Hyborea.

3000 PI: Un dispositivo tecno-magico a Blackmoor esplode nell'evento che sarà poi noto come la Grande Pioggia di Fuoco, spostando l'asse di rotazione planetario. I rifugiati di tutte le razze fuggono dalla devastazione. Della grande nazione di Blackmoor non rimane più nulla.

3000-2500 PI: Il pianeta è in subbuglio: le calotte polari si sciolgono e le aree precedentemente temperate si congelano. Ampie porzioni delle culture olteca e azcana scompaiono misteriosamente.

2900 PI: Appaiono i primi gnomi nell'area che diventerà in futuro Casa di Roccia.

2800 PI: Gli esuli elfi si dividono su quale ruolo debba avere la magia nella loro società. Ilsundal il Saggio guida gli elfi separatisti in un viaggio verso la futura Alfheim. I resti delle popolazioni olteche e azcane si stabiliscono ad Atruaghin.

2500 PI: Man mano che il ghiaccio delle calotte polari si ritira, i nani si stabiliscono nelle Terre del Nord.

2400 PI: Hyborea inizia a scongelarsi. Gli uomini bestia migrano verso le rovine di Blackmoor, dove iniziano ad evolversi in specie distinte. Un'eruzione vulcanica distrugge gli elfi rimasti che non sono migrati a sud.

2300 PI: La spedizione degli esuli elfi inizia a dividersi ed i vari gruppi si stabiliscono in luoghi diversi del mondo conosciuto, uno di questi si nasconde sottoterra.

2200 PI: Gli elfi del continente meridionale arrivano a Glantri.

2100 PI: I clan elfici Meditor e Verdier si stabiliscono nelle terre di Traladara, l'attuale Karameikos.

2000 PI: Gli uomini bestia si evolvono negli attuali umanoidi. Le tribù di Ethengar raggiungono le steppe che abitano tutt'oggi. Viene fondata la nazione di Nithia. Appaiono i primi insediamenti umani nelle Terre del Nord.

1800 PI: I nani si stanno estinguendo. L'Immortale Kagyar rende i sopravvissuti resistenti alla magia ma preclude loro le arti arcane. I nani originali regrediscono nel clan corrotto di Modrigswerg. Nel reame di Alfheim, Ilsundal crea il primo Albero della Vita e diventa immortale.

1750 PI: Nithia fiorisce, padroneggiando rapidamente la lavorazione del ferro e diventando la nazione dominante della zona.

1725 PI: Loark, il re degli Orchi, organizza un esercito chiamato La Grande Orda, e lo scatena a sud delle Terre del Nord, alla ricerca del mistico Pugnale Azzurro che ha visto nei suoi sogni.

1720 PI: Il re dei Goblin, Akilla-Khan, conquista le steppe di Ethengar.

1711 PI: Akilla-Khan unisce le sue forze con re Loark. Insieme schiavizzano il popolo primitivo di Ethengar.

1709 PI: Akilla-Khan tradisce re Loark in cambio del suo regno ad ovest del fiume Dol-Anur. Le orde di Loark si separano e si stabiliscono in tutto il Mondo Conosciuto.

1700 PI: Gli elfi a Glantri trovano un potente dispositivo della perduta civiltà di Blackmoor. Mentre lo stanno esaminando, causano accidentalmente un'enorme esplosione, superata solo dalla Grande Pioggia di Fuoco. Nelle lontane steppe di Ethengar, la catastrofe apre un portale permanente sul Mondo degli Spiriti, formando la Montagna del Mondo e la Terra di Sabbia Nera che la circonda. Una coltre di polvere offusca il cielo per anni.

Porzioni del continente si staccano e formano le isole Ierendi e Minroth. Il clan di elfi Meditor rimane intrappolato sulle isole Minroth.

L'esplosione forma le Terre Brulle, rendendo inospitale il territorio. Re Loark rimane ucciso nella catastrofe.

1691 PI: Baka degli Ethengar tradisce Akilla-Khan, riunisce gli ethengariani e respinge i goblin nelle Terre Brulle.

1688 PI: Akilla-Khan diventa immortale. Baka si proclama Khan dei Khan.

1680 PI: Gli elfi Verdier migrano a Minrothad e diventano noti come elfi dei boschi.

1675 PI: Tahkati, detto Domatempeste, unisce i Figli del Cavallo e dichiara guerra a tutte le tribù vicine.

1500 PI: L'impero nithiano continua ad espandersi, raggiungendo Traladara e la parte orientale di Darokin.

1410 PI: L'uomo noto come Atruaghin appare per la prima volta nel Mondo Conosciuto.

1400 PI: Le colonie traldariane soffrono malattie e siccità, regredendo ad un livello più primitivo. Una razza dalla testa di sciacallo, chiamata Hutaaka, li schiavizza rapidamente.

1300 PI: Gli halfling migrati da sud si stabiliscono nelle terre ora conosciute come le Cinque Contee.

1299 PI: I troll migrano nelle Terre Brulle.

1269 PI: Gli ogre arrivano e si stabiliscono nelle Terre Brulle.

1265 PI: Ahmanni Cavalcatestuggini e Atruaghin divengono amanti. L'eterna giovinezza di Atruaghin è ormai palese, rendendo il matrimonio tra i due impossibile.

1260 PI: Atruaghin istruisce i suoi clan e dona loro un codice di leggi che usano tutt'oggi, in seguito parte per scoprire la ragione della sua eterna giovinezza.

1259 PI: Tahkati Domatempeste, viene convinto dall'immortale entropico Atzanteotl ad annullare le leggi di Atruaghin ed a riunificare i clan.

1257 PI: Gli Orchi Rossi schiavizzano brutalmente il popolo di Atruaghin. Domatempeste si rende conto di essere stato tradito e giura di liberare il suo popolo.

1190 PI: Gli ultimi resti dell'Orda di Loark trovano il Pugnale Azzurro nelle Terre Brulle e dichiarano che la sua ricerca è giunta al termine.

1104 PI: Gli elfi spinti sottoterra dalla Grande Pioggia di Fuoco fondano la Città delle Stelle e prendono il nome di Elfi dell'Ombra.

1100 PI: I nithiani fondano delle colonie sulle isole Minroth e sull'Isola dell'Alba, la frontiera orientale del loro impero.

1050 PI: I maghi nithiani creano gli gnoll, che si ribellano e invadono le terre traladariane.

1000 PI: Gli umanoidi delle Terre Brulle si riuniscono per tentare di invadere Casa di Roccia, ma vengono respinti con pesanti perdite.

L'invasione gnoll di Traladara raggiunge il suo apice. Il popolo traladariano è quasi estinto. Gli Hutaaka scompaiono nel mezzo del conflitto.

Gli orchi conquistano le Cinque Contee. Il loro dominio sugli halfling verrà ricordato dalla storia per la sua assoluta brutalità.

Gli alphatiani arrivano da un altro mondo e conquistano rapidamente il continente che ora porta il loro nome.

800 PI: Elfi provenienti da una lontana terra ad est, chiamata Reame Silvano, arrivano a Thyatis. Molti si stabiliscono lì ed a Traladara, ma la maggior parte migra ad Alfheim ed inizia a creare la grande foresta di Canolbarth.

795 PI: Atruaghin ritorna e caccia gli orchi dalle sue terre. Come suo atto finale, usa una potente magia per sollevare la terra ed innalzare l'altopiano di Atruaghin, così da respingere future invasioni. Con questo gesto ascende all'immortalità.

792 PI: Atzanteotl corrompe Danel, detto Il Tigrato, e lo mette contro Atruaghin.

700 PI: I nithiani iniziano ad adorare Thanatos.

Con l'incoronazione di re Mealiden viene fondata formalmente Alfheim.

Gli elfi di Belcadiz arrivano da sud del Mare del Terrore e si stabiliscono a Glantri.

610 PI: Dopo secoli di conquiste per mano di orchi, nani e signori della guerra umani, gli halfling scacciano finalmente tutti i conquistatori e fondano le Cinque Contee.

600 PI: Tre tribù guerriere del continente meridionale migrano a Thyatis.

500 PI: L'impero nithiano svanisce completamente, nessuno riuscirà a ricordare che sia mai esistito.

Le tribù guerriere conquistano completamente Thyatis e ognuna ne occupa un'area diversa: Thyatis, Kerendas e Hattias.

493 PI: La regina Ubdala, delle tribù degli orchi del nord, ricompone la Grande Orda e marcia su Casa di Roccia.

492 PI: Le orde di orchi scacciano gli gnomi, ma le forze naniche li massacrano nella battaglia del Passo di Sardal.

490 PI: I clan dei coboldi scoprono il regno degli gnomi nelle Terre del Nord e ne massacrano gli abitanti, occupando poi le loro caverne.

452 PI: Mahmatti, detto Alce-che-corre, diventa l'ultimo degli Immortali di Atruaghin.

350 PI: Mealiden abdica per ascendere all'immortalità.

251 PI: Uno gnomo avventuriero scopre un manufatto di Blackmoor e lo sfrutta per creare la città volante di Serraine.

192 PI: Inizia l'invasione alphatiana di Thyatis.

190 PI: Alphatia conquista interamente Thyatis.

100 PI: Sebbene notevolmente indeboliti, i Traladariani ottengono finalmente la loro libertà dalle forze esterne.

98 PI: I nani di Casa di Roccia si ribellano al tiranno re Bollo I e fondano il senato.

2 PI: Lucinius Trenzantenbium, un mago thyatiano, dà inizio ad una rivolta per cacciare gli alphatiani da Thyatis.

0: viene raggiunta la pace tra Thyatis e Alphatia. Il generale Zendrolion Tatriokanitas assassina Trenzantenbium e molti altri re alleati. Si autoproclama primo imperatore di Thyatis.

I traladariani iniziano a commerciare con gnomi ed elfi amichevoli intorno a loro.

21 DI: (dopo l'incoronazione): Ansel Darokin viene incoronato re di Darokin, dando inizio alla stirpe dei Re.

39 DI: La città volante di Serraine compie il suo volo inaugurale.

67 DI: Umani ed elfi uniscono le loro forze per cacciare gli orchi da Darokin.

87 DI: Gli orchi uccidono il re di Darokin, capovolgendo le sorti dell'alleanza tra umani ed elfi.

88 DI: Corwyn Attleson viene incoronato re di Darokin, riformando la coalizione.

100 DI: I membri della tribù Makistani si stabiliscono a Ylaruam.

150 DI: Thyatis invade le terre di Ylaruam.

200 DI: I nani di Casa di Roccia iniziano a colonizzare altre aree.

250 DI: Alphatia invade lo Ylaruam settentrionale e parte dell'Isola del Terrore.

293 DI: L'ultimo orco viene cacciato da Darokin.

300 DI: Gli elfi del mare fondano Casamarina a Minrothad.

330 DI: Un gruppo di avventurieri scopre gli Elfi dell'Ombra e li informa che il mondo di superficie è nuovamente abitabile dopo la Grande Pioggia di Fuoco.

313 DI: Gli hattiani si ribellano a Thyatis ma vengono schiacciati.

390 DI: L'invasione degli orchi ad Alfheim è annientata. Diversi orchi vengono fatti prigionieri.

395 DI: I Flaem, adoratori del fuoco esiliati da Alphatia, si stabiliscono a Glantri.

400 DI: Predoni da Ostland iniziano ad attaccare le città di Ylaruam e Thyatis.

Il villaggio traladariano di Marilenev inizia a commerciare con Thyatis e diffondere la Ballata di Re Halav.

401 DI: Alphatia è devastata dalle piaghe del vampirismo e della licantropia.

410 DI: I commercianti di Minrothad diffondono accidentalmente la licantropia in diverse nazioni, inclusa la loro.

443 DI: Inizio della Purga d'Argento: i licantropi a Minrothad vengono braccati senza alcuna pietà.

445 DI: Fine della Purga d'Argento: Minrothad viene dichiarata libera dalla licantropia.

450 DI: Malf Manolesta si impossessa di una nave di schiavi che trasporta halfling. Gli halfling appena liberati migrano su Isola Aperta, a Minrothad, e vi si stabiliscono.

451 DI: I ratti mannari si impadroniscono delle fogne della Città di Thyatis.

475 DI: La città di Verdon viene fondata sull'Isola Elfia a Minrothad.

478 DI: Con l'incoronazione del re Cnute l'Ardito viene fondato il Regno di Ostland.

488 DI: Hadric Corser unisce formalmente gli umani sulle isole Minroth, fondando così la città di Minrothad.

500 DI: Thyatis e Alphatia iniziano apertamente le ostilità sui territori di Ylaruam.

Gli orchi attaccano Darokin, assediando Corunglain e minacciando la capitale.

501 DI: Inizio della Guerra Elfica tra Darokin ed Alfheim.

502 DI: Fine dell'assedio di Corunglain. Il contrattacco darokiniano alle Terre Brulle viene massacrato.

503 DI: La Guerra Elfica finisce ma resta ostilità da entrambe le parti.

520 DI: Gli Halfling fondano Malfia sull'Isola Aperta a Minrothad.

522 DI: Gli orchi pongono nuovamente Corunglain sotto assedio.

523 DI: Corunglain viene saccheggiata, muoiono a migliaia. I sopravvissuti vengono schiavizzati e deportati nelle Terre Brulle.

525 DI: Un contrattacco di Darokin cattura il capo degli orchi responsabile della distruzione di Corunglain.

526 DI: Il capo degli orchi viene scambiato con i prigionieri deportati durante l'assedio.

527 DI: Degli avventurieri assassinano il capo degli orchi, disperdendo la sua tribù.

550 DI: Degli uomini bestia invadono Alfheim utilizzando un portale magico, ma vengono respinti. Tuttavia il terreno della battaglia è segnato per sempre. La città di Alfheim vi viene fondata sopra.

560 DI: Gli Elfi dell'Ombra invadono Alfheim, ma vengono respinti dall'alleanza tra Darokin e gli elfi.

570 DI: Coloni dalle Cinque Contee si stabiliscono a Ierendi.

571 DI: Thyatis converte diverse isole di Ierendi in colonie penali.

575 DI: Gli Halfling trasformano Ierendi in un porto commerciale.

585 DI: Predoni da Ethengar fanno irruzione negli insediamenti flaem prima di essere finalmente cacciati.

586 DI: Thyatis invade e conquista Ierendi.

600 DI: Il prigioniero thyatiano, Mad Creeg, guida una coalizione improvvisata di prigionieri e nativi di Ierendi, cacciando i thyatiani.

La lontana nazione del Reame Silvano viene conquistata da un malvagio mago. Gli elfi sopravvissuti migrano ad Alfheim.

602 DI: Mad Creeg viene incoronato primo re di Ierendi.

604 DI: Il popolo di Vestland si ribella contro Ostland a causa dell'aumento delle tasse.

609 DI: La Ristabilizzazione: Gunzuth, il Senza Clan, viene nominato Primo Sceriffo delle Contee.

614 DI: Ottar il Giusto sconfigge re Finnbogi di Ostland nella battaglia di Bridenfjord, fondando la nazione indipendente di Vestland.

642 DI: Ierendi istituisce il Consiglio dei Nobili, che gestisce le operazioni quotidiane della nazione.

645 DI: Ethengar lancia una massiccia invasione a Glantri ma viene respinta sul Passo di Cornoteschio.

662 DI: I Flaem tentano di invadere Ethengar ma vengono massacrati nelle steppe.

691 DI: Gregus Verdier unifica le isole di Minrothad in un'unica nazione e la chiama le Gilde di Minrothad.

700 DI: Schermaglie tra Alphatia e Thyatis proseguono in un'escalation che porta alla guerra aperta.

Il Clan degli Erewan lascia Alfheim per trasferirsi a Glantri.

L'invasione degli orchi nelle Cinque Contee viene schiacciata nella Battaglia di Fiammanera.

713 DI: L'armata Thyatiana viene largamente decimata da Ierendi con l'aiuto delle sue nuove corazzate, delle navi da fuoco di nuova concezione.

723 DI: Re Santhral II, l'ultimo re di Darokin, muore senza lasciare eredi. Darokin si frantuma in domini feudali.

728 DI: Alphatia respinge Thyatis fuori da Ylaruam.

La famiglia D'Amberville arriva a Glantri da un altro piano d'esistenza, stabilendosi nei territori a nord-ovest.

730 DI: I coloni iniziano ad affluire a Glantri, causando dell'attrito con i Flaem già presenti.

775 DI: Ierendi inizia ad eleggere i suoi monarchi. Il Consiglio dei Lord mantiene il potere esecutivo.

786 DI: Halzunthram Il Mercenario, un mago alphatiano, inizia la sua conquista di Glantri.

788 DI: I Flaem a Glantri vengono sconfitti e la nazione diventa una provincia di Alphatia.

802 DI: L'oro viene scoperto a Glantri. I nani si riversano nella regione per estrarlo.

825 DI: Al-Khalim cattura il villaggio di Ylaruam e ne fa la sua dimora tribale.

827 DI: Suleiman al-Khalim raduna un esercito a Ylaruam e caccia Alphatia dall'Emirato di Alasiya.

828 DI: I nani vengono costretti a lasciare Glantri dopo essere stati accusati della diffusione di una strana malattia. Alphatia viene espulsa da Glantri quando Alexander Glantri assassina Halzunthram.

829 DI: Lord Glantri costituisce formalmente i Principati di Glantri.

830 DI: Al-Khalim scaccia l'ultimo degli invasori da Ylaruam.

831: Vengono fondate le Tribù Confederate degli Emirati di Ylaruam.

841 DI: Il porto nanico di La Cittadella viene fondato a Minrothad.

855 DI: Al-Khalim scrive il Nahmeh, considerato l'opera religiosa più importante di Ylaruam.

858 DI: Glantri riserva il diritto di nobiltà ai soli maghi.

Ylaruam fonda l'Università Eterna e il Consiglio dei Precettori.

867 DI: Ierendi trasforma il diritto a regnare in una carica cerimoniale ottenibile vincendo l'annuale Torneo della Corona.

875 DI: Viene fondata la Grande Scuola di Magia a Glantri.

900 DI: Thyatis invade e conquista rapidamente Traladara.

927 DI: La Grande Fusione: le famiglie più ricche di Darokin si accordano per formare un governo centrale. Charles Mauntea viene nominato primo Re Mercante di Darokin.

944 DI: Gli Halfling tendono un'imboscata e sconfiggono un'orda di orchi nella battaglia di Roccia Infuocata.

950 DI: Vengono fondati i Protettorati di Soderfjord da diversi nobili indipendenti tramite il Trattato della Lega della Difesa.

954 DI: Darokin costruisce un enorme montacarichi chiamato l'Elevatore del Mondo, per consentire il commercio con l'altopiano di Atruaghin.

959 DI: Alphatia attacca direttamente il territorio thyatiano.

960 DI: Alphatia raggiunge la città di Thyatis, uccidendo l'imperatore. Il gladiatore Thrainkell Torson raduna gli altri gladiatori e gli eserciti per respinge Alphatia. Thrainkell sale al trono come imperatore, cambiando il suo nome in Thincol I.

962 DI: L'imperatore Tylion IV di Alphatia si ritira. Sua figlia, Eriadna, sale al trono.

965 DI: Il Gildamastro delle Gilde di Minrothad viene assassinato.

Il principe Haldemar di Haaken lascia Alphatia sulla sua nave volante per esplorare il polo sud.

970 DI: Stefano Karameikos scambia le sue terre ereditarie con Thyatis per il governo indipendente di Traladara, che ribattezza Karameikos.

971 DI: Corwyn Hoff viene nominato Cancelliere di Darokin.

975 DI: Re Thar riunisce le tribù delle Terre Brulle.

979 DI: Chateau D'Amberville viene distrutto e la Casa di Sylaire viene costruita per sostituirlo.

Il duca Stefano Karameikos sposa Lady Olivia Promethian.

980 DI: Licantropi vengono nuovamente scoperti a Minrothad.

988 DI: Corwyn Mauntea viene nominato presidente di Darokin.

989 DI: Oran Meditor prende il controllo delle Gilde di Minrothad e inizia ad attuare le sue riforme.

Inizio delle ostilità tra le Cinque Contee e la Baronia dell'Aquila Nera di Karameikos.

991 DI: Meditor apre Minrothad al commercio estero.

992 DI: Re Ericall di Alphatia inizia la colonizzazione del territorio instabile del Norwold.

996 DI: Moglai Khan riunisce tutti i clan di Ethengar.

1000 DI: Presente.

Regno di Alfheim



Governo: Monarchia

Capitale: Alfheim

Lingua: Elfico

Dimensioni: 46.490 Km²

Alfheim è il paese degli elfi silvani e comprende l'intera foresta di Canolbarth. Circondati dalla nazione commerciale di Darokin, gli elfi mantengono relazioni cordiali con la maggior parte dei paesi vicini. La foresta di Canolbarth è nota per i suoi alberi giganteschi su cui gli elfi costruiscono le loro dimore. È anche sede di alcune delle creature più feroci del Mondo Conosciuto.

Alfheim ha solo una vera città: la Città di Alfheim. Seppur sia poco più di una stazione commerciale rispetto ad altre capitali, ogni nazione che intrattenga legami diplomatici con Alfheim vi ha una sua ambasciata. Alfheim è nota per le sue numerose aree permeate di magia, dove i mostri appaiono magicamente e le creature fatate si possono trovare più facilmente che altrove. Viaggiare da soli nelle regioni più selvagge di Alfheim è pericoloso, solo le guide ed i cacciatori più esperti possono sperare di sopravvivere nel profondo dei sui boschi.

La gente di Alfheim tende ad essere particolarmente isolazionista, ad eccezione per il clan Chossum. I membri dei clan Lunga Marcia e Freccia Rossa preferiscono usare pseudonimi per evitare di rivelare i loro veri nomi agli estranei. Questi pseudonimi tendono ad essere descrittivi degli attributi o della professione dell'elfo, ma spesso i nomi cambiano nel tempo. Essere circondati dalla nazione di Darokin dà loro un certo grado di privacy, sebbene mantengano legami diplomatici con la maggior parte delle nazioni vicine. Alfheim è uno dei pochi paesi con cui Glantri mantiene relazioni diplomatiche. tuttavia nazioni timorose della magia, come le Terre del Nord, Ylaruam ed Ethengar, sono meno inclini a mandare ambasciatori.

Re Doriath del Clan Erendyl governa Alfheim, mentre il Consiglio degli Anziani, che consiglia il re, è composto dai capi di ciascuno dei clan più grandi. Doriath, inoltre, riceve consigli dagli enigmatici Custodi dell'Albero, i maghi elfici che si occupano della salute della foresta di Canolbarth. Il potere di Doriath è principalmente esterno, poiché i vari clan sono responsabili del benessere della loro regione. Doriath si concentra sulla difesa contro l'aggressione straniera, sul miglioramento dei rapporti diplomatici e sull'aumento del commercio.

Gli elfi venerano gli immortali Ilsundal e Mealiden. Ilsundal è il più popolare, essendo il re che ha portato gli elfi dalla devastazione di Blackmoor a quello che oggi è Alfheim. Ha sponsorizzato Mealiden, il primo re di Alfheim, per lo status di immortale. La religione è una questione privata per la maggior parte degli elfi; piuttosto che partecipare a funzioni pubbliche, tengono piccoli santuari dedicati al loro patrono Immortale nelle loro case. Un gran numero di druidi è presente ad Alfheim e venerano Ordana, sebbene spesso non siano elfi, ne condividono gli obiettivi e hanno libero passaggio all'interno del regno.

La magia è radicata nello stile di vita di Alfheim. La foresta stessa è stata creata con potenti incantesimi e la maggior parte degli elfi che vi vivono hanno un certo grado di attitudine magica. Anche coloro che preferiscono praticare le abilità marziali o illegali, intraprendono la via del Cavaliere Mistico o del Mistificatore Arcano, escludendosi altre opzioni. Anche se sono presenti chierici, i religiosi più anziani di Alfheim sono i Custodi dell'Albero, maghi che hanno giurato di proteggere la foresta di Canolbarth.

Gli elfi hanno un rapporto simbiotico con la foresta e la criminalità ad Alfheim è piuttosto rara. Le altre razze che vivono nella capitale sono tollerate, e si tratta per lo più di mercanti e diplomatici. Non esistono baraccopoli o ghetti che permettano alla criminalità di inasprirsi, e gli unici reati punibili sono incendio doloso, omicidio, furto, aggressione o danneggiamento della foresta.

Gli stranieri che infrangono la legge sono costretti a riparare i danni o a risarcire reati minori. La condanna per crimini più gravi è l'esilio permanente, mentre l'incendio doloso è punibile con la morte.

Ai nativi la legge viene applicata in modo diverso: per gli elfi, l'esilio e l'esecuzione sono rari, mentre il ripristino forzato dei danni è la punizione più comune. Solo nel caso di un essere davvero malvagio o di un folle, l'esecuzione viene considerata un'opzione. Durante il processo, l'imputato non ha diritto alla privacy; la magia viene usata per discernere la verità e rimuovere qualsiasi protezione magica che l'accusato potrebbe avere. Se l'accusato viene dichiarato colpevole, viene utilizzata una costrizione magica per porre rimedio o viene esiliato.

La foresta di Canolbarth è piena di vita animale, sia magica che normale, insieme ad una miriade di creature silvane e fatate. Gli ingressi al Regno Buono di Re Oberon sono più comuni nella foresta che altrove, e creature fatate di tutti i tipi sono di casa all'interno dei confini di Alfheim. Pur non essendo soggetti alle leggi, i Sidhe ed i loro parenti fatati rispettano le usanze degli elfi, e gli elfi li lasciano in pace. Siccome alcuni dei folletti Unseelie potrebbero causare problemi ai mortali, la corte Sidhe controlla direttamente i propri abitanti invece di lasciarne il compito agli elfi.

Canolbarth fornisce tutto ciò di cui gli elfi hanno bisogno per quanto riguarda cibo e riparo. Gli alberi domestici sono magicamente modellati per creare interi villaggi molto al di sopra del livello del terreno. Gli elfi sono cacciatori-raccoglitori, consumano le risorse di cui hanno strettamente bisogno per sostentare il loro clan e solo le creature magiche malvagie vengono cacciate per sport, e comunque solo se diventano un pericolo.

Gli elfi di Alfheim sono generalmente considerati un popolo spensierato; godono di un gran numero di passatempi, in particolare musica e letteratura, ed amano gli sport fisici, specialmente quelli che consentono loro di interagire con la natura. Sebbene le attività di gruppo non siano quotidiane come per gli umani, capita che si riuniscano per ascoltare un bardo o un poeta itinerante. Gli elfi preferiscono il giardinaggio, e le battute di caccia sono rare, se non per procurare il cibo. Per migliorare le loro abilità, spesso si allenano nel tiro con l'arco e nel lancio di incantesimi.

Diversi posti all'interno di Alfheim sono noti per le loro proprietà magiche intrinseche. Gli elfi li chiamano punti di magia positiva o negativa; in questi luoghi gli incantesimi vengono potenziati o la barriera tra i piani si assottiglia. Nei punti di magia negativa, creature malvagie provenienti da mondi sconosciuti entrano ad Alfheim e causano danni, motivo per il quale esistono guarnigioni a guardia di questi luoghi. Alfheim è refrattario ai cambiamenti poiché gli elfi sono longevi e non vedono il bisogno di adattarsi al mondo esterno, il regno ha solo recentemente iniziato a coniare monete per formalizzare il commercio con il mondo esterno. Gli elfi tendono ad essere riservati agli estranei, aspettandosi che le altre razze non adottino comportamenti adeguati.

Clan:

Clan Chossum: è il clan più aperto e gradisce il contatto con gli estranei. È il più commerciale dei clan e trae profitto sostanzialmente dal commercio con le altre nazioni. Al di fuori di Alfheim, gli elfi del Clan Chossum sono i più comuni. Il clan è stato determinante nella creazione della valuta di Alfheim, in modo che gli affari potessero essere condotti con Darokin e altre nazioni vicine.

Clan Erendyl: è considerato il clan reale poiché Doriath, l'attuale re, ha sangue di Erendyl. Questo clan ha il numero più significativo di elfi coinvolti nel governo di Alfheim. Il clan Erendyl costituisce anche la maggior parte degli ambasciatori che si trovano nelle corti di altri regni.

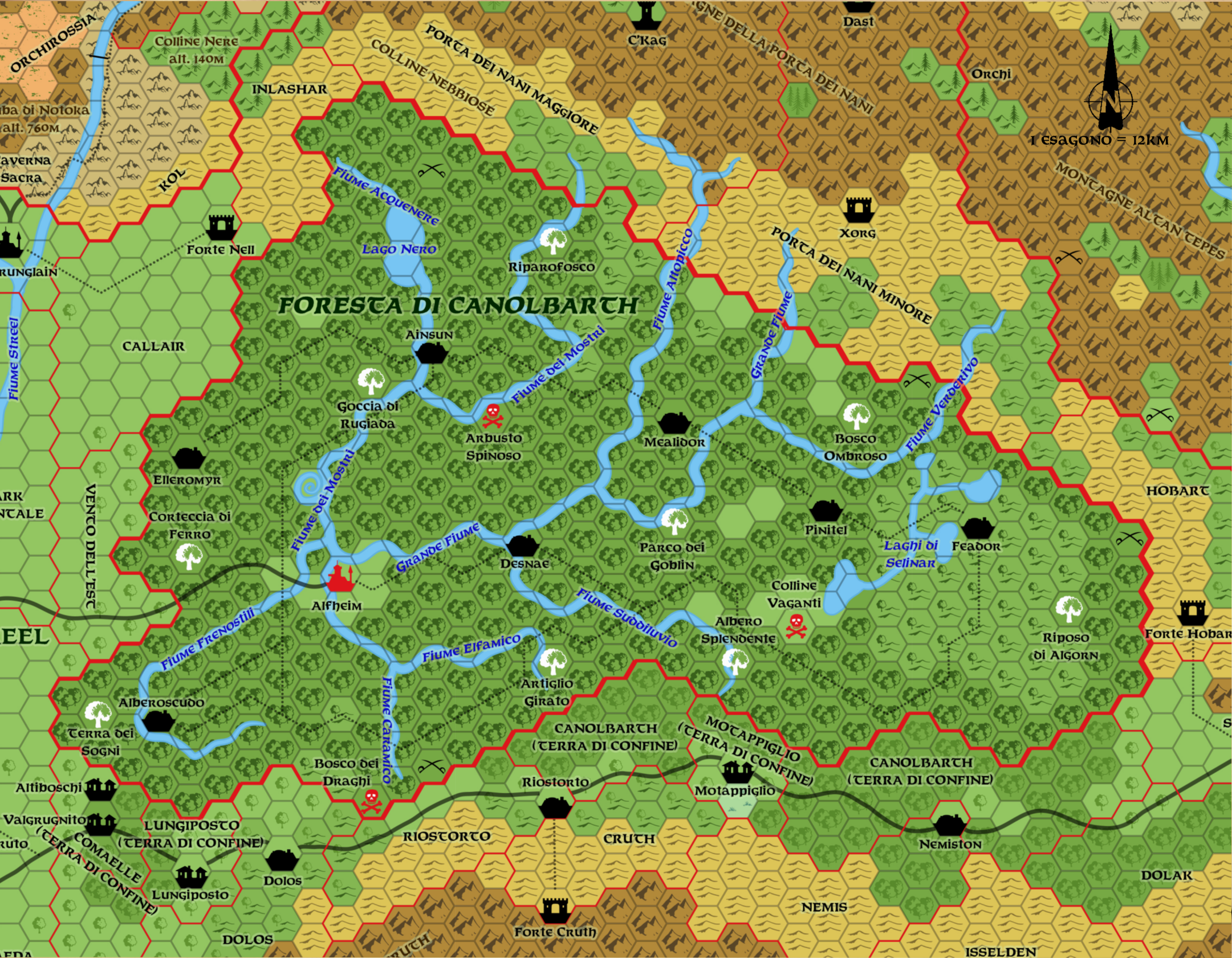
Clan Feadil: è il clan più recente ed è anche uno dei più xenofobi. Crede fermamente nel limitare l'accesso del paese solo agli elfi, anche se, stranamente, i membri del clan vanno d'accordo con i nani. Il clan Feadil si è a lungo opposto alla creazione della città di Alfheim e preme frequentemente per farla sciogliere.

Clan Freccia Rossa: costituisce il grosso dell'esercito di Alfheim. Il clan è combattuto tra la chiusura dei confini e l'apprendimento di nuove tattiche e strategie da altre nazioni. I suoi membri preferiscono usare uno pseudonimo, spesso mantenendolo per tutta la vita. Freccia Rossa difende i confini di Alfheim e sono sempre pronti a combattere.

Clan Grunalf: sono i custodi della foresta di Canolbarth. Si prendono cura dei magnifici alberi e fungono anche da guardiani della selvaggina per tenere sotto controllo le popolazioni animali. Grunalf comprende la maggior parte dei Custodi dell'Albero dando al clan un maggiore contatto con il Re Doriath. Gli elfi di Grunalf sono noti per usare il loro vero nome insieme al loro pseudonimo.

Clan Lunga Marcia: è il più isolato tra tutti i clan. Non vuole avere niente a che fare con gli estranei e molto poco con gli altri clan. I suoi membri preferiscono usare i loro pseudonimi piuttosto che i loro veri nomi. Il clan si assume la responsabilità di vegliare sulle zone di magia negativa ed avverte gli altri quando accade qualcosa di particolarmente malevolo. Questo clan è anche noto per i suoi costumi elaborati e le pitture che usano sul viso.

Clan Mealidil: custode della vasta storia di Alfheim, il clan ha cresciuto un Albero Biblioteca con lo scopo di contenervi la sua vasta collezione di pergamene. Mealidil è il clan più conservatore ed anche il suo stile di abbigliamento è considerato arcaico. I membri del clan sono riluttanti a consentire ad altri l'accesso alle loro biblioteche, concedendo l'onore solo ad alleati stretti e non elfi che hanno reso loro un grande servigio.


ORCHIROSSIA
Colline Nere
alt. 140m
INLASHAR
PORTA DEI NANI MAGGIORE
COLLINE NEBBIOSE
C'Kag
Dast
GNE DELLA PORTA DEI NANI
Orchi
1 esagono = 12km
MONTAGNE ALCAN CEPES
ba di Notoka
alt. 760m
averna
Sacra
KOL
Fiume Acquenere
Lago Nero
Forte Nell
Riparofosco
Xorg
PORTA DEI NANI MINORE
Fiume Altopicco
Grande Fiume
Fiume Verderivo
FORESTA DI CANOLBARTH
Ainsun
CALLAIR
Fiume Streel
Fiume dei Mostri
Goccia di
Rugiada
Arbusto
Spinoso
Mealidor
Bosco
Ombroso
Elleromyr
VENTO DELL'EST
Corteccia di
Ferro
HOBART
Pinitel
Feador
Parco dei
Goblin
Laghi di
Selinar
Desnae
Alfheim
Fiume Frenostili
Fiume Subdiluvio
Colline
Vaganti
Albero
Splendente
Riposo
di Algorn
Forte Hobar
Fiume Elfamico
Artiglio
Girato
Alberoscudo
Terra dei
Sogni
Fiume Catamico
CANOLBARTH
(TERRA DI CONFINE)
MOTAPPIGLIO
(TERRA DI CONFINE)
Bosco dei
Draghi
Altiboschi
Riostorto
Motappiglio
Valgrugnito
LUNGIPOSTO
(TERRA DI CONFINE)
COMAELLE
(TERRA DI CONFINE)
RIOSTORTO
CRUTH
Nemiston
DOLAK
Dolos
Lungiposto
Forte Cruth
NEMIS
DOLOS
ISSELDEN

Impero di Alphatia



Governo: Monarchia

Capitale: Sundsvall

Lingue Parlate: Alphatiano

Dimensioni: 5.097.443 Km² (continente)

Alphatia è un impero magico situato nell'omonimo continente, fondato da rifugiati e sopravvissuti ad un infido tradimento che ha distrutto il loro primo impero. La magia è onnipresente nell'Impero e si possono ammirare navi, edifici e persino un intero regno volare nel cielo; chiunque abbia la capacità di usarla diventa automaticamente un nobile mentre gli altri restano cittadini di seconda classe, indipendentemente dalle loro discendenze. Alphatia è composta da numerosi regni semi-indipendenti, ma tutti giurano fedeltà all'imperatrice Eriadna; solo coloro in possesso di poteri magici possono governare, sebbene i domini distanti sfuggano a questa regola.

Gli alphatiani sono un popolo individualista ed edonista, i maghi tendono a essere lasciati a sé stessi per concentrarsi sui loro studi e sulla magia, mentre la gente comune lavora duramente per provvedere ai nobili e mantenere tutto il resto. I nobili tendono ad indossare abiti leggeri fatti di seta di ragno e si dipingono i volti in modo stravagante, la gente comune, invece, tende a vestirsi in modo semplice, ma con colori vivaci quando possono permetterselo. Sia i ricchi che i poveri amano le distrazioni come lo sport ed il teatro e, con l'aggiunta della magia, l'arte assume un significato completamente nuovo, con statue in movimento o persino golem che ricreano eventi storici.

L'impero ha un diffuso problema di dipendenza dal frutto Zzonga: una pianta che provoca un entusiastico stupore. Molti nobili sono assuefatti a questa droga che è una piaga ad Alphatia da secoli, nonostante gli sforzi dell'impero per sbarazzarsi del problema.

Alphatia è governata dall'imperatrice Eriadna, che salì al trono dopo che suo padre si dimise a seguito di una fallita invasione di Thyatis. È assistita dal Gran Consiglio dei Maghi, un migliaio dei più potenti maghi di Alphatia, e comanda i vari sovrani dei molti regni dell'Impero, mentre i membri locali li aggiornano sul Consiglio. Tutti i nobili devono essere incantatori, anche se questa regola diventa meno rigida man mano che ci si allontana verso i regni più remoti.

Gli alphatiani non sono un popolo molto religioso, ma hanno i loro immortali patroni: l'immortale Alphatia è la più popolare sia tra i nobili che tra i cittadini comuni, mentre i mercanti seguono Koryis, il patrono della pace, anche se questo viene deriso dalla maggior parte delle altre persone; l'immortale Alphaks è odiato in tutto il paese per aver distrutto il loro primo impero, ma alcuni dei suoi seguaci esistono ancora.

La magia è fondamentale per Alphatia e la nazione non potrebbe sopravvivere senza di essa: i castelli volano, intere città sono state costruite sul fondo dell'oceano e la marina alphatiana è composta principalmente da navi volanti. Gli abitanti usano la magia anche nella vita di tutti i giorni, ed anche coloro che non sono in grado di usarla, beneficiano comunque delle meraviglie che essa crea.

Ci sono due serie di leggi in Alphatia: la Bassa Giustizia per i cittadini comuni, e l'Alta Giustizia per i nobili. La Bassa Giustizia tende ad essere più dura poiché i maghi godono di uno status privilegiato rispetto alle masse. La schiavitù e la pena capitale sono spesso condanne per i cittadini comuni, mentre i nobili, per gli stessi crimini, vengono semplicemente multati. L'Alta Giustizia si occupa solo di crimini

commessi da nobili contro altri nobili, ed anche in questo caso, la pena per la maggior parte dei casi è solo un'ammenda.

Viste le dimensioni dell'Impero, si possono trovare la maggior parte delle creature esistenti all'interno dei suoi confini. I maghi allevano creature magiche e pagano somme principesche per bestie sconosciute. L'interno del continente rimane inesplorato, ed è una meta ambita dai cacciatori di mostri in cerca di prede. Alphatia ha più punti di interesse magico di quanti se ne possano contare, ma i maghi fanno di tutto per mantenere segreti la maggior parte di essi.

L'Impero è abbastanza autosufficiente: l'isola di Bellissaria produce gran parte del cibo e, con la magia, i raccolti sono sempre in crescita. La massiccia popolazione di schiavi è costretta a fornire i servizi che non possono essere creati con la magia, infatti molte delle zone rurali vengono depredate delle loro risorse utilizzando manodopera indigena. La maggior parte della popolazione disapprova queste pratiche a causa delle dure condizioni cui gli schiavi sono sottoposti, ma gli schiavisti si premuniscono che le notizie non raggiungano mai la terraferma.

Regni

Aeria è dedita all'apprendimento accademico e alla ricerca. La sua biblioteca a Piumacaduta è sede della più vasta conoscenza sul Piano dell'Aria del Mondo Conosciuto.

Ambur è nota per i suoi attori ed astronomi. La nobiltà di questa nazione è ossessionata dalle celebrità, specialmente quelle associate al teatro. È uno dei luoghi di ritiro preferito dagli avventurieri.

Aquas si trova sul fondo dell'oceano sotto una gigantesca cupola di cristallo. È collegata da un sistema di tunnel ed è il centro di tutti gli studi sui mostri marini.

Arogansa è il regno più agiato di Alphatia. Piena di ricchi oziosi, Arogansa è nota per le sue spiagge panoramiche e le merci esotiche.

Asilo ha il porto più grande dell'Impero, ed è noto per la sua tolleranza nei confronti degli alphatiani comuni. La nazione è famosa per la sua ossessione per l'apparenza.

Baldofido è popolato principalmente da nani. Sebbene gli unici nobili siano i chierici, Alphatia lascia i nani liberi di governare il loro regno. Gnomi e hin costituiscono la popolazione di superficie.

Cuornero si trova al centro del continente. Qui vengono tollerate anche le arti più oscure e la sua stessa esistenza è un segreto; i maghi residenti non vogliono che si sappia cosa succede al suo interno.

Gaieta è una nazione insulare utilizzata interamente come parco divertimenti. Vi si possono trovare attrazioni magiche, cavalcare animali fantastici e partecipare a finte avventure ad un prezzo stravagante.

Valcollina sull'Isola dell'Alba è adiacente ai possedimenti di Thyatis sull'isola. Qui è dove si svolge la maggior parte degli scambi tra i due imperi.

La Fluttuante Ar si trova a 3 chilometri sopra il livello del mare e può essere raggiunta solo mediante la magia. La nazione si muove raramente ed è sede della maggior parte della flotta volante di Alphatia.

Limn ha la più grande popolazione di umanoidi dell'Impero. Sebbene siano selvaggi, vengono tollerati se sono in grado di lanciare magie.

Meriander è noto per la sua vasta popolazione di alchimisti. Fornisce un gran numero di oggetti magici ed è molto apprezzato nell'impero.

Muro di Pietra è stato fondato da un avventuriero ed è il regno più popoloso principalmente grazie alla sua tolleranza verso la gente comune, ma i maghi sono piuttosto rari.

Ne'er-do-well ha una meritata reputazione di anarchia. In effetti, la nazione insulare non ha leggi contro nessun crimine non violento a parte l'evasione fiscale.

Norwold è il territorio più nuovo. Sta cercando coloni per domare la sua gelida natura selvaggia. Governato dal figlio di Eriadna, Ericol, è abbastanza lontano dal continente da permettere agli abitanti comuni di ricevere titoli.

Pietranera è popolata principalmente da schiavi e possiede la maggior parte delle miniere d'oro dell'impero. La sua capitale, Skyfyr, ha preso il nome dalla sottomissione forzata della popolazione.

Qeodhar è un'isola lontana a nord. Tecnicamente è solo un alleato, il suo re ha cercato di aumentare il suo status sposandosi con un membro della famiglia reale.

Shiye-Lawr ospita la maggior parte degli elfi di Alphatia. Situati nel profondo della parte centrale di Alphatia, sono incredibilmente solitari e con una temibile reputazione.

Sulscudo per decreto reale non ha leggi se non la sopravvivenza del più forte. In realtà lì vivono poche persone, e un gran numero di esse sono latitanti in fuga dalla giustizia.

Thothia è un antico regno, con origini misteriose precedenti ad Alphatia. I Thothiani venerano il loro faraone, ignorando gli Immortali, costruendo piramidi per onorarlo.

Verdan è solo un campo militare per tenere a bada la popolazione nativa di Esterhold. Integra il suo reddito con beni e cibo prodotti dalla popolazione resa schiava.

Verderostro ospita la base navale più estesa di Alphatia. Possiede anche la fetta più grande di cittadini comuni, dedita al mantenimento della flotta.

Vertiloch è il regno di Eriadna dove, per legge, si possono edificare solo fantastiche dimore. La capitale Sundsvall è conosciuta come "la città costruita dalla magia" ed è il luogo di realizzazione della maggior parte delle navi volanti dell'Impero.


Ultimaneta
ISOLA DEI BALENIERI
Wizzif
Ybob
Ybroyas
Mafertat
Gowola
Ubbazi
Okabia
Igoor
Nasta
Bogotus
Wittival
Sanaz
Azafez
Shiell
Lago Shiell
Fiume Arcobaleno
FRISLANDIA
AMBUR
Fiume Ambur
Volcistella
LA FLUTTUANTE AR
Reek
Alipon
Lambicicio
Ceafem
Lago di Cristallo
Fiume Fuis
Arrechi
1 esagono = 38km
MARE ALPHATIANO
Vulcano di Alphaks
FORESTA MINACCIOSA
Shrack
Fiume Rugginoso
CASAFORESTA
Fiume Del Serpente
Verso Estenholo
Hepira
Boscoverde
FORESTA SOLITARIA
Compagnia Occidentale
Fiume Della
Shog
Societ
Tirenios
Lago Liyn
Caragon
Orfil
Weliat
Rathnon
Lakim
Igoin
Tares
Dema
Tenoboa
Tullos
Uffacos
Compes
LIMN
Crollhattan
Fiume Monsordo Perfetto
Cenazir
MURA DI PIETRA
Rustus
Draco
MONTAGNE KERONIAR
Fiume Shiloavante
Alficish
SHIYE-LAWR
TERRITORI IMPERIALI (TERRE DI NESSUNO)
Cittadella
Fiume Liyn
Welfana
Lonval
Masaia
Sareba
BALDOFIDO
Denwahf-Hirgon
Warzazath
Fiume Aphas
Quanfax
BETTELYN
Btocto
Verboton
Dheys
Abiach
Ashar
Sundsvall
VERTILOCH
Rimpos
Isoin
Leweo
Lam
Vonboby
Montagne dello Spettrone di Aasia
Dovir
Lesin
Figutia
Mura di Asilo
LINEA DI RANDEL
Dmireton
Gottar
Sapyalt
Saddon
Celsadun
Dmilburg
Nehjum
Saberta
Monti Grigi
Hobolves
Hady
Aasla
Fiume Taddeo
Sasoli
Ayakinel
Poys
Dafe
PALUDI INFESTATE
Bigos
Norok
Ubeloba
Fiume Oleria
CHERANDEROL
Sealdun
ASILO
Songobin
Ghalla
Dotas
Felsorto
Doxelon
Herol
RANDEL (PIANURE)
Lorm
GOLFO AASLAN
Mura di Randel
Mossepolis
Reby
Pembry
Limi
Rihn
Ayraas
Ennolyn
Libyen
Leeta
Alpira
Rardish
Fiume Randel
MARE DELL'ALBA (Orientale)
Ashipun
Delpan
Ecem
AROGANSA
Rhuboka
Idongor
Nefertin
Gurefin
Afass
Eagret
VERDEROSTRO
Telsatus
Shayadze
Ascopal
Pontovolta
Afotin
Aquas Scudo del Mare
Dhobig
COSTA DELLA FORESTA
Perponaz
Nasoblu
Haluna
Nasperio
SPIAGGIA NASOBLU
STRETTO DELL'ALBA

Clan di Atruaghin



Governo: Tribù Indipendenti

Capitale: Nessuna

Lingue Parlate: Atruaghin

Dimensioni: 94.200 Km²

il Clan degli Atruaghin è uno dei popoli più isolati del Mondo Conosciuto; composto solo da umani, si trova sull'omonimo altopiano, suddiviso in cinque clan principali. Per la mancanza di metalli, gli Atruaghin hanno imparato ad evitare le armature, tendono a combattere con le armi più semplici e la loro capacità di vivere dei frutti della terra è divenuta leggendaria.

Sebbene siano isolati, alcuni hanno preso provvedimenti per esplorare il mondo in generale: fatta eccezione per i clan costieri della Tartaruga e della Tigre sotto l'altopiano, gli altri clan sono in contatto con le altre nazioni solo attraverso l'Elevatore del Mondo, un enorme dispositivo di sollevamento che consente l'accesso all'altopiano senza arrampicarsi sui suoi lati scoscesi.

Gli Atruaghin sono addestrati dalla nascita a sopravvivere cacciando i numerosi grandi animali dell'altopiano, sono anche persone profondamente spirituali e gli insegnamenti vengono loro impartiti attraverso molte diverse cerimonie. Sebbene i loro modi sembrino primitivi agli estranei, la loro cultura profonda e ricca risale a secoli fa.

Atruaghin non ha un governo centrale, le tribù gestiscono i loro affari indipendentemente l'una dall'altra. Tuttavia, fatta eccezione per gli isolati clan della Tartaruga e della Tigre, le tribù commerciano tra di loro. La tribù dell'Orso ha contatti con Darokin, che usa come canale per commerciare con il mondo esterno. Il clan della Tigre è governato da sacerdoti che mantengono la tribù in uno stato di guerra con i suoi vicini. Gli altri clan sono guidati da capi che prendono decisioni per il loro popolo.

I Clan Atruaghin sono tutti fortemente religiosi, venerano il proprio patrono Immortale e lo stesso Atruaghin, il patrono di tutti i clan. Atruaghin visita il suo popolo regolarmente camminando in mezzo a loro come faceva quando era mortale, ed i suoi insegnamenti premono per conservare il loro retaggio. Evitano l'uso delle armi e strumenti di metallo e si nutrono quasi interamente di caccia, pesca ed agricoltura.

Il Clan della Tigre rifiuta gli insegnamenti di Atruaghin e segue invece quelli di Atzanteotl e Danel Tigrato. Per questo motivo, non si fanno scrupoli nell'usare armi di metallo o attaccare altri clan.

I praticanti delle arti arcane sono rari sull'altopiano, le tribù usano poco magia, eccezion fatta per i loro chierici, e sebbene ci siano alcuni maghi tra gli Atruaghin, essi non godono di uno status speciale. Il Clan della Tigre consente solo la magia sacerdotale e non permette ai maghi di vivere, chiunque venga catturato o scoperto può aspettarsi una morte rapida e dolorosa.

Poiché non esiste un governo centrale, le leggi ed i crimini variano, ma la maggior parte dei clan tradizionali segue le leggi stabilite da Atruaghin. Le leggi del Clan della Tigre derivano tutte dall'insegnamento del sacerdozio e la disobbedienza equivale alla morte. Il Clan della Tigre addotta il sacrificio per quasi tutti i crimini, anche se a volte condanna i criminali a giocare

nei brutali giochi di Daraxi e Eschxixi. Sebbene il furto e l'omicidio siano vietati, il Clan del Cavallo ha la credenza che ciò che viene preso nelle incursioni viene acquisito in modo equo, tuttavia i guerrieri del Cavallo vengono puniti come ladri dai clan rivali.

I clan non devono occuparsi di combattere per il cibo. L'altopiano è pieno di selvaggina e di raccolti abbondanti: Il Clan della Tartaruga pesca e caccia principalmente le balene; il Clan dell'Alce è noto per la sua agricoltura, in particolare la produzione di mais e zucche; i membri del Clan dell'Orso si concentrano sulla coltivazione dei raccolti, ma non producono quantità eccessive a causa della loro posizione; il Clan nomade del Cavallo è principalmente cacciatore, segue le enormi mandrie di bufali ed alci e raccoglie cibo nelle foreste vicine; il Clan della Tigre coltiva una gran varietà di colture, ma preferisce fare incursioni per ottenere cibo dagli altri.

L'altopiano di Atruaghin non ha grandi città, la maggior parte delle tribù sono sparse in piccoli insediamenti, fatta eccezione per il territorio del Clan della Tigre a sud dell'altopiano, dove si trovano le rovine di una grande città. Nessuno sa chi l'abbia costruita o come sia stata distrutta, ma il Clan della Tigre la evita per ragioni sconosciute.

Mentre le tribù sono tagliate fuori dalle pareti a strapiombo, gli astuti ingegneri di Darokin hanno stretto un accordo con il Clan dell'Orso per costruire un enorme ascensore sul lato dell'altopiano. Il commercio è ancora difficile e limitato, ma l'ascensore fornisce l'accesso di merci mai viste prima dagli Atruaghin. Il Clan ottiene prodotti da Darokin in cambio di artigianato locale ma rifiutano ancora l'uso di armi e strumenti di metallo.

Il popolo sta appena iniziando ad esplorare oltre i propri confini; i contatti con i semiumani, a parte quelli con gli halfling delle vicine Cinque Contee, sono scarsi. I clan tuttavia non sono estranei agli umanoidi, ed esistono ancora piccoli gruppi da prima che Atruaghin sollevasse l'altopiano.

Gli Atruaghin stanno scoprendo che molte delle cose che essi danno per scontate sono molto richieste al di fuori dei loro confini, i loro mercanti fanno buoni affari con il tabacco di alta qualità coltivato dal Clan dell'Alce, molti dei cibi coltivati localmente sono sconosciuti in altre terre ed i nobili edonisti pagano qualsiasi prezzo per ottenerli, sebbene monete e metallo non siano d'interesse, quanto piuttosto il bestiame.

Variante: Se si scegli Atruaghin come nazionalità, quanto segue sostituisce l'incremento dei punteggi di caratteristica degli umani:

Incremento dei punteggi di caratteristica: Il punteggio di Forza e Costituzione aumenta di 1

Competenze Bonus: Guadagna competenza in Nascondersi e Sopravvivenza

Difesa con Armature Leggere: Mentre indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, il personaggio aggiunge il suo modificatore di Costituzione alla sua classe d'armatura.

Tribù

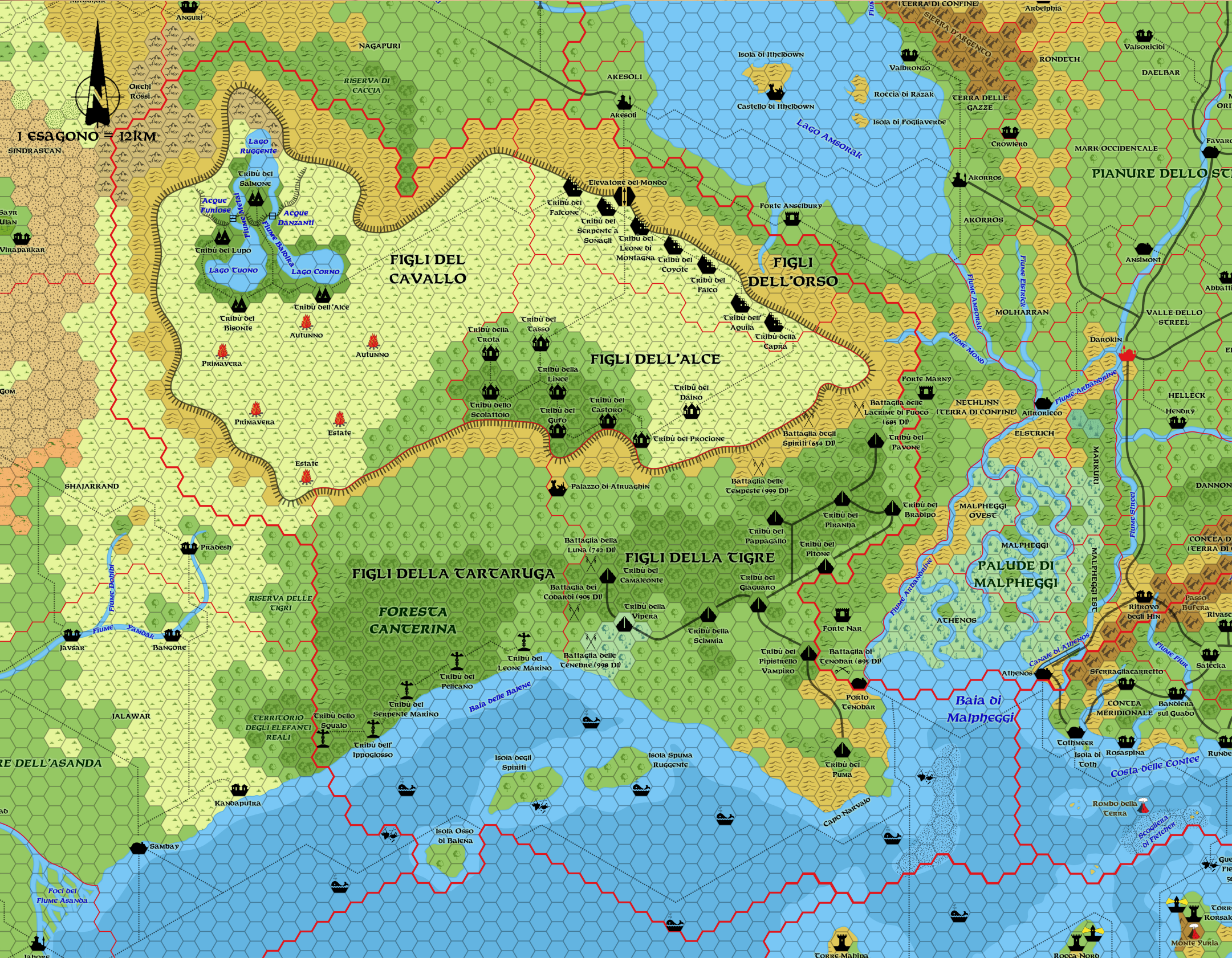
Il **Clan dell'Orso** si trova al confine nord-orientale. La sua gente costruisce case direttamente sul versante dell'altopiano e hanno il maggior contatto con gli estranei. Attraverso il commercio con Darokin il clan sta diventando il più ricco degli Atruaghin, rivaleggiando solo con quello della Tigre. Il Clan dell'Orso ha avuto contattati da altre nazioni per condurre scambi commerciali ma hanno tenuto Darokin all'oscuro.

Il **Clan dell'Alce** vive al confine meridionale dell'altopiano. La loro vita è generalmente pacifica, con pochi contatti con gli estranei. Hanno la reputazione di essere fantastici coltivatori di cibo e tabacco. Forniscono alle altre tribù cibo come merce di scambio, ma hanno subito incursioni sia dal Clan del Cavallo che da quello della Tigre. I loro abbondanti raccolti di prodotti alimentari esotici attirano l'attenzione di altre nazioni, che cercano di aggirare il monopolio di Darokin per accedere ai preziosi raccolti.

Il **Clan del Cavallo** vaga per la metà settentrionale dell'altopiano, seguendo le mandrie di bufali che sono comuni nella zona. Essendo una tribù prevalentemente guerriera, il Clan del Cavallo trascorre molto tempo a combattere gli umanoidi ed il Clan della Tigre. La sua gente ha sviluppato un loro linguaggio dei segni per comunicare mentre cacciano in silenzio. Le loro continue incursioni verso altre tribù denotano poche amicizie sull'altopiano, ma si alleano comunque con altre tribù per combattere contro i ripetuti attacchi del Clan della Tigre.

Il **Clan della Tigre** vive nelle giungle a sud-est dell'altopiano. Il loro clero domina un popolo malvagio nella sua eterna ricerca di sacrifici ai suoi oscuri Immortali. Sono in un costante stato di guerra con le altre tribù e sono ostili agli estranei che entrano nel loro territorio. Nei periodi in cui non è possibile trovare alcun nemico esterno, il Clan della Tigre tende ad avere grosse rivolte interne.

Il **Clan della Tartaruga** vive sulle coste meridionali sotto l'altopiano e la sua gente è la più progredita tra i clan, trascorrendo la maggior parte della propria vita in mare cacciando le sacre balene. Sono gli unici ad indossare un'armatura: una corazza primitiva fatta di gusci di tartarughe marine. Dopo il Clan dell'Orso, il Clan della Tartaruga è quello con più contatti con gli stranieri, Tuttavia non commercia tanto quanto loro.



1 esagono = 12km
Anguri
Orchi Rossi
SINDRASTAN
Sayr Ulan
Viraparkar
Gom
NAGAPURI
RISERVA DI CACCIA
AKESOLI
Akesoli
Isola di Itheldown
Castello di Itheldown
Lago Amsorak
Valbronzo
Roccia di Razak
Isola di Fogliaverde
TERRA DELLE GAZZE
Crowlerd
Akorros
AKORROS
SIERRA D'ARGENTO
(TERRA DI CONFINE)
Ardelphia
RONDETH
Valsoricidi
DAELBAR
MARK OCCIDENTALE
PIANURE DELLO ST
Favaro
Ansimont
Abbatti
VALLE DELLO STREEL
Darokin
HELLECK
Hendry
MOLHARRAN
Fiume Amsorak
Fiume Elstrick
Fiume Mond
Fiume Arbandrine
Forte Marny
NETHLINN (TERRA DI CONFINE)
Altroricco
ELSTRICH
MARKURI
DANNON
Fiume Streel
MALPHEGGI OVEST
MALPHEGGI
MALPHEGGI EST
PALUDE DI MALPHEGGI
ATHENOS
Canale di Athenos
Athenos
Sferragliacarretto
Ritrovo degli Hin
Passo Bufera
Rivasc
Fiume Fiur
Sateeka
CONTEA MERIDIONALE
Bandiera sul Guado
Tothmeer
Isola di Toth
Rosaspina
Costa delle Contee
Rombo della Terra
Scogliera di Fletcher
Baia di Malpheggi
Porto Tenobar
Forte Nar
Tribù del Pipistrello Vampiro
Battaglia di Tenobar (895 DI)
Tribù del Puma
Capo Narvalo
Tribù del Pavone
Battaglia delle Lacrime di Fuoco (685 DI)
Battaglia degli Spiriti (654 DI)
Battaglia delle Tempeste (999 DI)
Tribù del Piranha
Tribù del Bradipo
Tribù del Pappagallo
Tribù del Pitone
Tribù del Giaguaro
Tribù della Scimmia
Tribù della Vipera
Battaglia della Luna (742 DI)
Tribù del Camaleonte
Battaglia dei Codardi (905 DI)
Battaglia delle Tenebre (998 DI)
FIGLI DELLA TIGRE
FIGLI DELLA TARTARUGA
FORESTA CANTERINA
Tribù del Leone Marino
Tribù del Pelicano
Tribù del Serpente Marino
Tribù dello Squalo
Tribù dell' Ippoglosso
Baia delle Balene
Isola degli Spiriti
Isola Spuma Ruggente
Isola Osso di Balena
Isola Osso di Balena
Tribù del Tasso
Tribù della Trota
Tribù della Lince
Tribù dello Scoiattolo
Tribù del Gufo
Tribù del Castoro
Tribù del Daino
Tribù del Procione
FIGLI DELL'ALCE
Tribù del Falcone
Tribù del Serpente a Sonagli
Tribù del Leone di Montagna
Tribù del Coyote
Tribù del Falco
Tribù dell' Aquila
Tribù della Capra
Elevatore del Mondo
Forte Anselbury
FIGLI DEL CAVALLO
FIGLI DELL'ORSO
Lago Ruggente
Tribù del Salmone
Acque Furiose
Acque Danzanti
Fiume Metai
Fiume Baldika
Tribù del Lupo
Lago Tuono
Lago Corno
Tribù dell'Alce
Tribù del Bisonte
Autunno
Autunno
Primavera
Primavera
Estate
Estate
SHAJARKAND
Pradesh
Fiume Dohibi
Fiume Yamdak
Javsar
Bangore
RISERVA DELLE TIGRI
JALAWAR
TERRITORIO DEGLI ELEFANTI REALI
RE DELL'ASANDA
Kandaputra
Sambay
Foci del Fiume Asanda
Jahore
Torre Mahina
Rocca Nord
Monte Yuria
Torre Korsak

Le Terre Brulle



Governo: Dittatura

Capitale: Palazzo Udhgar

Lingue Parlate: Vari linguaggi umanoidi

Dimensioni: 30.000 Km²

Un'arida terra desolata piena di migliaia di umanoidi, le Terre Brulle sono governate con il pugno di ferro da Re Thar. Egli ha organizzato un esercito di orchi, gnoll, ogre, troll, hobgoblin e bugbear in una forza abbastanza potente da minacciare le nazioni circostanti. Il territorio non è abitabile in superficie, quindi tutte e dieci le sue nazioni sono situate ben al di sotto del terreno.

Thar è impegnato nel mantenere in riga i suoi volubili alleati in quanto molti capi tribù conservano vecchi rancori, e le razzie si scatenano facilmente se essi non vengono controllati. Thar sa che la sua unica possibilità di grandezza è mantenere la sua orda organizzata abbastanza a lungo da colpire evitando le distrazioni.

L'unica legge nelle Terre Brulle è la legge di Thar. Il Re degli orchi governa attraverso la paura e tutti devono obbedire o affrontare dure conseguenze: è la sopravvivenza del più forte. A Thar non importa chi governa i regni minori ma solo che tutti obbediscano ai suoi ordini. Il Re permette ai vecchi territori tribali di scegliere i loro capi, purché siano leali e gli sottopongano il tributo che egli richiede. I regni che si rifiutino o non forniscano truppe alla Legione di Thar, si trovano rapidamente ad aver bisogno di un nuovo capo.

Ogni regno nelle Terre Brulle segue la propria religione in base alla razza umanoide che lo popola, solo i troll mancano di una religione organizzata e tendono a considerare qualsiasi cosa diversa da un troll come cibo. Bartziluth è venerato a Bugburbia, dove si ammira il suo amore per la forza bruta. Jammudaru è un famoso ogre immortale che costringe i suoi seguaci di Ogreburgo a partecipare al cannibalismo rituale. Karaash, un immortale di rango relativamente basso, è adorato dagli orchi delle Terre Brulle per la sua dedizione alla conquista e al massacro. Gli gnoll amano Ranivorus e sono odiati a Vestland, a Soderfjord e a Karameikos. Kurtulmark è venerato tra i coboldi per i suoi trucchi e le sue trappole, al punto che la sua armatura è il loro artefatto più sacro. Bagni Granfauci è l'unico troll noto ad essere salito ai ranghi degli Immortali. Sfortunatamente per Bagni, la maggior parte dei troll è troppo stupida per ricordare chi fosse. Wogar era il leader dei goblin più eccezionale che essi possano ricordare, condusse le loro tribù nelle Terre Brulle secoli fa. Sia gli orchi che gli hobgoblin rivendicano Yagrai e la sua capacità di tornare in vita dopo essere stato ucciso.

Thar è sempre alla ricerca di un supporto magico per aiutare le sue legioni, sebbene tra gli umanoidi vi siano dei deboli maghi. Thar ha un gran numero di stregoni Wokani e Sciamani Tribali che lo aiutano; egli non solo tollera la presenza di utilizzatori di magia, ma li incoraggia, non disdegnando di assumere maghi umani per incrementare la forza delle sue legioni.

In superficie, nelle Terre Brulle, poco sopravvive per la scarsità di acqua e cibo, il terreno stesso è spesso tossico, e l'aria velenosa. I numerosi pericoli includono anche sorgenti sulfuree e sabbie mobili. Sotto terra, nelle grotte e nelle caverne, creature pericolose, crolli e funghi carnivori attendono gli incauti. Le grotte stesse fungono da riserve di cibo per le tribù, le quali tendono a cibarsi di quello, o di chi, riescono a trovare.

Inoltre, le numerose grotte conducono alle nazioni circostanti, consentendo alle tribù di razziare a piacimento. Tuttavia quando una tribù diventa troppo audace nelle sue incursioni, i regni umani organizzano spedizioni punitive. Sebbene Thar proibisca severamente la guerra aperta, tra le tribù avvengono continuamente incursioni minori e razzie.

Il gruppo più temuto delle Terre Brulle è la legione di Thar, l'esercito che egli ha forgiato da quando ha preso il potere. La sua conoscenza tattica gli dà vantaggio nell'organizzazione, ma i continui tafferugli tra le varie tribù gli impediscono di essere una forza veramente efficace. La legione è composta principalmente da orchi, incluse le forze di Thar di Orcus Rex, dagli Orchi Gialli e dai Rossi. I goblin sono la successiva forza più significativa e sono usati principalmente come carne da macello. Le truppe d'assalto di Thar sono prevalentemente unità di hobgoblin e bugbear, insieme ad alcuni dei suoi migliori soldati. Si addestrano separatamente dal resto dell'esercito, dando loro un senso di superiorità e di arroganza. Gnoll e coboldi costituiscono il resto della forza, anche se principalmente in ruolo di supporto a causa delle continue faide tra gli stessi gnoll e della bassa statura dei coboldi. Infine, Thar usa gli ogre ed i troll per la sua avanguardia, non volendo sprecare i pochi che ha usandoli tra i soldati. Ed anche per impedirgli di mangiare il resto dell'esercito.

Le Terre Brulle si stanno attualmente schierando per la guerra; Thar vuole gloria e conquista, ma sa che la sua legione non è pronta per il combattimento aperto con le nazioni circostanti. Darokin eguaglia le sue forze ed i maghi di Glantri sono più che all'altezza delle innumerevoli orde al suo comando, quindi Thar deve aumentare il suo esercito in modo da soverchiare i numeri di Darokin o reggere alla magia di Glantri, e tutti e dieci i regni che controlla contribuiscono alle sue legioni. Le tribù stanno diventando impazienti nei confronti di Thar, ma sa che spostarsi troppo presto sarebbe una sconfitta.

Regni

Bugburbia è guidata da re Ohn'r ed è generalmente ben motivata. In superficie, il terreno è pieno di colline scoscese, inadatte alla coltivazione di cibo. Nel sottosuolo, i bugbear beneficano di due fiumi che forniscono cibo in abbondanza.

Alta Goblinia è una delle regioni più piccole delle Terre Brulle. La regina Yazar disprezza Thar ma lo teme abbastanza da non tradirlo. Alte montagne ed una foresta pietrificata sono i principali punti di riferimento in superficie. Al di sotto di questo, i goblin sono alla disperata ricerca di spazio vitale.

Hobgoblandia è il nemico mortale di Ogregallia. Ogni mese Hutai-Khan attacca, ed entrambe le parti combattono fino a quando non esauriscono il numero dei guerrieri. Fanno spesso irruzioni ad Ethengar, per compensare le scarse quantità di cibo di Hobgoblandia. Nonostante gli orchi gialli e gli ethengariani, gli hobgoblin riescono ad ottenere ciò che vogliono per placare la loro fame e sete di sangue.

Kol è un fedele alleato di Thar e lo segue ciecamente. Kol è il regno meglio organizzato, un modello in stile Thyatis. L'alto doge di Kol è ricco di terre ma povero di soldi.

Ogreburgo è guidato da re Alebane, un fuggitivo ricercato da Glantri. È il regno più grande, ma anche totalmente montuoso. Sotto terra, gli ogre sopravvivono cacciando vari mostri. Grazie all'intelligenza di Alebane ed alla volontà degli ogre di lavorare come mercenari, Ogreburgo è considerato ricco per gli standard delle Terre Brulle.

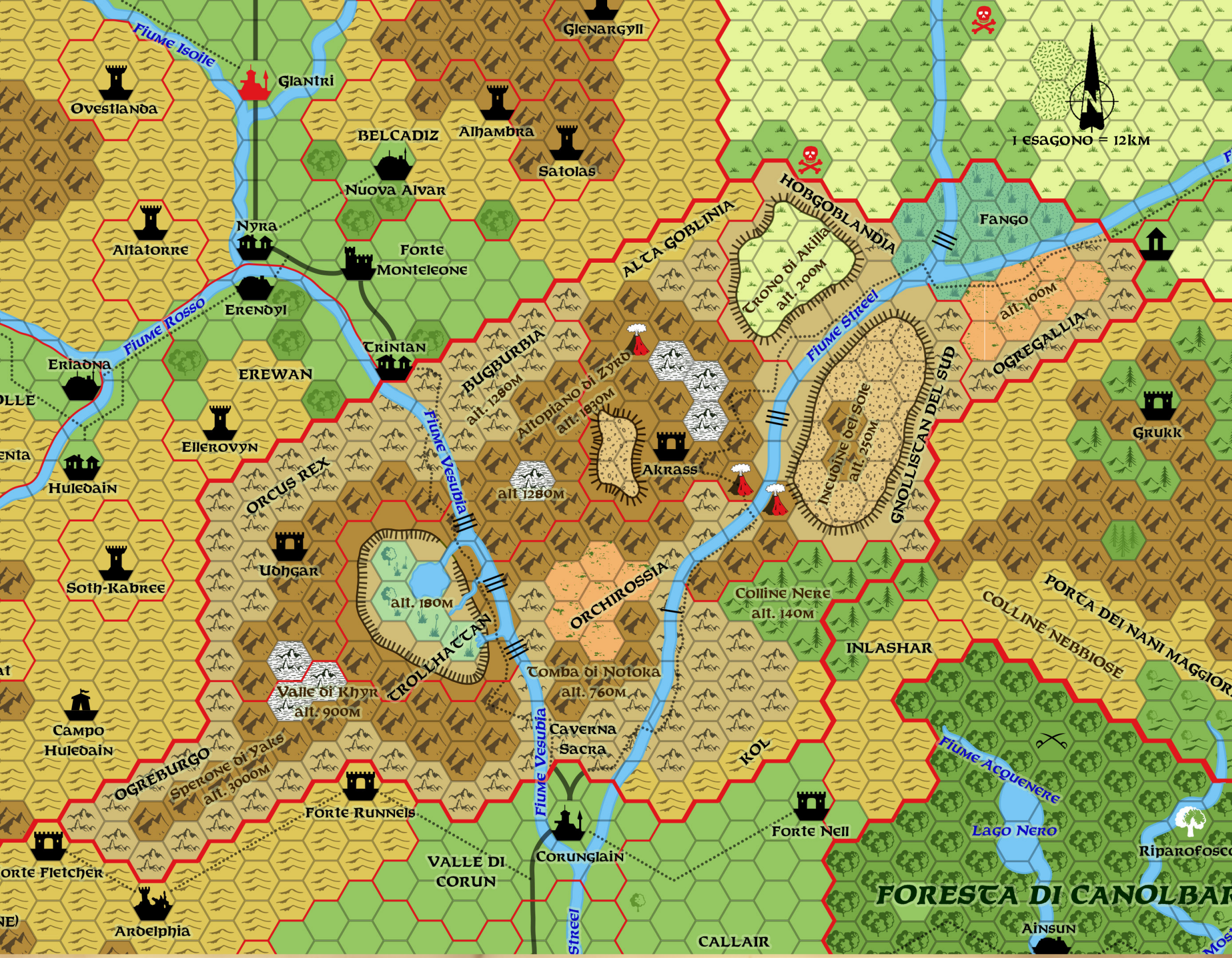
Orcus Rex è la patria della più potente tribù degli orchi. Qui le legioni di Thar si ammassano e si addestrano per la guerra imminente. L'intera nazione è composta da rocce frantumate in superficie e accampamenti nel sottosuolo.

Orchirossia è eccezionalmente fedele a Thar dopo che egli la liberò dall'Alta Goblinia. Il Supremo Hool è stato nominato capo dallo stesso Thar. Gli orchi rossi sono costantemente vigili perché confinano con la maggior parte delle tribù.

Gnollistan del Sud è governato da Nazim Pasha, che imita le usanze ylari. Gli gnoll cercano continuamente di creare problemi ai bugbear. Il territorio di superficie è un grande deserto assolato, ed il sottosuolo è altrettanto arido. La scarsità di cibo induce gli gnoll a compiere spesso razzie.

Trollathan è considerato il posto peggiore della Terre Brulle. Solo la robustezza dei troll (o la loro stupidità) impediscono loro di andarsene. Le montagne proiettano ombre permanenti sulle fetide paludi in superficie, e nel sottosuolo la terra è umida e pericolosa. Pochi vi si avventurano a causa del terreno ostile, e del piccolo problema dei troll nel distinguere gli amici dal cibo.

Ogregallia è nota per il suo imitare le usanze delle tribù Ethengar. Gli orchi sono noti anche per i loro continui attacchi ai loro vicini. La superficie è prevalentemente desertica e con paludi di acqua salata, ed il sottosuolo è una nazione impoverita, costretta a fare razzie per sopravvivere.


Fiume Isoile
Glantri
Ovestlanda
Glenargyll
BELCADIZ
Alhambra
Satolas
Nuova Alvar
Nyra
Altatorre
Forte Monteleone
Erendyl
Fiume Rosso
Eriadna
EREWAN
Trintan
Ellerovyn
Huledain
ORCUS REX
Udhgar
Soth-Kabree
Fiume Vesubia
BUGBURBIA
alt. 1290m
Altopiano di Zyrd
alt. 1830m
Akrass
alt 1280m
ALTA GOBLINIA
HOBGOBLANDIA
Crono di Akilla
alt. 200m
Fiume Streel
Fango
1 esagono = 12km
alt. 100m
OGREGALLIA
Incudine del Sole
alt. 250m
GNOLLISCAN DEL SUD
Grukk
ORCHIROSSIA
alt. 180m
CROLLHACCAN
Valle di Khyr
alt. 900m
Tomba di Notoka
alt. 760m
Caverna Sacra
Colline Nere
alt. 140m
INLASHAR
PORTA DEI NANI MAGGIORI
COLLINE NEBBIOSE
ROL
Fiume Acquenere
Lago Nero
Riparofosco
Campo Huledain
OGREBURGO
Sperone di Yaks
alt. 3000m
Forte Runnels
Forte Fletcher
Ardelphia
Fiume Vesubia
Corunglain
Forte Nell
VALLE DI CORUN
FORESTA DI CANOLBAR
Ainsun
CALLAIR
Streel

La Città delle Stelle



Governo: Monarchia Teocratica

Capitale: Sconosciuta

Lingue Parlate: Elfico

Dimensioni: 5.200 Km²

Situata a 950 km sotto Alfheim, la maggior parte degli Elfi dell'Ombra vive nella Città delle Stelle. Qui gli elfi vivono vite dominate dai rituali, la loro adorazione per Rafiel determina la loro intera vita dalla nascita alla morte. L'influenza di Rafiel si trova ovunque in città, poiché tutti gli Elfi dell'Ombra memorizzano i suoi insegnamenti fin dalla tenera età. Vivono vite ordinarie e semplici, raccogliendo funghi come cibo e pattugliando le caverne per respingere gli attacchi dei mostri.

Gli elfi sono affascinati da cose che gli abitanti della superficie trovano comuni come candele, stivali o frutta fresca difficilmente reperibili sottoterra, e sebbene molti siano curiosi della vita fuori città, lo sciamano che riceve gli insegnamenti di Rafiel proibisce loro di andarsene. Gli avventurieri tra gli Elfi dell'Ombra sono rari, ma una volta sperimentato la vita di superficie difficilmente ritornano. Molti di coloro che rimangono in terre straniere lo fanno per diventare spie del loro Re o perché soffocati dalle restrizioni imposte dal Grande Tempio di Rafiel.

Gli Elfi dell'Ombra sono governati da re Telemon, che è assistito da vicino dalla principessa Tanadaleyo. Telemon li guida promettendo un futuro in superficie, mentre allo stesso tempo cerca di placare il Tempio di Rafiel. Lo sciamano radioso Porphyriel fornisce alla città una guida spirituale e ha quasi lo stesso potere del Re stesso.

Telemon mantiene in superficie una rete di spionaggio più estesa di quella di regni molto più grandi. Il suo obiettivo principale è Alfheim, ma ha agenti che lavorano a Darokin, Casa di Roccia e Karameikos, il cui scopo è trovare un modo per indebolire il regno degli elfi di superficie. Visivamente, le spie possono passare per Elfi del Mare di Minrothad, a meno che non siano ostacolati dalla loro mancanza di conoscenza di quel paese. Molte spie si innamorano della vita di superficie e della libertà che offre, cominciando a dubitare del piano di Telemon di conquistare Alfheim piuttosto che trovare nuove terre dove stabilirsi.

Gli Elfi dell'Ombra sono persone altamente religiose e vengono educati fin dalla nascita con gli insegnamenti dell'Immortale Rafiel. Molte delle loro leggi derivano da interpretazioni della sua parola. Pregare in cima al Grande Tempio è concesso a chiunque, infatti la maggior parte degli elfi lo fa settimanalmente. Gli sciamani del tempio servono anche come giudici civili, risolvendo le controversie tra le parti e offrendo consigli a tutti coloro che lo cercano.

Proprio come i loro parenti di superficie, gli Elfi dell'Ombra sono intrisi di magia; quasi ogni membro della razza conosce un po' di magia arcana, tuttavia la magia clericale viene considerata superiore, poiché solo pochi sono considerati degni dallo sciamano. I nati con il Marchio di Rafiel, un caratteristico segno viola sul viso, vengono immediatamente portati al Grande Tempio per essere allevati ed addestrati come sciamani e, sebbene anche gli uomini possano portare il segno, la maggior parte degli sciamani sono donne.

Più di ogni altra cosa, gli Elfi dell'Ombra custodiscono i magici Cristalli delle Anime che, secondo la loro religione, contengono le anime degli elfi che devono ancora nascere. Questi sono di valore incommensurabile per gli elfi, tanto che un'intera città, Alfmyr, è stata esplicitamente costruita per estrarli dal terreno sotterraneo circostante. Ottenere un singolo cristallo è

un compito lungo, faticoso e pieno di rituali, poiché il minatore ha bisogno di uno sciamano per rimuovere il cristallo integro. Gli elfi effettuano accordi anche con i nani, che rimuovono i cristalli senza conoscerne il valore reale, dando loro oro e argento in cambi di quelli recuperati.

C'è pochissima criminalità nella Città delle Stelle o nelle città circostanti. I rari individui che commettono crimini gravi vengono banditi senza esitazione. Coloro che vogliono un po' di eccitazione nella loro vita si radunano in edifici ombrosi per ascoltare musica, bere alcolici forti o persino mostrare pubbliche manifestazioni d'affetto, e vengono considerati ribelli. C'è un fiorente mercato nero per i beni di superficie, dove gli articoli per la casa o gli alimenti che non sono ricavati da funghi fruttano somme principesche.

A causa del loro ambiente oscuro, gli Elfi dell'Ombra preferiscono viaggiare su creature rettiliane chiamate Grandi Alati, essi assomigliano a dinosauri volanti e fungono da bestie da soma, uno spettacolo comune in città.

Le aree che circondano la Città delle Stelle sono particolarmente pericolose. Il Deserto delle Anime Perdute rivendica chiunque tenti di attraversarlo. La Caverna della Pioggia Continua nasconde mostri che cacciano gli elfi. I flussi di lava sono una minaccia costante, cosi come i soffioni di zolfo che possono spuntare dal nulla. Gli elfi vivono sulle gigantesche escrescenze di funghi sotterranei, cacciando e pescando vari animali del sottosuolo. L'intera Città delle Stelle è costruita sul soffitto di una gigantesca caverna, in un enorme bolla di gravità inversa. L'effetto arriva a metà delle pareti ed in alcuni punti anche oltre, dando la possibilità di salire alle mura anche senza l'aiuto della magia. A causa del potere situato all'interno del grande tempio di Rafiel, gli Elfi dell'Ombra nascono sempre più con la capacità naturale di incanalare la magia come gli stregoni.

Lo spazio abitativo è limitato nella Città delle Stelle, a causa della sua disposizione insolita e dell'ambiente ostile. All'interno della città, gli elfi svolgono le loro attività quotidiane seguendo i dettami della chiesa. Tuttavia, c'è un crescente malcontento tra alcuni di loro, ed il commercio con la superficie è sporadico ma si verifica. Alcuni elfi guardano gli oggetti di lusso provenienti dal mondo di superficie, e si interrogano sulla verità. Mentre Re Telemon promette al suo popolo le foreste di Alfheim, esso inizia ad interrogarsi sui regni umani e sui tesori che custodiscono.

Luoghi di Interesse

Alfmyr è una colonia mineraria che si trova sulla più massiccia vena di Cristalli delle Anime conosciuta. È la più distante tra le città degli Elfi dell'Ombra, ma è la più ricca dei metalli.

La **Casa della Mistica** è il negozio di Risardiel, una indovina. È strana per essere un Elfo dell'Ombra, si veste con abiti luminosi e parla ad alta voce. Di tanto in tanto le sue previsioni si avverano.

Losetrel è la più piccola delle città degli Elfi dell'Ombra ed è nota per la sua seta. Questa viene raccolta da ragni giganti, in un pericoloso rituale studiato per attirarli lontano dalle loro tele.

L'**Emporio di Maflarel** è la principale fonte di beni di superficie. Nessuno sa come il proprietario riesca ad ottenerli, ma la gente li compra nonostante i suoi prezzi siano mostruosamente alti.

Nuova Grunland è la più grande tra le città periferiche ed anche la più popolosa. Qui cresce la maggior parte del cibo con il quale commerciano gli Elfi dell'Ombra.

I **Baffi dell'Orco** è un luogo d'incontro segreto per i giovani elfi. Qui possono tenersi per mano di nascosto, bere bevande alcoliche e fumare tabacco contrabbandato dalla superficie.

I **Vetri di Parafal** è un negozio di lusso che offre bottiglie, tazze e specchi a prezzi esorbitanti, dovuti alla rarità di sabbia nella Città delle Stelle. La vetrata sulla facciata del negozio vale una fortuna.

I **Bagni Pubblici** sono un luogo d'incontro comune per gli elfi, che sono meticolosi nella loro igiene.

La **Taumaturgia di Quanafel** è un negozio di magia specializzato in oggetti magici di seconda mano. Anche se costoso, è spesso l'unico posto dove trovare oggetti magici in città.

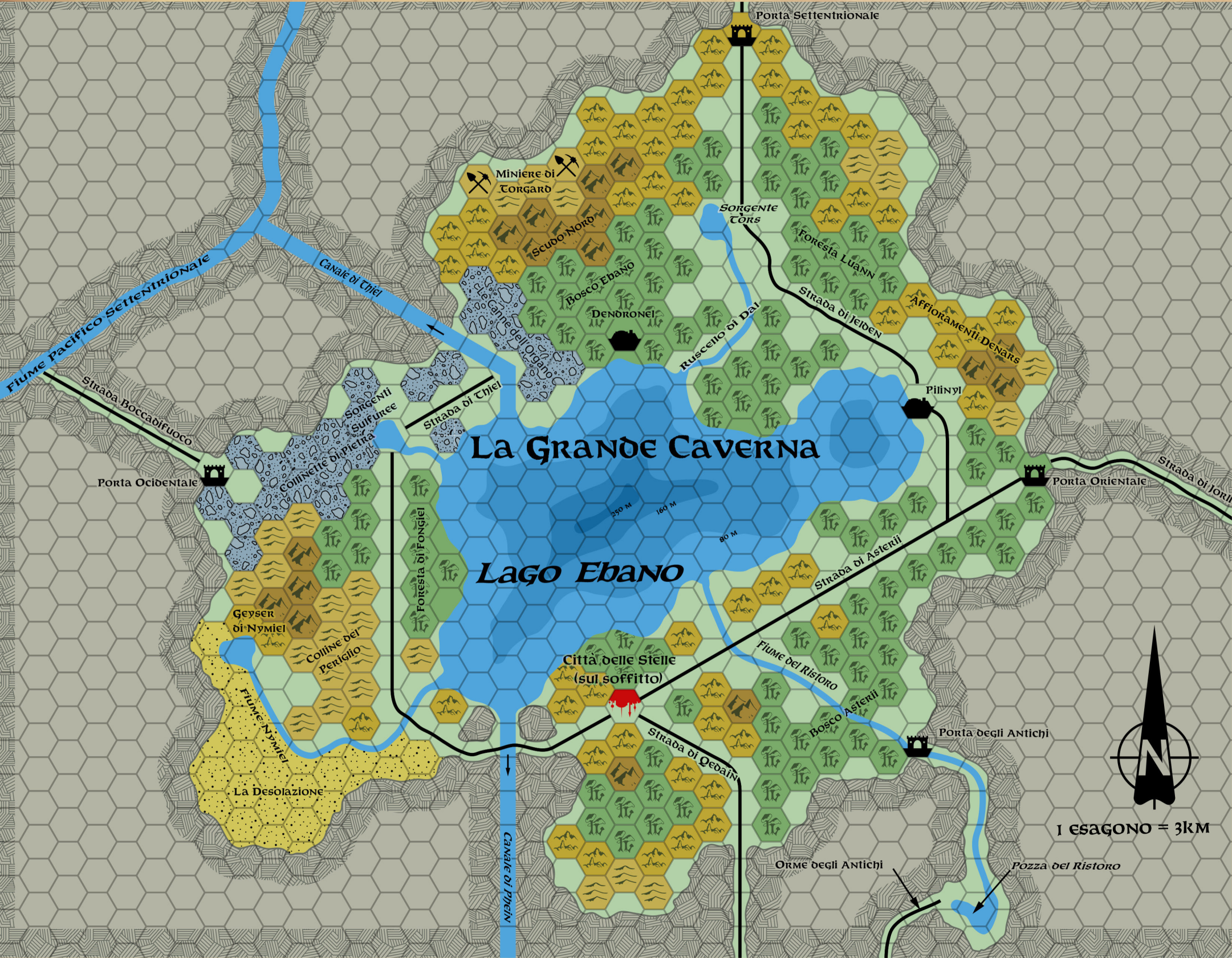
Cavalca un Grande Alato da Sarantyr offre il noleggio di Grandi Alati più vecchi e ben addestrati, in grado di gestire anche il cavaliere più inesperto.

La **Casa delle Speranze e dei Desideri** ha una varietà di oggetti di superficie come spezie e cibi rari. I suoi prezzi sono alti e le scorte limitate, ma fanno abbastanza affari da realizzare un sano profitto.

Il **Tempio di Rafiel** domina la città, letteralmente ed in senso figurato. Solo agli sciamani è concesso l'ingresso all'interno del Tempio, essi danno i dettami che guidano la vita degli Elfi dell'Ombra.

La **Via degli Alberi** è un giardino di alberi di superficie magicamente adattati a sopravvivere nel sottosuolo. È considerato il parco più bello della città ed è sempre affollato da visitatori.

Il **Sussurro delle Acque** è un luogo d'incontro per gli Elfi dell'Ombra. Viene usato raramente poiché gli elfi non hanno un vero bisogno di locande.


Porta Settentrionale
Miniere di Torgard
Scudo Nord
Bosco Ebano
Dendronel
Le Canne dell'Organo
Sorgente Tors
Foresta Luann
Strada di Jelden
Affioramenti Denars
Ruscello di Dal
Pilinyl
Fiume Pacifico Settentrionale
Canale di Thiel
Strada Boccadifuoco
Sorgenti Sulfuree
Strada di Thiel
Colline di Pietra
La Grande Caverna
Porta Occidentale
Porta Orientale
Strada di Jorii
250 m
160 m
80 m
Foresta di Fongiel
Lago Ebano
Strada di Asterii
Geyser di Nymiel
Colline del Pericolo
Città delle Stelle
(sul soffitto)
Fiume del Ristoro
Fiume Nymiel
Bosco Asterii
Porta degli Antichi
Strada di Qebain
La Desolazione
Canale di Phein
N
1 esagono = 3km
Orme degli Antichi
Pozza del Ristoro

Repubblica di Darokin



Governo: Plutocrazia

Capitale: Darokin

Lingue Parlate: Darokiniano

Dimensioni: 212.100 Km²

Terra di risorse e commercio, Darokin è verosimilmente la nazione più ricca del Mondo Conosciuto. Visto il limitato accesso al mare, il paese ha costruito un enorme impero economico principalmente attraverso il commercio via terra, ed una rete di contatti diplomatici in ogni nazione. Darokin è una vera e propria plutocrazia, ai suoi cittadini è permesso votare e ricoprire cariche governative in base al loro grado di ricchezza: solo i cittadini con un certo reddito ottengono il diritto di voto, e bisogna essere ancora più ricchi per ricoprire delle cariche ufficiali. Sebbene sia governata da ricchi, il resto della società di Darokin è sorprendentemente in ascesa; data la sua forza economica, solo gli infermi ed i pigri non lavorano, e mentre ai primi viene fornito aiuto tramite carità, i secondi vengono generalmente lasciati morire di fame. Le sue corporazioni dominano la nazione, ma sono attente a non interferire con il commercio.

Fatta eccezione per i consiglieri militari, tutti i funzionari sono eletti. Darokin è divisa in 37 regioni e ciascuna elegge un membro del Consiglio Esterno. Il Consiglio Esterno ne seleziona 6 come Consiglio Interno, che svolge il lavoro quotidiano di gestione del paese, mentre il popolo elegge il Cancelliere a vita. I candidati alla carica sono selezionati da un elenco di nomine del Consiglio Interno. Il Cancelliere si occupa degli affari esteri della nazione, lasciando il consiglio a gestire le questioni più banali del paese.

Darokin è una nazione piuttosto aperta quando si tratta di libertà religiosa ed i culti maggiori sono i benvenuti. Anche i templi degli Immortali dell'Entropia sono tollerati, purché non causino problemi. Non esiste una religione ufficiale di stato, e molti rendono omaggio a diversi Immortali piuttosto che ad uno solo.

La magia è considerata un'abilità da addestrare, proprio come la falegnameria o la muratura, e viene trattata di conseguenza. I maghi devono pagare una licenza per praticare la magia e vengono tassati per i loro guadagni. Le gilde assumono ed addestrano maghi, spesso provenienti da terre straniere, chiamati Principi Mercanti, per avere un vantaggio nel commercio. Non sono molto apprezzati dai maghi tradizionali, ma vengono profumatamente pagati.

Il crimine a Darokin è mediato principalmente a livello locale. Un giudice unico decide la colpevolezza o l'innocenza ed impone la punizione appropriata. I reati gravi sono puniti con la morte, ma ai reati minori generalmente viene applicata una multa. I colpevoli che non sono in grado di pagare la sanzione diventano debitori verso le persone che hanno subito il torto, o verso lo stato. Darokin non ha leggi contro i crimini senza vittime, e le cause civili sono gestite attraverso un ramo del governo chiamato Corpo Diplomatico. Tentare una causa civile senza prima cercare una soluzione diplomatica è considerato scortese, ed in genere pregiudica il tribunale contro il firmatario.

Darokin è una delle nazioni più stabili di Mystara, la sua forza economica le consente di intraprendere progetti di ingegneria e lavori pubblici che le nazioni più povere non possono permettersi. Questo non vuol dire che il paese sia del tutto sicuro: a nord, le Terre Brulle sono una minaccia costante, il sud-ovest confina con la Palude di Malpheggi, una continua fonte i mostri e nel mezzo del lago Amsorak si trova l'Isola di Itheldown, sede del contorto castello di Itheldown, un luogo maledetto e vederlo è considerato un segno di cattivo auspicio.

Le principali difese di Darokin sono la sua forza economica e l'abilità diplomatica, tuttavia ha un potente esercito viste le sue immense risorse naturali. Produce un numero enorme di beni e ne esporta la maggior parte, commerciando con ogni nazione continentale grazie alla sua posizione centrale e le sue ambasciate situate praticamente ovunque. I mercanti di Darokin possono essere trovati anche nelle terre più desolate come Atruaghin, Ethengar e persino Serraine.

Le gilde di Darokin si sono prefissate l'obiettivo di consolidare la propria forza economica. In primo luogo, stanno cercando di introdurre una sorta di carta moneta, chiamate lettere di credito certificate o CLOCS, in modo da conservare i metalli più preziosi, e consentire invece alle persone di trasportare buoni che possono essere riscattati in qualsiasi casa della corporazione. In secondo luogo, stanno cercando di convincere le nazioni confinanti a standardizzare il contenuto di metallo prezioso nelle loro monete, per prevenire la speculazione valutaria. Darokin lavora attivamente per rimuovere le monete antiche dalla circolazione e rifonderle come proprie.

Nonostante o forse proprio a causa della sua famigerata etica del lavoro, Darokin ama le sue festività. Durante la maggior parte di esse, tutti gli esercizi commerciali chiudono per un giorno di riposo. Le persone fanno visita ai parenti ed amici, giocano o rimangono a casa. Sebbene Darokin abbia delle grandi feste con parate, la maggior parte di queste non viene celebrata allo stesso modo delle altre nazioni. Anche il governo prende il suo periodo di riposo in momenti diversi, con dispiacere dei cittadini. Alcune delle sue feste, in particolare il suo famoso ballo in maschera, attirano i nobili di numerose nazioni.

Darokin usa la sua vasta ricchezza per il miglioramento dello status della sua gente. Le gilde nei loro programmi di apprendistato accettano giovani di tutte le razze, e li addestrano in contabilità ed altre abilità legate agli affari. Gli artigiani formati da Darokin sono molto richiesti in altre nazioni, molti nativi possono finire a lavorare come mercanti all'estero, o ad insegnare i loro mestieri agli abitanti di villaggi, che siano riusciti a raccogliere abbastanza soldi da permettersi di assumere un membro della gilda per educare i loro giovani.

Nonostante il benessere dei suoi cittadini, Darokin non stigmatizza la povertà. Si prendere cura dei meno fortunati e l'economia è abbastanza forte da permette a chiunque di trovare un lavoro. Confinando con così tante nazioni, Darokin fa molto affidamento sulle relazioni estere, e poiché non possiede un esercito abbastanza grande da bloccare un'invasione, ha stretto nel tempo numerose alleanze. Se uno dei suoi vicini diventasse bellicoso, Darokin potrebbe contare sull'aiuto dei suoi molti partner commerciali.

Città

Akesoli è la più occidentale e la più piccola delle "sei città" di Darokin. Domina il commercio proveniente da ovest. Non produce molto, ma funge da scorta di articoli che entrano ed escono dalla nazione.

Akoros è la città gemella di Akesoli. Si trova sulla costa orientale del lago Amsorak ed è uno dei crocevia più significativi di Darokin, dove arrivano merci provenienti da tutte le direzioni, dirette verso altri porti.

Athenos è il porto più grande. Situato alla cuspide della Baia di Malpheggi, qui arrivano merci interne da Darokin e prodotti stranieri dal Mare del Terrore. È la città più diversificata della nazione ed ha una delle più grandi popolazioni di Hin al di fuori delle Cinque Contee.

Corunglain è la città più vicina alle Terre Brulle. È ben fortificata, poiché le incursioni degli orchi da nord-ovest non sono rare. Corunglain è pesantemente militarizzata, ciò aiuta le carovane provenienti e dirette ad Ethengar e Glantri.

Darokin è il cuore della nazione. Qui operano le più grandi corporazioni di mercanti ed è situata in posizione centrale per tutte le carovane. È conosciuta come "la città delle banche", poiché nessun'altra città può eguagliare il potere economico che risiede all'interno delle sue mura.

Dolos si trova sull'incrocio di diverse rotte commerciali che corrono lungo il margine meridionale della foresta di Canolbarth. Grazie alla sua posizione è specializzata in taverne e locande, che la rendono nota per la sua ospitalità e cordialità verso tutti i visitatori.

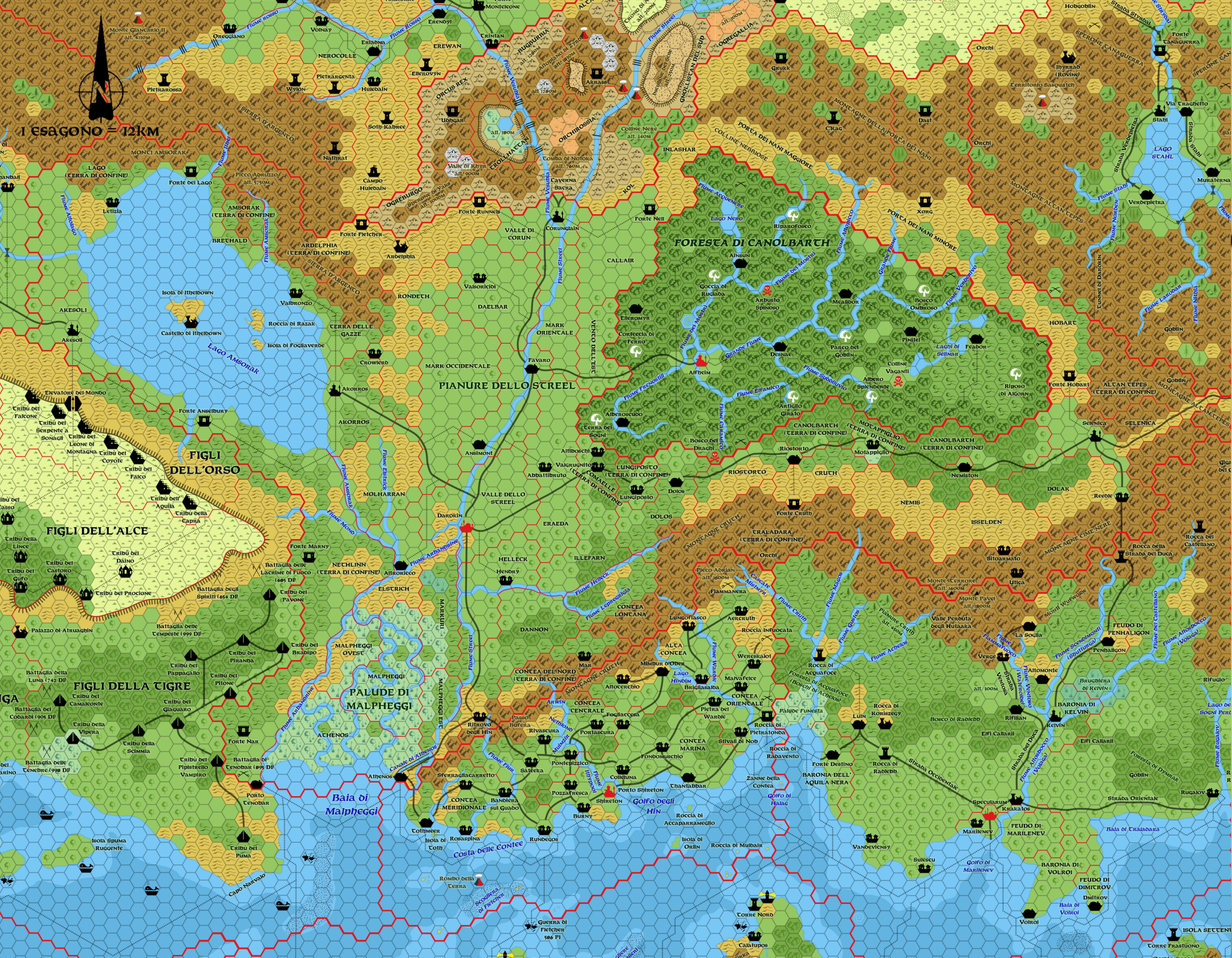
Favaro è un antico insediamento del mezzo di Darokin. Pieno di vecchi agricoltori, è piuttosto ricco senza tuttavia mostrarne l'aspetto. Le persone si sentono prima di tutto contadini a prescindere dal loro status sociale.

Nemiston si trova al confine con Alfheim ed è nota per la maestria artigianale delle sue opere d'arte in legno. Ha anche una faida aperta con gli elfi vicini, ma solo la città la prende seriamente.

Reedle coltiva colture esotiche come tè e noci, rendendo i suoi agricoltori piuttosto ricchi. Questo causa notevoli problemi alle gilde di mercanti poiché qui la loro influenza è notevolmente ridotta. In questo momento non possono fare nulla al riguardo, quindi gli agricoltori sono liberi di stabilirsi da soli i prezzi.

Selenica si definisce la capitale orientale ed è la città più grande ad est di Alfheim e la seconda più grande della nazione. Fieramente indipendente, Selenica ha a che fare con i commercianti stranieri più di qualsiasi altra città di Darokin. Il suo mercato è famoso per la grande varietà di mercanti e venditori.

Tenobar è il secondo porto più grande e, per la sua posizione, è anche un luogo in cui operano molti contrabbandieri. La città è spesso soggetta ad attacchi da parte di umanoidi e mostri a causa della sua vicinanza alla Palude di Malpheggi. È presente una grande guarnigione interamente focalizzata alla difesa contro le incursioni.


1 esagono = 12km
FORESTA DI CANOLBARTH
PIANURE DELLO STREEL
FIGLI DELL'ORSO
FIGLI DELL'ALCE
FIGLI DELLA TIGRE
PALUDE DI MALPHEGGI
Baia di Malpheggi
Golfo degli Hin
Costa delle Contee
Baia di Chaladara
Golfo di Marilenev
Golfo di Halag
Monte Giancarlo II
Monte Rosso
Monti Amsorak
Sierra d'Argento
Lago Amsorak
Lago Scahl
Lago Nero
Lago Hindim
Monte Cerrore
Monte Pavel
Monte Pavel
Monte Cerrore
Monte Cerrore
Monte Cerrore

Khanati di Ethengar



Governo: Khanati

Capitale: Corte del Gran Khan

Lingue Parlate: Ethengariano

Dimensione: 150.140 Km²

Le grandi steppe di Ethengar ospitano feroci nomadi. Divisi in sette tribù ed uniti sotto un unico Khan, gli ethengariani sono un popolo bellicoso in cerca di maggiore gloria, noto per la loro abilità a cavallo sulla quale è incentrata la loro intera cultura. La loro patria è un luogo ostile, con poche risorse naturali e forti venti ai quali non vi è riparo.

Come popolo profondamente religioso, gli ethengariani seguono i consigli dei loro Sciamani degli Spiriti che li tengono al sicuro. Nel deserto maledetto, che essi chiamano la Terra delle Sabbie Nere, si trova la Montagna del Mondo, luogo dove gli spiriti vagano liberamente. Solo gli Sciamani degli Spiriti osano avvicinarsi al deserto, poiché si dice che i suoi venti causino follia, o peggio, agli incauti che vi si avventurano. Molti spiriti sono sparsi anche in tutta la nazione.

Gli ethengariani vivono secondo la legge tribale e la legge di Moglai, il Khan d'oro. Moglai tiene insieme le tribù rivali con la sua personalità e la minaccia della forza, infrangere le sue leggi è punito nei modi più duri e nessuna tribù può muovere guerra ad un'altra tribù senza il suo esplicito consenso. Il Khan Dorato decide i territori per ogni tribù, assegnando loro i pascoli per ogni stagione.

La legge tribale, invece, è incentrata alle tradizioni e alla lealtà alla tribù; la cosa peggiore che un ethengariano possa fare è deludere la propria tribù, infatti non adempiere al proprio dovere comporterà l'esilio rapido.

Tre immortali sono egualmente venerati ad Ethengar. La gente crede che Yamuga, l'Abitante della Yurta, li protegga nelle loro yurte. Tubak, il Legislatore, insegna loro la giustizia e li addestra alla guerra. Cretia è il Signore del Caos, i suoi chierici causano guai e problemi tra le tribù, credendo che la vita altrimenti sarebbe noiosa. Oltre agli Immortali, gli ethengariani si avvalgono degli Sciamani degli Spiriti per interpretare la volontà degli spiriti familiari alla terra.

La magia è molto temuta a Ethengar, ma anche molto rispettata; i maghi ethengariani vengono chiamati Hakoman e sono evitati da tutti ad eccezione dei capi tribù che vogliono il loro aiuto. Gli Hakoman sono famosi per il loro strano comportamento e l'aspetto bizzarro, non usano libri di incantesimi, portano invece un sigillo per ogni incantesimo che conoscono sui loro vestiti, memorizzando i loro incantesimi attraverso l'uso di questi. Gli Hakoman hanno tutti un tabù personale a cui devono obbedire, poiché credono che questo dia loro il potere.

Gli ethengariani sono una comunità, quindi crimini come il furto sono rari, tuttavia hanno severe punizioni per i pochi crimini che vengono commessi, viceversa molte azioni considerabili reati in altre terre, come l'aggressione, fanno parte della loro cultura; finché non vengono utilizzate armi e non ci sono danni permanenti per il perdente, considerano l'aggressione come parte dell'addestramento di un guerriero, ma hanno tuttavia dei limiti: commettere violenza contro un bambino o una donna incinta comporta punizioni draconiane. L'esecuzione è la punizione più comune per chi infrange la legge del Khan e per altri reati gravi, come l'omicidio, mentre per i reati disonorevoli, il criminale viene legato ai cavalli e squartato.

Le punizioni per i crimini contro lo stesso Moglai Khan sono famose per essere molto creative, lente, sanguinose e di pubblico spettacolo.

Ethengar è una terra brulicante di vita; si dice che ci siano più cavalli che persone nella nazione, e nessuno contesta la diceria. La terra è anche piena di yak, rapaci e selvaggina in abbondanza, tuttavia le steppe non sono adatte all'agricoltura e vi crescono solo piante resistenti. Gli ethengariani non coltivano, seguono le loro mandrie ed occasionalmente cacciano selvaggina, tuttavia il Khan Dorato ha aperto rotte commerciali, in modo da permettere a nuovi ed esotici prodotti alimentari di farsi strada nelle yurte della gente.

Le steppe di Ethengar sono conosciute come il Mare d'Erba, chilometri e chilometri di praterie pianeggianti fino al limitare della Terra delle Sabbie Nere, dove si erge la Montagna del Mondo, il luogo più sacro di tutta Ethengar. Circondata da un deserto infestato di sabbia nera, la Montagna del Mondo è un portale verso il Mondo degli Spiriti, che esseri maligni possono sfruttare per entrare nel Mondo Conosciuto e provocare caos. È qui che si possono trovare i Signori delle Bestie, i più importati e potenti tra gli spiriti animali. Gli sciamani viaggiano attraverso la Terra di Sabbia Nera per comunicare con essi sulla Montagna del Mondo almeno una volta all'anno. Qui hanno le loro rivelazioni e possono contrattare direttamente i Signori delle Bestie per ottenere più potere.

Gli ethengariani amano i loro giochi; quando due tribù si incontrano, è considerata tradizione disputare qualche tipo di competizione tra loro. I tre sport nazionali di Ethengar sono il tiro con l'arco, la lotta e le corse di cavalli su lunga distanza. Durante i giochi sono frequenti il gioco d'azzardo, lo svolgere affari e stabilire accordi per matrimoni combinati, inoltre, in questi incontri, viene dichiarata una tregua contro tutte le vendette personali. Agire per vendetta durante una competizione è considerato un reato capitale e nessuna tribù proteggerà un membro che rompe la pace durante una partita.

Una delle minacce più significative per Ethengar è il gran numero di umanoidi che affliggono le steppe; orde di goblin, orchi e hobgoblin trascorrono il loro tempo ad attaccare i pastori ed i nomadi quando rimangono separati dalla loro tribù. Le incursioni agli accampamenti sono sporadici, poiché la maggior parte degli ethengariani è più che in grado di difendersi.

Ethengar è vista dagli stranieri come una nazione arretrata, da poco costretta ad interagire con altri paesi, piuttosto che semplicemente razziarli. Il Khan Dorato ha ancora ambizioni di conquista, ma sa anche che le sue tribù sono frammentate, e passano più tempo a litigare tra loro che a concentrarsi su di un singolo nemico. Moglai sa che deve modernizzare il suo popolo per opporsi alle forze di Glantri o Heldann. Ha richiesto aiuto sotto forma di ingegneri da Casa di Roccia per costruire le sue macchine d'assedio, e compra armi da Darokin per armare le sue orde mentre attende pazientemente.

Altri vedono Ethengar come una terra esotica e misteriosa. La sua mancanza di insediamenti permanenti, unita alla nota ostilità passata delle tribù nei confronti degli estranei, fa sì che le altre nazioni diffidino di loro. Moglai sta facendo del suo meglio per cambiare questa situazione, soprattutto tramite l'apertura degli scambi commerciali con gli stranieri. I suoi viaggi passati attraverso Ylaruam e Casa di Roccia gli hanno dato una nuova prospettiva, che gli altri ethengariani non condividono. Ingegneri nanici e carovane di Darokin ora sono familiari anche nella sua corte, sebbene restino ancora odiati a Glantri e diffidati dalle nazioni adiacenti.

Tribù

I **Bortaks** trascorrono il loro tempo commerciando e facendo guerre. Mentre si limitano a semplici incursioni, sanno che il momento di una guerra totale è vicino.

I **Kaeruts** erano un tempo un clan bellicoso, ma la loro posizione favorevole sulle rotte commerciali stabilite dal Khan Dorato ha temperato la loro sete di sangue con la ricchezza. Molti li accusano di essersi venduti, ma l'oro calma la maggior parte delle critiche.

I **Kiyats** sono i più vicini a Vestland e hanno il compito di imparare quello che possono dai loro vicini. I Kiyats sono noti per preferire la diplomazia alla guerra.

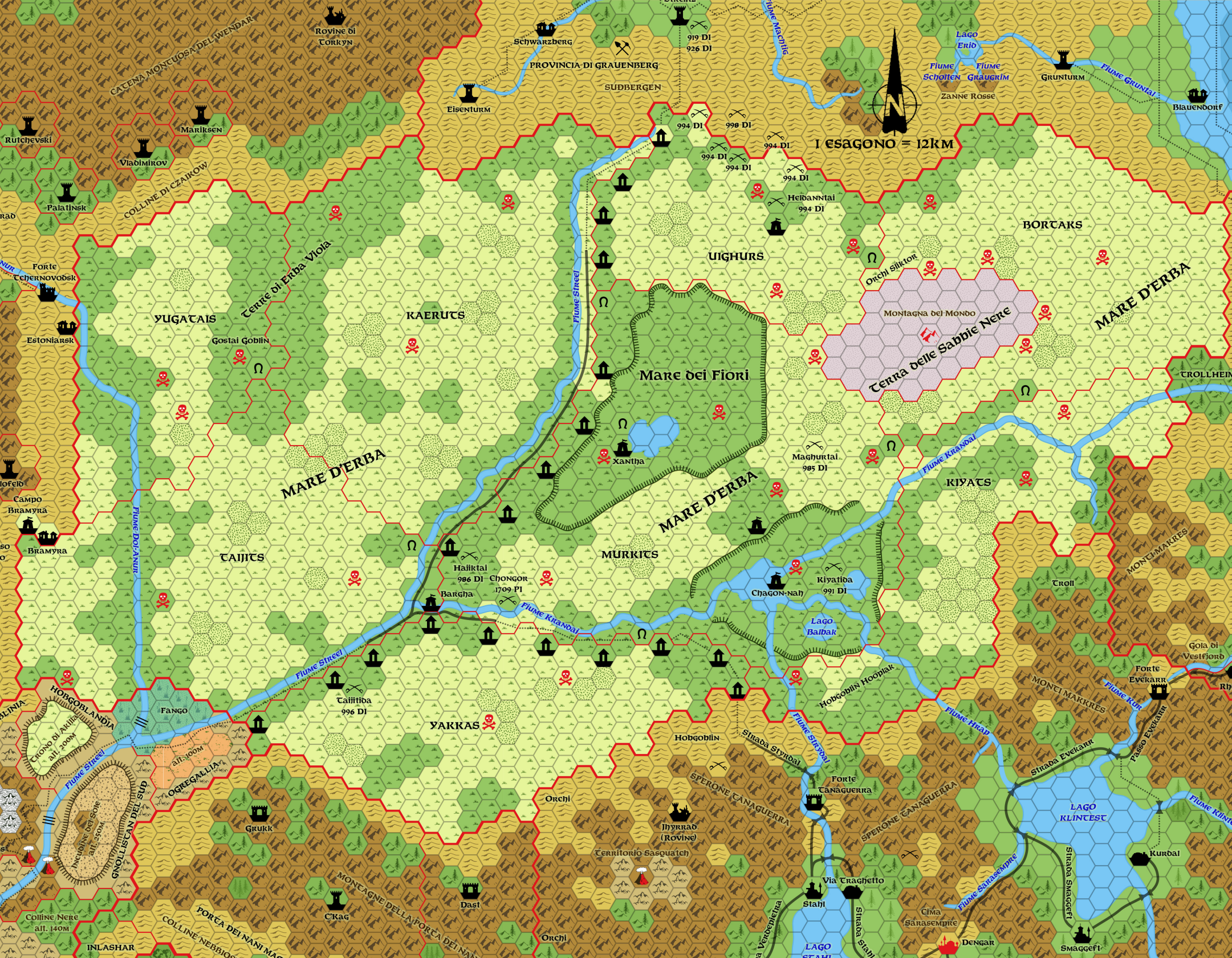
I **Murkits** sono la tribù dominante, guidata da Moglai, il Khan Dorato. Sono le tribù più ricche ed influenti, e devono tutto alla sua guida. Gli sono ferocemente leali e la maggior parte combatterebbe fino all'ultimo respiro per proteggerlo.

I **Taijits** hanno il compito di mantenere aperte le rotte commerciali, il che li porta in conflitto diretto con gli umanoidi che li razziano, un compito che apprezzano.

Gli **Uigurs** sono i più militanti di tutte le tribù. Desiderano la guerra contro gli Heldannici. Sono impazienti ed ora vogliono il conflitto aperto.

Gli **Yakkas** sono una delle tribù più ricche. La loro posizione al confine con Casa di Roccia è vantaggiosa ed altamente redditizia. Sebbene furono inizialmente forzati a seguire il Khan Dorato, la sua generosità li ha in seguito portati dalla sua parte.

Gli **Yugatais** sono la tribù più povera. Sono in costante guerra con i Goblin Cavalcalupi che li competono per il loro pascolo. Sono stati l'ultima tribù ad unirsi a Moglai e sono guardati con sospetto.



1 esagono = 12km
Rovine di Torkyn
Schwarzberg
Provincia di Grauenberg
Sudbergen
Eisenturm
919 DI
926 DI
Fiume Machtig
Lago Erid
Fiume Scholten
Fiume Graugrim
Zanne Rosse
Grunturm
Fiume Gruntai
Blauendorf
Catena Montuosa del Wendar
Rutchevski
Mariksen
Vladimirov
Palatinsk
Colline di Czaikow
994 DI
998 DI
994 DI
994 DI
994 DI
994 DI
994 DI
Heldanntai
994 DI
Uighurs
Borcaks
Orchi Sliktor
Montagna del Mondo
Terra delle Sabbie Nere
Mare d'Erba
Forte Tchernovodsk
Estoniarsk
Terre di Erba Viola
Yugatais
Gostai Goblin
Kaeruts
Fiume Streel
Mare dei Fiori
Trollheim
Xantha
Maghurtai
985 DI
Fiume Krandai
Kiyats
Campo Bramyra
Bramyra
Fiume Doi-Anur
Taijits
Murkits
Hajiktai
986 DI
Chongor
1709 PI
Bargha
Chagon-nah
Kiyatiba
991 DI
Lago Balbak
Troll
Monti Makres
Gola di Vestfjord
Forte Evekarr
Fiume Kur
Hobgoblin Hooplak
Fiume Hrap
Hobgoblandia
Fango
Taijitida
996 DI
Yakkas
Hobgoblin
Strada Styrdal
Fiume Strydal
Strada Evekarr
Passo Evekarr
Crono di Akilia alt. 200m
alt. 100m
Ogregallia
Fiume Streel
Incudine del Sole alt. 250m
Gnolliscan del Sud
Grukk
Orchi
Sperone Canaguerra
Forte Canaguerra
Jhyrrad (Rovine)
Territorio Sasquatch
Lago Klintest
Fiume Klint
Kurdal
Via Traghetto
Stahl
Strada Smaggeft
Fiume Sarasempre
Cima Sarasempre
Dengar
Smaggeft
Colline Nere alt. 140m
Inlashar
Porta dei Nani Mag
Colline Nebbios
Montagne della Porta dei Nani
C'Kag
Dast
Orchi
Strada Stahl
Lago Stahl

Le Cinque Contee



Governo: Rappresentativo

Capitale: Shireton

Lingue Parlate: Darokiniano, Thyatiano, Halfling

Dimensioni: 27.600 Km²

Le Cinque Contee sono una pacifica nazione agricola, casa degli Hin, o halfling, composta da dolci colline, fertili terreni agricoli ed abbondanti foreste. Le Contee producono molto più cibo di quello che gli abitanti possano mangiare. Queste terre sono state la fonte di ripetuti conflitti passati, e gli Hin si sono liberati ben tre volte rispettivamente da orchi, nani ed invasori thyatiani. Ora vivono senza la minaccia di guerre od invasioni, e hanno prosperato.

Le Cinque Contee sono il luogo ideale per crescere una famiglia in pace, ma per molti giovani questo è incredibilmente noioso. Questi individui vengono chiamati Yallaren, e partono per esplorare il mondo prima di tornare a casa e stabilirsi definitivamente.

Gli Hin hanno sviluppato un rapporto quasi simbiotico con la terra delle Contee, quando vengono minacciati, alcuni di loro possono attingere al potere della terra per contrastare la magia ostile. Questa capacità, chiamata Negazione, non è sempre affidabile, ma un numero sufficiente di Hin ha imparato a sfruttarla sufficientemente da dissuadere i maghi nel lanciare incantesimi sulla loro terra.

Ogni Contea opera in modo indipendente ma condivide le stesse leggi ed è guidata da uno Sceriffo, che viene nominato prima dai residenti della Contea e successivamente confermato dagli altri sceriffi. Gli sceriffi governano fintanto che si sentono in grado di farlo e possono nominare degli assistenti, chiamati Krondar, per aiutarli a far rispettare la legge. Tipicamente, i Krondar sono Hin, ma anche ai membri di altre razze è stato concesso l'onore di servire le Contee. Altri personaggi di spicco delle Contee sono i capi clan ed i Maestri. I capi clan agiscono come consiglieri dei membri del loro clan ed i Maestri consigliano gli Hin che si trovano in posizioni di potere, o servono come clero.

Gli Hin venerano i loro protettori Immortali, conosciuti come gli Alti Eroi; coloro sono più idolatrati che adorati, e sono visti come esempi di come un Hin dovrebbe agire e comportarsi. Brindorino è il protettore delle famiglie e della legge ed è considerato il patrono delle Contee. Coberham Ombrafulgida è il patrono della magia e dei misteri che ha dato agli Hin la loro reliquia più sacra, la Fiamma Nera; i Maestri, i chierici ed i maghi hin lo considerano un esempio per tutti. Nob Nar è la quintessenza dell'esuberanza giovanile. Era uno Yallaren che ha ottenuto così tanto nei suoi giorni di avventura che il suo percorso verso l'immortalità è stato raggiunto sorprendentemente presto. È l'immortale che tutti gli Yallaren aspirano ad emulare, ed anche il più legato alla tradizione verso l'amore per le avventure epiche.

La magia è guardata con sospetto e timore reverenziale nelle Contee, infatti gli Hin hanno un lungo ed ostile passato con i maghi di Glantri, poiché essi hanno cercato di studiare il segreto della loro resistenza agli incantesimi, ma anche perché Thyatis conquistò le Contee con l'uso dei suoi maghi di guerra. Gli Hin pertanto non si fidano dei maghi umani, a meno che diano prova di sé e, nel qual caso, vengono trattati come fossero di famiglia. Chierici e druidi sono sempre i benvenuti nelle Contee, a meno che un chierico non tenti di convertire la popolazione con la forza. I maghi Hin sono rari non per mancanza di talento per l'arcano, ma poiché pochi Hin nutrono il desiderio di passare la vita a studiare libri e pergamene.

Il crimine è quasi inesistente nelle Contee, in quanto gli Hin sono generalmente amichevoli, pacifici ed orientati alla comunità. Possono prendere in prestito cose semplicemente chiedendo, quindi il pensiero di rubare qualcosa è quasi del tutto estraneo a loro. Tuttavia, ai giovani nella loro fase yallaren è concesso un certo grado di tolleranza. Al contrario, i veri criminali sono considerati malati di mente dagli hin, che li trattano come tali cercando di curarli dai loro comportamenti

violenti o avidi. Coloro che non riescono ad aiutare vengono banditi o, in casi estremi, giustiziati, ma la stessa misericordia non vale per i criminali stranieri. Essi vengono trattati duramente, anche se la punizione più comune è l'esilio. L'unico crimine che gli Hin non si preoccupano di punire è il contrabbando. La maggior parte delle nazioni pensa che le Contee abbiano poche ricchezze da offrire loro, ed i loro mercanti evitano la zona, così i pirati hin vagano per i mari alla ricerca di navi mercantili da abbordare per portare merci rare nelle Contee.

La maggior parte delle Contee è costituita da terreni agricoli, chiusi dalle montagne a nord. Poiché la terra è per lo più bonificata, ci sono poche minacce da parte di creature, e quelle poche provengono dalle montagne settentrionali o dalla palude di Malpheggi. Quest'ultime tramite tentativi di attraversare il confine occidentale delle Contee, fortemente difeso. La fauna selvatica è abbondante ma limitata alle foreste e alle montagne, dove viene cacciata per la selvaggina. Le Contee producono un'enorme quantità di cibo, sufficiente da essere esportato in altre terre, incluse colture coltivate principalmente per il commercio. Oltre a verdure, coltivano diverse varietà di tabacco e tessili, come cotone e lino, usati per fare i vestiti. Insieme ai raccolti ed ai vasti greggi di pecore, gli Hin esportano anche abiti nelle nazioni circostanti.

Le Contee amano le loro celebrazioni e hanno più feste di qualsiasi altra nazione considerata la loro dimensione. Tutte le festività tendono ad avere un festival di qualche tipo, e le riunioni, qualunque sia il motivo, sono accompagnate sempre da un banchetto. Un detto comune recita che l'unica differenza tra un matrimonio hin ed una veglia sia solo un posto in meno. Gli stranieri invitati a partecipare ad una celebrazione spesso stanno male il giorno successivo per aver mangiato troppo, poiché è considerato scortese per gli ospiti rifiutare l'offerta di cibo durante una festa, infatti uno scherzo comune alla gente alta è continuare ad offrire loro quante più portate possibili.

Nonostante le loro piccole dimensioni, gli Hin si assicurano che taverne e locande siano disponibili per la gente alta, principalmente nelle periferie delle loro città. L'ospitalità è una caratteristica importante e le locande sono a dir poco stravaganti rispetto alle case di molti viaggiatori. Gli Hin invece si radunano in taverne costruite a misura delle loro dimensioni, dove praticano i loro due divertimenti più gettonati: bere e raccontare storie; ogni villaggio ha un maestro narratore e quando due di loro si incontrano è un grande evento, infatti molti Hin interrompono le loro attività per partecipare all'ascolto degli oratori, quando questo si verifica. Gli insediamenti adottano spesso persone alte che riescano a tenere banco come uno di loro, in quanto è opinione comune che chiunque sappia raccontare una bella storia non possa essere veramente cattivo.

Le Contee sono note per essere una nazione pacifica ma noiosa, senza conflitti interni o lotte politiche. La terra stessa riflette questa tendenza con la mancanza di luoghi pericolosi, fatta eccezione per la Palude di Malpheggi con cui confina ad ovest, e la Palude Funesta ad est. L'unico mistero delle Contee è il potere della Negazione, che riesce ad interrompere gli incantesimi arcani mentre vengono lanciati. Si dice che questo potere risieda all'interno della terra stessa, poiché gli Hin non riescono a manifestarlo al di fuori della loro patria. Ma il potere è loro esclusiva e nessun'altra razza è mai stata in grado di usarlo, anche se nativa delle Contee.

Altre nazioni spesso dimenticano l'esistenza delle Contee, poiché hanno poche risorse naturali ad eccezione dell'agricoltura e si sono rivelate difficili da conquistare. Gli Hin sono molto protettivi nei confronti della loro patria, avendo combattuto vigorosamente per essa in passato. Ma sono pronti a fare amicizia e godono di sane relazioni con Darokin ed Alfheim. Vanno anche d'accordo con Karameikos, nonostante le incursioni del barone Von Hendricks. Mentre a causa degli attriti passati, i Thyatiani, i maghi di Glantri ed i nani ricevono un'accoglienza molto meno calorosa. I maghi che non hanno dimostrato la loro amicizia ricevono sguardi sospettosi, o vengono addirittura trattati con maleducazione, mentre coloro che si dimostrano amici vengono apprezzati ed accolti ovunque viaggino.

Contee

La **Contea Orientale** è la più famosa grazie alle strade che vi conducono. La Contea confina con la Baronia dell'Aquila Nera di Karameikos, fonte di contese tra le due nazioni. Le città di confine sono piene di generi alimentari e merci pronte per la vendita.

La **Contea Centrale** ha la maggior parte delle miniere della Contea ed è pesantemente difesa in caso di attacchi degli orchi provenienti dai Monti Cruth, ed è considerata rustica anche per gli standard hin. Le carovane spesso la ignorano a causa della poca popolazione e della scarsità di scambi commerciali.

Altacontea è la frontiera delle Contee. Una zona sporca ed operosa, che si trova ai piedi dei Monti Cruth. Gli attacchi degli orchi sono una minaccia costante e gli Hin mantengono una forte presenza sia della loro guardia che dell'esercito. L'Altacontea non è un posto che si fa trovare disarmato.

Contea Marina è la più ricca e popolosa delle Contee. La maggior parte dei porti della nazione si trova qui, e sono noti per i loro attracchi altamente efficienti. Un gran numero di avventurieri in pensione contribuisce a mantenere la regione al sicuro.

La **Contea Meridionale** è la contea più antica e la più produttiva in termini di agricoltura. Quasi tutta la zona è dedita all'agricoltura e all'allevamento. Fatta eccezione per Rosaspina, la Contea Meridionale non è famosa per il divertimento.


NECHLINN
(TERRA DI CONFINE)
Altoricco
Fiume Arbandrine
HELLECK
Hendry
ILLEFARN
(TERRA DI CONFINE)
Orchi
Picco Adrian
alt. 1600m
Fiammanera
Cascate Mistmyr
Fiume Magos
ELSTRICH
Fiume Helleck
Fiume L'epregrigia
CONTEA LONTANA
Lungofiasco
Aercruth
Fiume Cruth
MARKURI
DANNON
Roccia Infuocata
MALPHEGGI OVEST
Fiume Streel
ALTA CONTEA
Fiume Wardle
Wereskalot
Rocca di Acquafoce
Foresta di Acquafoce (Boschi di Achelos)
Mar
Mimbur d'Ober
CONTEA DEL NORD
(TERRA DI CONFINE)
MONTAGNE CRUTH
Lago Hindim
Brigliasalda
Malvafelce
MALPHEGGI
PALUDE DI MALPHEGGI
Altocerchio
CONTEA ORIENTALE
Arwin
CONTEA CENTRALE
Pietra del Wardle
Palude Funesta
Passo Bufera
Fogliaccesa
Nethlond
Ritrovo degli Hin
Rivascura
Portascura
Roccia di Pietratonda
MALPHEGGI EST
Mulmzir
Stivali di Nob
ATHENOS
CONTEA MARINA
Roccia di Radavento
Fiume Fiur
Fondomuschio
Pontepizzico
Forte Destino
Canale di Athenos
Sateeka
Fiume Hippool
Colleluna
Athenos
Sferragliacarretto
Thantabbar
Zanne della Contea
BARONIA DELL' AQUILA NERA
Pozzafresca
Porto Shireton
Baia di Malpheggi
CONTEA MERIDIONALE
Bandiera sul Guado
Shireton
Golfo degli Hin
Golfo di Halag
Burny
Roccia di Accaparrameglio
Tothmeer
Isola di Toth
Rosaspina
Rundegos
Isola di Orlin
Roccia di Muldair
Costa delle Contee
Rombo della Terra
Scogliera di Fletcher
Torre Nord
1 esagono = 12km
Guerra di Fletcher
586 PI
Calatupos

Principati di Glantri



Governo: Magocrazia

Capitale: Glantri

Lingue Parlate: Thyatiano, Alphatiano, Sylaire, Scortacorona, Elfico, Ethengariano, Traladariano

Dimensioni: 232.350 Km²

Glantri è una potente magocrazia, ma ha più nemici di qualsiasi altra nazione nel Mondo Conosciuto, trovandosi in contrasto con le Cinque Contee, Casa di Roccia ed Ethengar, essendo noti per aver condotto esperimenti su Hin e Nani per studiare la loro naturale resistenza magica e per aver bandito chierici e druidi, pena la morte.

La nazione è governata attraverso un Parlamento, anche se i suoi dieci principati sono così in contrasto tra loro da non riuscire mai a legiferare. Questo si trova nel cuore della città di Glantri, rinomata per i suoi canali e gondole, la sua Grande Scuola di Magia e la più grande rete di intrighi di palazzo conosciuta.

Quando il Parlamento di Glantri riesce a realizzare qualcosa si grida al miracolo; sebbene ciascuno dei dieci principati abbia la sua agenda e le sue rivalità, essi danno la priorità ai propri interessi al di sopra di quelli della nazione. Ottenere quindi una decisione a maggioranza dai nobili litigiosi è praticamente impossibile, e solo una minaccia significativa per il paese riesce a metterli d'accordo. Per praticamente qualunque questione minore, i maghi sono perennemente bloccati nel loro processo decisionale.

Non è permessa alcuna religione a Glantri, infatti Chierici e Warlock vengono messi a morte in modo raccapricciante se vengono scoperti. L'unica filosofia consentita è quella di Rad, la quale viene brutalmente imposta da molti dei principi. Nonostante il rischio della dura punizione anche solo per il reato di trovarsi nel paese, i chierici tentano ancora di convertire la popolazione, i paladini affrontano senza paura i mali della nazione, indipendentemente dal fatto che Glantri li disprezzi e ranger e druidi cercano di preservare la natura della terra aspra, indipendentemente da ciò che pensano i maghi.

Il numero di nobili a Glantri è sbalorditivo ed ognuno di loro è esperto nelle arti arcane, qui infatti è la magia che determina chi comanda. Coloro che non hanno abilità magiche vengono bollati come cittadini di seconda classe nella migliore delle ipotesi, o usati come cavie nella peggiore. La magia è onnipresente, tanto che gli oggetti magici vengono prodotti in serie e venduti nelle strade della capitale e, sebbene sia un segreto maltenuto, molti si dilettano in ricerche proibite ampiamente tollerate.

La giustizia glantriana è eccezionalmente dura. Oltre al divieto di professare religione, da Glantri sono bandite anche alcune razze. I nani e gli hin vengono espulsi nella migliore delle ipotesi, ma molti maghi sono più che disposti a sezionarli per curiosità. La legge stessa ha due pesi per i maghi ed i cittadini comuni, tanto che l'omicidio di un cittadino comune da parte di un mago non viene nemmeno considerato un crimine.

Al contrario, la gente comune può aspettarsi tranquillamente la morte per crimini contro gli utilizzatori di magia, e le punizioni includono spesso maledizioni magiche o bestie orribili per dispensare giustizia. L'unico reato per il quale chiunque viene punito allo stesso modo è l'evasione fiscale, gli organi burocratici infatti, trascorrono più tempo a riscuotere le tasse che a svolgere i propri compiti.

Glantri è composta da valli circondate da tre diverse catene montuose e, a causa delle esigenze dei suoi maghi, creature magiche di ogni tipo prosperano all'interno dei suoi confini: i non morti vagano per le strade di Scortacorona ed Igorov. draghi sono spesso avvistati a Ritterburg, i problemi di Sylaire con i licantropi sono ben noti ed anche nella città di Glantri ci sono creature di ogni tipo in mostra. Molti mostri inoltre, popolano le fogne della capitale, depredando vittime ignare che si avventurano troppo vicino.

Glantri gode di una vasta selezione di cibo grazie alle diverse origini delle sue famiglie. Sebbene la terra non sia considerata l'ideale per la coltivazione dei raccolti, i maghi ne migliorano le condizioni con la magia. Piante esotiche e rare vengono coltivate in tutta la nazione, e le meraviglie culinarie sono tra le principali esportazioni a Darokin.

Ogni principato è unico nell'aspetto, e la maggior parte di essi usa la magia per manipolarne il meteo e per modellarne il paesaggio a proprio piacimento, tanto che non esistono due principati con lo stesso clima. Dalle lussureggianti foreste di Ellerovyn, alle brughiere di Scortacorona, alla pioggia costante sulle piacevoli colline ondulate di Sirecchia, viaggiare per la nazione disorienta coloro che non l'hanno mai visitata.

Il gioiello di Glantri è l'omonima capitale, costruita su un sistema di canali e rifornita di acqua dolce attraverso dei portali sul piano elementare dell'acqua. Qui si svolge la maggior parte della politica, dove ogni famiglia esercita la sua forte presenza, ed è sede di mercati magici riforniti di ogni cosa, dalle pozioni curative agli artefatti leggendari, della Grande Scuola di Magia e del Parlamento. A causa dei continui intrighi politici tra le case, la città ha la reputazione di essere un luogo dove si può venir facilmente uccisi ed inoltre, grazie alla magia, raramente i cadaveri vengono ritrovati.

Glantri ha molti nemici e nessun amico tra le nazioni esterne; Darokin vi commercia ampiamente, ma la relazione è puramente economica, Ethengar odia Glantri per la sua intolleranza alla religione ed Atruaghin diffida della sua magia. Le relazioni con nazioni di semiumani oltre ad Alfheim sono al limite dell'ostilità, con Casa di Roccia che minaccia una ritorsione a causa delle azioni dei maghi contro i nani, mentre il resto dei paesi resta distaccatamente neutrale.

Per essere qualificato per la nobiltà a Glantri, il personaggio deve avere almeno un livello da Mago o Stregone oppure essere un elfo ed aver scelto l'archetipo Cavaliere Mistico o Mistificatore Arcano.

Casate

L'**Alhambra** sono i passionali elfi di Belcadiz dell'omonima provincia, famosi per i loro capelli scuri ed i loro abiti stravaganti. Sono appassionati alla vita, legati all'onore e pronti ad offendersi.

Gli **Scortacorona** risiedono nella provincia di Klantyre e sono nativi di un altro mondo, rifugiati qui per sfuggire alle persecuzioni. Non morti, soprattutto Fantasmi e Banshee, sono comuni nel principato. I cittadini di Scortacorona sono noti per essere dei feroci guerrieri.

Gli **Ellerovyn** sono elfi silvani emigrati da Alfheim nella provincia di Erewan. Hanno mantenuto il loro amore per la natura e sono noti per la loro simpatia per Alfheim. Possiedono le foreste più estese di Glantri e rifiutano di consentire qualsiasi disboscamento.

Igorov risiede in Boldavia. Sono emigrati da Traladara per perseguire mestieri magici. La casa è nota per la sua natura pacifica, ma non è considerata affidabile dalle altre famiglie. La sua terra è povera, ma il suo principe è noto per la sua protezione verso il suo popolo.

Linden è la casa più antica di Glantri, ma il suo territorio è stato ridotto al solo Bergdhoven. Non mancano di nemici ed essi stessi nutrono rancori sin dalla fondazione della nazione. I suoi membri altamente civilizzati sono noti per il loro vestire stravagante ed il loro temperamento irascibile. Il loro principato è famoso per il culto del fuoco.

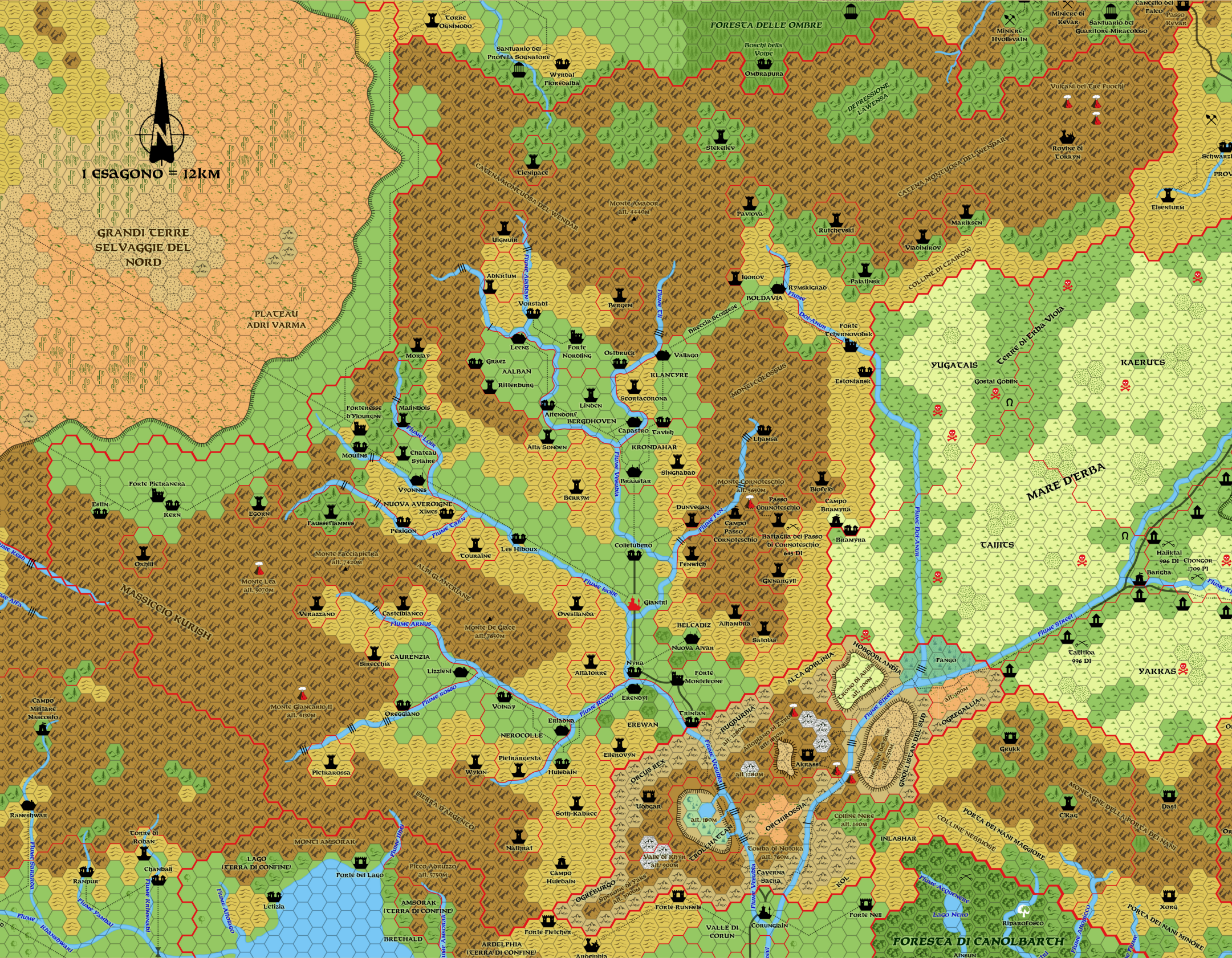
Ritterburg è un connubio di famiglie thyatiane ed alphatiane nella provincia di Aalban, noto per i suoi comandanti militari e la loro natura bellicosa. Ha premuto a lungo per la guerra con Ethengar, con grande obiezione della casata Singhabad. Le due case nutrono ancora cattivo sangue per questo motivo.

Pietrargenta deriva da nativi Alphatiani che si stabilirono nel dominio di Nerocolle durante la fondazione di Glantri. Pietrargenta è una delle più antiche casate di Glantri, ed essi stessi sostengono di essere la più antica. Ha molti nemici e la sua nota arroganza non contribuisce ad aiutare la situazione.

Singhabad discende da un ceppo ethengariano e per questo motivo fortemente diffidato. Sebbene Ethengar rivendichi il Principato di Krondahar, la casa ha prestato giuramento a Glantri e si attiene ad esso.

La casa **Sirecchia** originariamente giunse a Glantri come coloni thyatiani. Notoriamente paranoica, l'amore della casa per il veleno è ben noto. Il principato di Caurenze è una bellissima terra con dolci colline, edifici in marmo ed è una delle più fertili della nazione.

Sylaire proviene dallo stesso mondo di Scortacorona. Sebbene la gente di Nuova Averoigne sia nota per episodi di follia e licantropia, la casata è ancora politicamente potente. Il principe Etienne D'Amberville è forse il mago più potente di Glantri, e gestisce la Grande Biblioteca della Grande Scuola di Magia. In pochi hanno osato sfidarlo.


1 esagono = 12km
Grandi Terre Selvaggie del Nord
Plateau Adri Varma
Foresta delle Ombre
Corte Ognimodo
Santuario del Profeta Sognatore
Wyrdal Fiorebalba
Boschi della Volpe
Ombrapura
Depressione Lawensa
Steklelev
Cleninace
Catena Montuosa del Wendar
Monte Amador alt. 4440m
Pavlova
Rutchevski
Vladimirov
Marilksen
Eisenturm
Vulcani dei Tre Fuochi
Rovine di Torkyn
Miniere di Kevar
Santuario del Guaritore Miracoloso
Cancello del Falco
Passo Kevar
Miniere Hvollsvatn
Schwarzl
Vigmuir
Adlertum
Fiume Adlertum
Vorstadt
Bergen
Fiume Cli
Igorov
Rymskigrad
Boldavia
Palatinsk
Colline di Czaikow
Fiume Dol'Anur
Forte Chernovodsk
Estoniarsk
Breccia Scozzese
Monti Colossus
Cerre di Erba Viola
Yugatais
Kaeruts
Gostai Goblin
Ω
Mare d'Erba
Taijits
Hailtai 986 DI
Chongor 1709 PI
Bargha
Caillioa 996 DI
Yakkas
Fango
Hobgoblandia
Alta Goblinia
Cuono di Akilla alt. 2000m
Ogregallia
Grukk
Fiume Streel
Moray
Graez
Aalban
Ritterburg
Leenz
Forte Nordling
Ostbruck
Vallago
Klancyre
Scortacorona
Linden
Allendorf
Bergdhoven
Capasiro
Cavish
Alta Sonden
Lhamsa
Krondahar
Singhabad
Braastar
Berrym
Fortenesse d'Yourgne
Malinbois
Fiume Loar
Moulins
Chateau Sylaire
Vyonnes
Nuova Averoigne
Ximes
Fiume Carn
Perigon
Egorn
Estin
Kern
Forte Pietranera
Fausseflammes
Couraine
Les Hiboux
Monte Facciapietra alt. 7420m
Monte Lea alt. 5070m
Oxhill
Massiccio Kurish
Alpi Glanchiane
Fiume Isolle
Colletubero
Giantri
Ovestlanda
Glenargyll
Fenwich
Dunvegan
Fiume Fen
Campo Passo Cornoteschio
Monte Cornoteschio alt. 5650m
Passo Cornoteschio
Battaglia del Passo di Cornoteschio 645 DI
Blofeld
Campo Bramyra
Bramyra
Fiume Dol'Anur
Fiume Streel
Alhambra
Satolas
Belcadiz
Nuova Alvar
Forte Montelcone
Nyra
Alfatorre
Erenoyl
Trintan
Fiume Rosso
Volnay
Oreggiano
Erladna
Erewan
Nerocolle
Ellerovyn
Bugburbia alt. 1280m
Antoniano di Ezrad alt. 1800m
Akrass
Incudine del Sole alt. 2500m
Gnollican del Sud
Orcus Rex
alt. 1280m
Uongar
alt. 190m
Orchirossa
Colline Nere alt. 140m
Comba di Notoka alt. 760m
Caverna Sacra
Valle di Khyr alt. 900m
Crollenacan
Sperone di Yans alt. 3000m
Ogreburgo
Forte Runnels
Coruncian
Valle di Corun
Forte Nell
Lago Nero
Ripanofosco
Kol
Inlashar
Porta dei Nani Maggiore
Porta dei Nani Minore
Moncagne della Porta dei Nani
Dast
C'kag
Xorg
Foresta di Canolbarth
Ainsun
Campo Militare Nascosto
Monte Giancario II alt. 4130m
Caurenzia
Sirecchia
Lizzieni
Fiume Rosso
Pietrarossa
Wylon
Pietrargenta
Huledain
Soth-Kabree
Campo Huledain
Nathrat
Monti Amsorak
Lago (Terra di Confine)
Forte del Lago
Picco Abruzzo alt. 5750m
Amsorak (Terra di Confine)
Brechald
Ardelphia (Terra di Confine)
Forte Fletcher
Ardelphia
Sierra d'Argento
Fiume Ilmel
Fiume Amsorak
Fiume Antisigo
Fiume Yambal
Fiume Khasegward
Fiume Krimendi
Fiume Starabra
Raneshwar
Corte di Rohan
Chanbali
Ranpur
Letizia
Fiume Acquenere
Fiume Vesubia
Fiume Arnus
Fiume Aifa
Fiume Kesh
Verazzano
Castelbianco
Monte De Glace alt. 7650m
Alpi Glanchiane
Monte Giancario II alt. 4130m

Regno di Ierendi



Governo: Monarchia Costituzionale

Capitale: Ierendi

Lingue Parlate: Thyatiano, Makai

Dimensioni: 44.650 Km²

Ierendi è un arcipelago di isole noto per il clima piacevole, le spiagge tranquille e le attività ricreative, quindi potrebbe essere una sorpresa che questa nazione di isolani spensierati possieda la marina più temuta dei mari. Composta da dieci isole, Ierendi è popolata dai nativi Makai e dai discendenti di un campo di prigionia thyatiano; il loro comune odio per gli oppressivi thyatiani unì i due gruppi, creando la moderna Ierendi. La nazione è unica nel suo governo, poiché i monarchi sono solo dei prestanome scelti tramite un concorso annuale. Il vero potere è detenuto dal Consiglio dei Lord, scelto dagli isolani. Le corazzate di Ierendi, create dai maghi del fuoco dell'Isola dell'Onore, danno a Ierendi un vantaggio nella guerra navale. Queste navi si sono dimostrate impermeabili a qualunque danno, e la loro capacità di incendiare le navi nemiche fa fuggire alla loro vista la maggior parte dei capitani.

Il governo di Ierendi è composto da un organo chiamato Tribunale, oltre al Re, la Regina ed otto ministri senza portafoglio. Il vero potere risiede nel Tribunale, un gabinetto composto da cinque diversi dipartimenti, ognuno dei quali rappresenta un aspetto diverso della vita di Ierendi. Il Re e la Regina vengono selezionati una volta all'anno al Torneo Reale degli Avventurieri. La monarchia è simbolica e con scarso potere effettivo, ma nonostante ciò, le opinioni reali vengono tenute in considerazione dal Tribunale nel prendere decisioni per la nazione.

Il Re e la Regina di Ierendi possono essere di qualsiasi nazionalità, purché appartengano al Club degli Avventurieri. Qualunque creatura può entrare nel club, e si dice che anche un drago rosso ci abbia provato in passato. I ministri senza portafoglio sono otto, nominati dal Re e dalla Regina. Ognuno dei due nomina a sua volta quattro ministri i quali aiutano a gestire le operazioni quotidiane della nazione ed ad organizzare il torneo annuale.

In Tribunale, il Dipartimento dell'Agricoltura regola la caccia e la pesca ed organizza aiuti per gli agricoltori bisognosi. Il Dipartimento della Dogana e dei Contributi riscuote le tasse di importazione ed esportazione sui mercanti. e rilascia anche le lettere di marca ai corsari per reprimere i trafficanti. Il Dipartimento degli Affari Esteri gestisce gli ambasciatori e cerca di incoraggiare il turismo nelle isole. Gli Affari Interni si occupano dei lavori pubblici e dei miglioramenti. Gli Affari Militari sono a capo della marina e di una piccola guarnigione di truppe per proteggere le isole.

Ierendi ha due religioni principali: il Tempio del Popolo e l'Eterna Verità. Il Tempio del Popolo è una religione informale senza un messaggio unificato, ed i suoi templi rispondono alle esigenze specifiche della regione locale. Nessun immortale specifico viene venerato. In linea con le origini druidiche della religione, è più che altro una filosofia con enfasi sulla natura.

L'Eterna Verità trae origine da Ylaruam. È una piccola religione a Ierendi, ma attrae gli ylari locali e coloro che trovano il Tempio del Popolo troppo indulgente. L'Eterna Verità ha dato inizio a scontri tra le fedi, ma poiché la stragrande maggioranza delle isole appartiene al Tempio del Popolo, i conflitti sono generalmente unilaterali.

Ierendi tratta la magia come uno strumento, considerandola non superiore all'abilità di un artigiano. I maghi sono liberi di praticare la loro arte fintanto che non fanno male a nessuno e, naturalmente, pagano le tasse in tempo. La magia è spesso usata per l'intrattenimento nei servizi del tempio, o per emozionare i turisti. La magia clericale e druidica è comunemente

usata per migliorare la resa dei raccolti e diminuire la forza delle tempeste che spesso minacciano le isole.

A causa del loro temperamento rilassato, gli ierendiani non hanno molti casi di criminalità; i problemi più comuni sono il contrabbando e le dispute tra marinai e, sebbene i pirati siano sempre una minaccia, la reputazione della marina di Ierendi fa sì che la maggior parte di essi cerchi obiettivi più facili, ma per reati gravi Ierendi dispone di una colonia penale per detenuti.

La fauna di Ierendi è costituita principalmente da uccelli marini, mammiferi acquatici e lucertole. A parte le scimmie bianche dell'Isola Bianca, non ci sono grandi creature sulle isole. L'eccezione è Isola Safari, che importa selvaggina e mostri per intrattenere turisti facoltosi, i quali viaggiano per migliaia di chilometri per cacciare creature esotiche. Ci sono parecchi mostri acquatici che vivono in mare aperto; abbastanza da rendere una priorità per la marina pattugliare le acque alla loro ricerca. La popolazione fa affidamento sulla pesca su larga scala oltre che ad alcune attività agricole, per poter provvedere a se stessa ed ai suoi visitatori.

Ierendi ha diverse isole che sono vietate agli estranei, ed evitate dagli stessi nativi. L'Isola dell'Onore è la patria delle terribili navi del fuoco: corazzate che hanno reso inarrestabile la marina di Ierendi, ed i maghi che la popolano non apprezzano i visitatori che si presentano senza preavviso. Isola Bianca è maledetta ed è tabù, infatti un embargo è rigorosamente imposto.

Isola Safari è la più famosa tra i turisti grazie ai suoi parchi a tema; il Mondo di Avventura di Gastendoo è il più famoso, specializzato nella creazione di finte avventure per i suoi visitatori. Sfruttando gli umanoidi che hanno abbandonato la loro indole di razziatori per lo stipendio fisso, possono simulare qualsiasi esperienza: dalle battaglie ruggenti all'esplorazione di sotterranei. Altra fonte di intrattenimento di Isola Safari è le sue riserve naturali. Le visite guidate di ranger e druidi mostrano ai viaggiatori curiosi un vasto numero di creature, sia magiche che naturali. Ierendi sopravvive grazie al turismo e Isola Safari produce più della metà di quelle entrate.

Altre nazioni tendono ad ignorare politicamente Ierendi, non avendo un valore strategico o risorse naturali, e questo ovviamente, calza perfettamente al paese e alla sua gente pacifica, riluttante a farsi coinvolgere nei conflitti con altre nazioni. Grazie alla sua marina, considerata inattaccabile, gli altri stati si accontentano di lasciare in pace Ierendi. Tuttavia, nobili e stranieri facoltosi trovano spesso scuse per effettuare viaggi nelle isole ed, essendo Ierendi una delle poche attrazioni turistiche del Mondo Conosciuto, aiutano a mantenere le isole al sicuro, poiché un attacco alla nazione minaccerebbe anche persone con influenze potenti.

Isole

Alcove è scarsamente popolata ed è nota per essere una base di pirati, ciò nonostante molti turisti vengono qui alla ricerca di tesori. La maggior parte dei relitti sommersi che vengono perlustrati alla ricerca di oro perduto sono stati depredati da tempo, ma a volte qualcuno trova qualche gemma o qualche scorta di monete.

Aloysius è la colonia penale della nazione. Ai prigionieri liberati viene concessa della terra, quindi i residenti da lungo termine tendono ad avere un passato criminale. L'isola è anche ricca di minerali, che ha attratto una considerevole popolazione di nani. Tuttavia, le malattie tropicali sono un problema, motivo per il quale sono stati eretti un gran numero di templi.

Elegy è considerata il sacro luogo di sepoltura dei Makai, i quali per secoli hanno seppellito qui i loro morti. Sebbene i cimiteri siano caduti in abbandono per anni a causa di una maledizione, questa pratica sta riemergendo. Qui si possono trovare grandi quantità di tesori sepolti, ma gli spiriti degli antenati Makai proteggono l'isola.

Fletcher è nota per le sue grotte e l'agricoltura. La maggior parte della popolazione vive in grotte e vende cristalli che brillano se colpiti. Un mago gestisce una grande tenuta dove promette ai visitatori di avverare i loro sogni più sfrenati e, a giudicare dal numero di persone che pagano per fargli visita, potrebbe esserci del vero nelle sue affermazioni.

L'**Onore** è la patria dei leggendari maghi del fuoco. Sono isolazionisti, anche se non ostili ed aiutano a difendere le isole quando necessario. Tuttavia, allontanano coloro che cercano di scoprire i loro segreti. Le navi corazzate gettano qui la loro ancora.

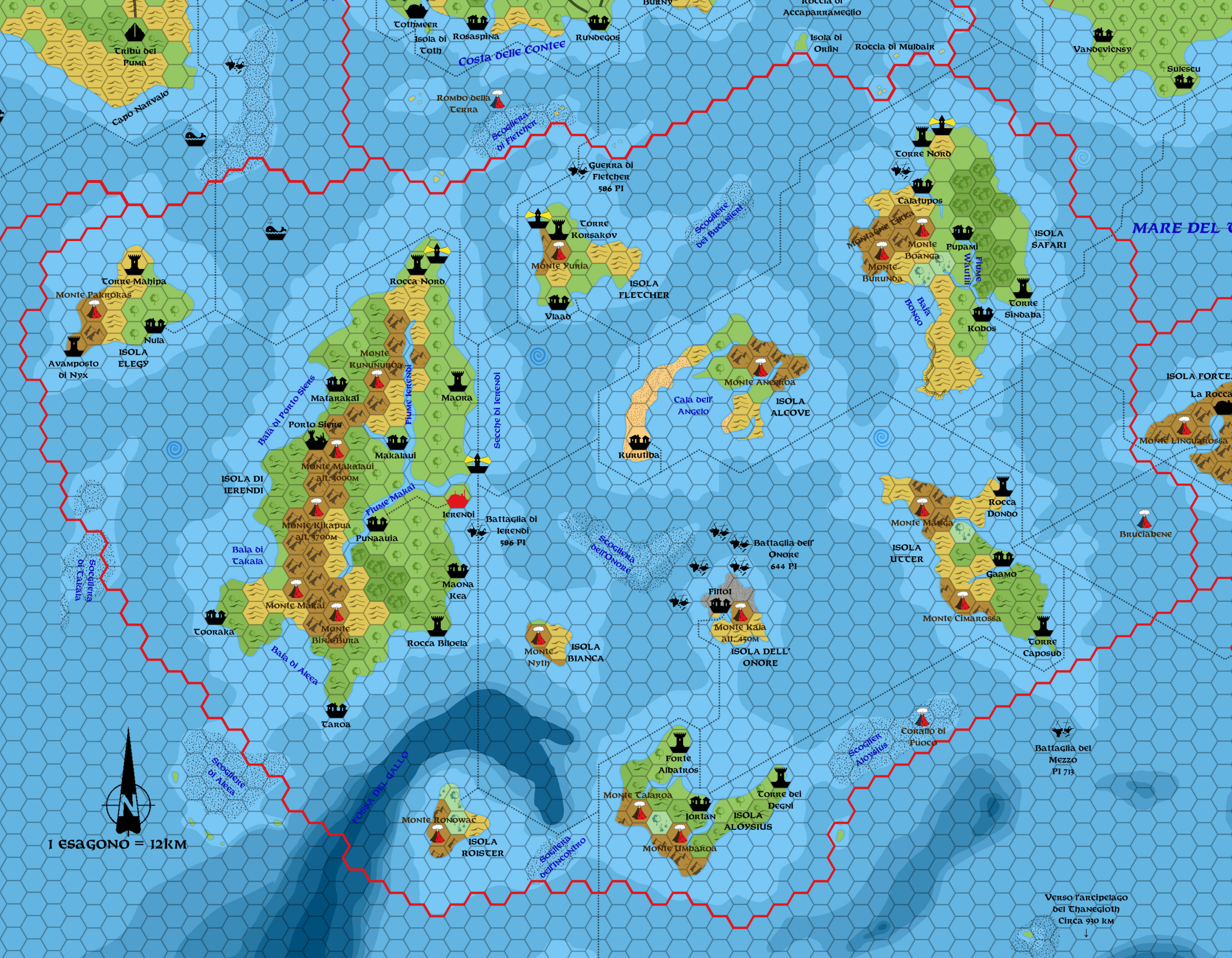
Ierendi è la sede del governo delle isole e della maggior parte dei resort in cui i ricchi oziosi si riversano in estate. Tutti i bambini ierendiani vengono qui per essere educati, rendendo Ierendi una delle nazioni più alfabetizzate.

Roister ospita principalmente i nativi Makai. È un'isola semplice, dedita alla pesca ed all'agricoltura, e per lo più evitata dai turisti. I nativi sono conosciuti per praticare magia antica, che mantiene l'isola libera dalle malattie tropicali che affliggono le altre isole.

Safari è dedicata interamente alla caccia della selvaggina ed alle finte avventure. Due grandi parchi servono la folla che viene per questi spettacoli. La maggior parte dei turisti di Ierendi sceglie questa meta, totalizzando più del doppio dei visitatori di qualsiasi altra destinazione.

Utter ospita un folto gruppo di albini ed alcuni Makai che vivono nelle foreste costiere. Come parte della loro fede, gli albini creano grandi e meravigliosi edifici, dimore per il loro protettore immortale, che superano di gran lunga il loro fabbisogno e, per questo motivo, molti vengono occupati da abusivi.

Bianca è un'isola maledetta popolata da scimmie bianche e monaci pazzi. Chiunque vi posi piede impazzisce e nessuno ne conosce la causa o la cura. La marina respinge chiunque si avvicini all'isola, e solo uno sciocco cercherebbe di forzare il blocco.


Tribù del Puma
Capo Narvalo
Totimeer
Isola di Toth
Rosaspina
Rundegos
Costa delle Contee
Rombo della Terra
Scogliera di Fletcher
Burny
Roccia di Accaparrameglio
Isola di Orlin
Roccia di Muldair
Vandevicnsy
Sulescu
Guerra di Fletcher 586 PI
Torre Nord
Calatupos
Monte Erka
Monte Boanga
Monte Burunoa
Pupami
Fiume Wauriti
ISOLA SAFARI
Torre Sindaba
Kobos
Baia Bongo
Scogliere dei Bucanieri
Torre Korsakov
Monte Yuria
ISOLA FLETCHER
Viaad
MARE DEL
Torre Mahipa
Monte Pakrokas
Nula
ISOLA ELEGY
Avamposto di Nyx
Rocca Nord
Monte Kununoa
Fiume Ierendi
Maora
Secche di Ierendi
Mataraka'i
Baia di Porto Siens
Porto Siens
Makalaui
Monte Makalaui alt. 3000m
ISOLA DI IERENDI
Fiume Makai
Ierendi
Battaglia di Ierendi 586 PI
Punaauia
Monte Anegroa
ISOLA ALCOVE
Cala dell' Angelo
Kurutiba
ISOLA FORTE
La Rocca
Monte Linguarossa
Monte Kikapua alt. 3700m
Baia di Takala
Scogliera di Takala
Maona Kea
Monte Makai
Monte Bina Buna
Tooraka
Rocca Biloela
Taroa
Baia di Aleea
Monte Nyth
ISOLA BIANCA
Battaglia dell' Onore 644 PI
Scogliera dell'Onore
Filtoi
Monte Kala alt. 450m
ISOLA DELL' ONORE
Rocca Dondo
Monte Manga
ISOLA UTTER
Gaamo
Monte Cimarossa
Torre Caposud
Bruciabene
Scogliera di Aleea
Fossa del Gallo
Monte Ronowac
ISOLA ROISTER
Scogliera dell'Incontro
Forte Albatros
Monte Calaroa
Jortan
Monte Umbaroa
Torre dei Degni
ISOLA ALOYSIUS
Scogliera Aloysius
Corallo di Fuoco
Battaglia del Mezzo PI 713
1 esagono = 12km
Verso l'arcipelago del Thanegioth Circa 930 km

Granducato di Karameikos



Governo: Granducato

Capitale: Specularum

Lingue Parlate: Thyatiano, Traladariano

Dimensioni: 121.080 Km²

Una volta nota come la provincia thyatiana di Traladara, Karameikos fu acquisita dal Granduca Stefano Karameikos barattando le sue terre ancestrali per potervi governare in autonomia. Il duca Stefano portò molti dei suoi parenti a Traladara creando inizialmente un conflitto con i nativi e le loro famiglie, che risolse dando libertà ai signori locali a patto che non lo minacciassero direttamente.

Karameikos è una terra profondamente divisa tra due culture, dove i thyatiani governano sui traladariani superiori in numero ma, fortunatamente, la sua natura giusta e la sua competenza hanno permesso al duca Stefano di riuscire a soddisfare entrambi. Gran parte del Granducato è ancora selvaggio, e ci vorranno anni prima che l'intera nazione sia completamente bonificata.

Per evitare conflitti con Thyatis, il duca Stefano prese il titolo di Granduca. Alle sue direttive seguono i quattro baroni che ha portato con sé da Thyatis, mentre una serie di signori terrieri, sia thyatiani che traladariani, forma gran parte del resto della nobiltà, della quale i cavalieri rappresentano il grado più basso.

Due chiese sono dominanti a Karameikos: la chiesa di Karameikos e la chiesa di Traladara. Quest'ultima adora gli immortali protettori di Karameikos: Halav, Petra e Zirchev, la stragrande maggioranza della nazione vi appartiene e segue l'insegnamento dell'epica "Canzone di Halav" come guida. La Chiesa di Karameikos invece, è più comune tra la nobiltà, e richiede ai suoi membri di purificarsi ritualmente. Una terza chiesa meno importante, il Culto di Halav, sostiene che il Granduca Stefano sia l'Immortale Halav tornato a Karameikos.

I nobili vedono la magia come uno strumento, sebbene il numero di maghi nella terra sia generalmente basso. Ogni baronia ha leggi diverse sull'uso della magia, che spaziano dal limitarla severamente ad accettarla apertamente. Gli stregoni sono considerati pericolosi a causa della loro natura primitiva, in combutta con i poteri oscuri, e di solito vengono cacciati dalle città, se non processati per l'uso di magia nera. La gente comune guarda alla magia con sospetto facendo eccezione per la divinazione, che è una parte significativa della cultura traladariana.

Karameikos, come la maggior parte delle nazioni feudali, ha due serie separate di leggi per nobili e cittadini comuni, la cui unica differenza è in chi emette il giudizio: i cittadini comuni espongono i loro casi ad un giudice, figura che spesso coincide con la massima autorità della città, mentre un giudice ed una giuria di aristocratici processano i nobili. A differenza di altre nazioni, le sanzioni per un cittadino comune ed un nobile sono le stesse; quest'ultimo, in caso di grave delitto, verrà privato del titolo e, se si tratta di diritto fondiario, il Granduca determinerà il suo successore, Le terre di Karameikos sono instabili e sottosviluppate. Lontano dalla Strada del Duca e dalla costa, ci sono pochi insediamenti o avamposti, e qualsiasi tipo di bestie malvagie si nasconde nelle foreste e nelle montagne che costituiscono la maggior parte del regno. Gli umanoidi si radunano in gran numero, nascosti alle forze del duca. I boschi sono pieni di selvaggina, così come di creature che cacciano l'uomo, infatti la maggior parte dei contadini dimora vicino alle mura della città, nel caso diventino audaci ed attacchino. Il duca Stefano sta lentamente bonificando il Granducato, concedendo la terra a chiunque riesca a civilizzarla.

Oltre alle bestie, anche gli umanoidi infestano le lande selvagge di Karameikos: gli gnoll sono stati un problema sin dai tempi antichi di Traladara, le montagne brulicano

di orchi, anche se concentrano le loro incursioni nelle più prospere terre di Darokin a nord, I goblin riempiono i boschi ad est, ma sono principalmente tenuti sotto controllo dagli elfi Callarii. Un gran numero di fortezze sono sparse in tutto il nord del Ducato per tentare di arginare il fenomeno, ma non sono sufficienti. A tal fine, il Granduca Stefano ricompensa abbondantemente gli avventurieri che ripuliscono le sue terre, concedendo loro titoli e territori per incoraggiare altri a fare lo stesso.

A causa della sua storia antica e selvaggia, Karameikos è disseminata di magie occulte e segreti nascosti. Gli studiosi indagano le antiche rovine di Krakatos caduto da tempo, alla ricerca di qualsiasi accenno alla vera storia di Traladara. Gli elfi alludono a valli nascoste, templi perduti e persino intere civiltà, che un tempo dimoravano nelle vaste foreste della nazione. La promessa di ricchezze in queste antiche rovine e caverne proibite attira avventurieri e cercatori di tesori, molti dei quali non fanno ritorno.

Karameikos è la più giovane di tutte le nazioni di Mystara, fondata appena trent'anni fa. Il Granduca Stefano lotta per realizzare il suo sogno, dimostrando di essere un leader adatto ed equo con il popolo traladariano, anche mentre proclamava nobili i sostenitori thyatiani, ed ormai anche altre nazioni stanno iniziando a riconoscere come Karameikos stia diventando un paese stabile, allacciandovi piene relazioni diplomatiche. Uno dei principali punti di forza che Stefano ha dimostrato, è la sua capacità di nominare consulenti altamente competenti ed ascoltare il loro consiglio. Tuttavia Karameikos è ancora una terra profondamente divisa, e sebbene le tensioni tra i nativi traladariani ed i nuovi arrivati thyatiani stiano lentamente svanendo, si verificano ancora delle spaccature. I Traladariani sono divisi tra il Granduca e le vecchie famiglie ricche e potenti, ma con scarsa influenza su Stefano, il cui approccio imparziale è stato determinante per placare i suoi cittadini.

Stefano dà agli elfi Callarii ed agli gnomi di Altomonte l'autonomia necessaria per governarsi da soli, e loro apprezzano le libertà concesse; in cambio, gli gnomi inviano le loro carovane a visitare Karameikos prima di partire per altre nazioni, mentre gli elfi offrono supporto con un'intera compagnia nell'esercito della nazione. Stefano stesso usa gli elfi come sua guardia del corpo, poiché non sono fedeli a nessuna delle famiglie Traladariane o dei nobili thyatiani dell'est.

Città

Rocca del Castellano si trova al confine tra Karameikos e Casa di Roccia, vicino ad un complesso di caverne piene di umanoidi, ed è alla continua ricerca di avventurieri per ripulirle.

Forte Destino è gestito dal lontano cugino di Stefano, il barone Ludwig von Hendricks. Con l'aiuto del suo mago di corte Bargle, von Hendricks impone un regno di terrore sulla Baronia dell'Aquila Nera. I cittadini sono presi in ostaggio ed i visitatori vengono allontanati con la forza.

Altomonte è il più grande insediamento gnomico della nazione. Tecnicamente è un piccolo regno a sé stante, ma gli gnomi rendono omaggio al duca. Sono piuttosto isolazionisti, eccezion fatta per le loro carovane in grado di portare merci dovunque a Karameikos ed in altri stati.

Kelvin è una delle città commerciali più importanti di Karameikos. Gestita dal barone Kelvin II, la città prospera grazie al commercio interno ed esterno alla nazione.

Luln è ai margini della Baronia dell'Aquila Nera e ne ha costantemente paura. È una città tranquilla, ma subisce frequenti incursioni da parte dei fuorilegge e delle guardie del Barone.

Marilenev è la patria delle terre ancestrali di Lady Marilenev, il cui marito e figli furono uccisi mentre cercavano di assassinare il Granduca Stefano. Ora le terre sono in rovina poiché non ha alcun desiderio di mantenerle.

Penhaligon è una stazione commerciale settentrionale che sta rapidamente diventando una grande città. Guidata dalla figlia del Barone Penhaligon, ha abbastanza scambi commerciali da poter assumere guardie per respingere i continui attacchi degli orchi.

Rifllian è un punto di scambio creato dagli elfi Callarii per commerciare merci elfiche con materie prime e bestiame. Gli elfi seguono le leggi del loro popolo, grazie all'autonomia concessa.

Rugalov, sul confine thyatiano, è il principale punto di ingresso per le merci provenienti da est. Gestisce la maggior parte delle carovane provenienti da Thyatis e si sostiene anche grazie ad una grande flotta peschereccia.

Specularum è la capitale, così chiamata per la sua baia a specchio. La città ha la sua parte di conflitto culturale, ma la violenza è rara. Varie famiglie ricche di traladariani cercano di mantenere il loro potere, tuttavia, sotto il governo di Stefano, il resto della città sta diventando piuttosto ricco.

Sulescu è una città tranquilla, tuttavia al tramonto i cittadini applicano un coprifuoco volontario. Molti abitanti del villaggio vivono nella paura del locale Lord Sulescu, che credono sia un non morto e forse un vampiro, sebbene non abbia mai agito in modo malvagio.

La Soglia è una vasta città per i suoi abitanti, poiché le case sono largamente distribuite sul territorio. È una comunità attiva di boscaioli, sempre bisognosa dell'aiuto degli avventurieri a causa delle continue minacce di mostri.


Desnae
Parco dei Goblin
Laghi di Selinar
Feador
Fiume Suddiluvio
Colline Vaganti
Albero Splendente
Riposo di Algorn
Forte Hobart
ALTAN TEPES (TERRA DI CONFINE)
Goblin
MONTAGNE ALTAN TEPES
Parsa
Artiglio Girato
CANOLBARTH (TERRA DI CONFINE)
MOTAPPIGLIO (TERRA DI CONFINE)
Selenica
SELENICA
Riostorto
Motappiglio
CANOLBARTH (TERRA DI CONFINE)
Nemiston
Giganti del Gelo
CRUTH
DOLAK
Reedle
NEMIS
Forte Cruth
ISSELDEN
Rocca del Castellano
MONTAGNE CIME NERE
Rocca della Strada del Duca
Sitoarmato
Utica
Monte Terrore alt. 1600m
Monte Pavel alt. 1800m
Monti Wufwolde
Fiume Magos
Fiume Cruth
Fiume Gustos
Pianure Cruth alt. 450m
Valle Perduta degli Hutaaka
La Soglia
FEUDO DI PENHALIGON
Penhaligon
Fiume del Castellano
Fiume Altobosco (Volaga)
TERRITORIO IMPERIALE
Fiume Achelos
Verge
Fiume FiammaFuoco
Fiume Scendimonti (Shutturga)
Altomonte
Rocca di Acquafoce
Foresta di Acquafoce (Boschi di Achelos)
Strada Ventosa
alt. 300m
Fiume Ventoso (Waterloine)
Brughiera di Kelvin
Rifugio
Palude Funesta
Rocca di Koriszegy
Luin
Bosco di Radlebb
Riflian
BARONIA DI KELVIN
Kelvin
Lago dei Sogni Perduti
Elfi Vyalia
Elfi Callarii
Roccia di Radavento
Forte Destino
Rocca di Radlebb
Strada Occidentale
Strada del Duca
Fiume Altobosco (Volaga)
BARONIA DELL' AQUILA NERA
Golfo di Halag
Foresta di Dymrak
Fiume Rugalov
Goblin
Rocca di Rugalov
Rugalov
DUCATO DI MECH
Strada Orientale
Speculatum
Krakatos
Cittadella di Puntoscuro
FEUDO DI MARILENEV
Marilenev
Baia di Traladara
Vandevicnsy
Golfo di Marilenev
Sulescu
BARONIA DI VOLROI
FEUDO DI DIMITROV
Dmitrov
Baia di Volroi
Volroi
ISOLA SETTENTRIONALE
Torre Frastuono
Occhiosbocco
Golapoli
Porto Cala
Fiume delle Canne
Monte Grandefuoco (Cimarossa/Monte Thymas) alt. 275m
Pupami
ISOLA SAFARI
Fiume Wautili
MARE DEL TERRORE
Torre Sindaba
Kobos
Scogliera della Cala
Battaglia della Tempesta 500 PI
Battaglia del Fuoco 880 PI
FOSSA DI KARAMEIKOS
1 esagono = 12km
ISOLA FORTEZZA
La Roccaforte

Le Gilde di Minrothad



Governo: Plutocrazia

Capitale: Minrothad

Lingue Parlate: Minrothad, Elfico, Nanico

Dimensioni: 21.030 Km²

Minrothad è la nazione commerciale navale più potente, ed anche il paese più diversificato di Mystara dal punto di vista razziale; elfi, umani, hin e nani lavorano insieme per aumentare la ricchezza della nazione, ciascuno incaricato di un diverso aspetto dell'economia. Minrothad è governata dalle sue gilde, ciascuna dominata da una razza diversa. È la patria di due clan di elfi, ed è considerata da alcuni la seconda nazione con il più alto numero di essi di Mystara.

Le Gilde non sono una potenza militare, ma hanno una flotta considerevole ed una piccola forza di terra. La loro capacità di schierare un gran numero di mercenari ha tenuto a bada i nemici in passato. Minrothad usa anche molti maghi, chiamati Principi Mercanti, per dare loro un vantaggio sul mare e nei bazar commerciali.

L'arcipelago è governato da un consiglio di capi gilda, guidato dal Gildamastro Meditor. La commissione si occupa della protezione delle isole, di impedimenti al commercio e di controversie tra le corporazioni. Le gilde sono divise tra le gilde familiari e le gilde politiche, con il Gildamastro che funge da mediatore imparziale. In realtà, Meditor favorisce le corporazioni politiche rispetto alle corporazioni familiari, e ha trasferito un potere considerevole alle gilde politiche più recenti.

La religione a Minrothad è generalmente una questione privata; i nativi tollerano quasi tutte le religioni, ma il proselitismo aperto è considerato scortese. La religione di stato segue l'Immortale Minroth, che considera sacre le isole, noto per la sua strana convinzione che i chierici debbano usare solo cose trovate o fabbricate nella nazione. I nani seguono principalmente la religione dell'Augrismo, dal nome di un nano visionario di nome Auger. L'Augrismo è una fede di artigiani e lavoratori, che richiede l'eccellenza tra i seguaci nel loro mestiere. Gli elfi seguono due diverse chiese: Elendaen e Dainrouw. Elendaen è la fede degli Elfi del Mare e fa appello a Calitha Stella di Mare per mantenere al sicuro i passaggi verso altre terre. Dainrouw è la fede degli Elfi dei Boschi, ed insegna ai seguaci di Ordana a prendersi cura della foresta di Minrothad e preservarne la storia nel miglior modo possibile.

La magia è considerata una risorsa essenziale per le Gilde, gli elfi la abbracciano naturalmente e la usano nella loro vita quotidiane, e le gilde se ne servono ampiamente per aumentare la redditività delle loro spedizioni. La Gilda dei Tutori concede licenza a tutti i maghi, ed insegna a coloro che potrebbero contribuire agli affari all'interno delle gilde. Le Gilde fanno un uso massiccio dei Principi Mercanti per ottenere un vantaggio sui loro rivali commerciali, in particolare Darokin, infatti Minrothad accetta qualsiasi mago nella Gilda dei Tutori, indipendentemente dal suo paese d'origine, richiedendo solo la volontà di contribuire al profitto nella nazione.

La gilda dei ladri di Minrothad è unica in quanto ha il pieno sostegno pubblico e del governo; invece di derubare i mercanti delle isole, la gilda opera sulla terraferma, dove controlla i mercanti rivali, ed occasionalmente sabota le navi di proprietà di mercanti stranieri. Funge anche da rete di spionaggio non ufficiale di Minrothad ed, in cambio, il governo volge lo sguardo dall'altra parte quando si tratta di crimini minori. Grazie a ciò, Minrothad ha una scarsa criminalità organizzata tra le sue città, e la gilda dei ladri stessa contribuisce a limitare l'ingerenza di criminali stranieri.

Minrothad è una nazione straordinariamente civile: le isole sono state a lungo epurate dalle creature ostili, tranne le poche non abitate.

È noto che l'Isola di Fuoco e l'Isola di Roccianegra abbiano diverse creature malvagie, ma poche le visitano sopratutto a causa dei vulcani attivi. La maggior parte del cibo della nazione proviene dalle fattorie hin o dalla grande flotta peschereccia, e la nazione può produrne più del necessario, permettendogli di esportare una gran quantità di cibi essiccati.

Le isole sono uno dei luoghi vulcanicamente più attivi al mondo ed in quanto tali, diverse sono avvolte continuamente dal fumo. La pirateria è una minaccia per la navigazione, ma la Gilda dei Mercenari offre un risposta pronta, tuttavia le storie di città sommerse abbondano e le dicerie su covi di pirati nascosti si sono spesso rivelate vere.

I nativi delle Gilde sono generalmente considerati dagli estranei come maniaci del lavoro; l'intera nazione è dedita al commercio ed alla produzione, e le sue razze semiumane non assomigliano in alcun modo ai loro consanguinei della terraferma. Minrothad è la più diversificata di tutte le nazioni del Mondo Conosciuto, con razze di tutti i tipi che vivono fianco a fianco nei porti e nelle città e, sebbene non siano sempre amichevoli, sono più integrate qui che altrove.

Per quanto Minrothad sia conosciuta per la sua attitudine al lavoro, nei pochi giorni in cui vi sono festività, la popolazione sa come divertirsi. Il giorno dopo il pagamento delle tasse, noto come Giorno della Noncuranza Totale, diventa una grande festa e tutti, dagli umani ai nani, dagli hin agli elfi, perdono le inibizioni in una grande celebrazione dove si beve alcolici senza freno. La Noncuranza Totale è unanimemente considerata la festività più favolosa del Mondo Conosciuto, ma spesso vengono organizzate sagre anche quando una nave arriva o parte per una missione commerciale. Il giorno successivo è una giornata dove per legge vige il silenzio, e sono vietati i rumori forti.

Un aspetto della vita di Minrothad che permea le sue interazioni con gli estranei è l'amore per la segretezza. Sui dilaganti intrighi politici tra le gilde i minrothadiani tengono notoriamente la bocca chiusa, non parlano apertamente della loro religione e discutono di questioni della gilda solo con altri membri; preferiscono risolvere gli affari nei tribunali piuttosto che usare manifestazioni pubbliche di violenza. I maghi non si identificano apertamente, ad eccezione dei Principi Mercanti, ed è un crimine impersonare un membro della gilda. Minrothad ha molti partner commerciali ma pochi amici, nonostante questo Darokin è l'unica nazione considerata un rivale ostile; il conflitto tuttavia è puramente commerciale, poiché entrambe le parti sanno quanto sarebbe distruttiva per gli affari una vera guerra. Le Gilde hanno rapporti d'affari con le nazioni della costa, persino con il Clan della Tartaruga di Atruaghin, ed a Minrothad si trovano ambasciatori di tutti i suoi partner commerciali, compresa la città volante di Serraine. Nonostante gli obiettivi espansionistici di Thyatis ed Alphatia, la ricchezza della nazione gli consente di assumere mercenari e corsari, rendendo troppo oneroso qualsiasi tentativo di invasione, pertanto entrambi gli imperi accolgono le navi di Minrothad ed i beni che esse forniscono.

Le Gilde adottano una politica insolita negli affari internazionali; non sono molto amichevoli con i visitatori se non sono mercanti, ma si aspettano un commercio aperto con tutte le altre nazioni che possono raggiungere. Tendono ad essere di vedute ristrette all'interno dei loro confini, ma i loro marinai sono famosi per le loro chiassose buffonate in ogni città portuale del mondo. Minrothad governa gli oceani grazie alla sua ricchezza, che diffonde nel mondo attraverso il suo commercio. Sebbene le isole non siano famose per la loro bellezza paesaggistica o per le loro risorse strategiche, i beni prodotti attirano l'attenzione degli altri paesi.

Isole

Isola Elfia è un'isola lunga e ricca di foreste, dimora degli Elfi del Mare e di alcuni Elfi dei Boschi. Le loro strutture sono opere d'arte e dimostrano le loro abilità di creare strutture in legno elaborate ed intricate.

Isola di Roccianegra ospita un vulcano molto attivo, il Mezzopicco. È di poco interesse tranne che per una piccola comunità di mistici, ed un piccolo villaggio di pescatori che alleva creature marine esotiche attratte dal caldo.

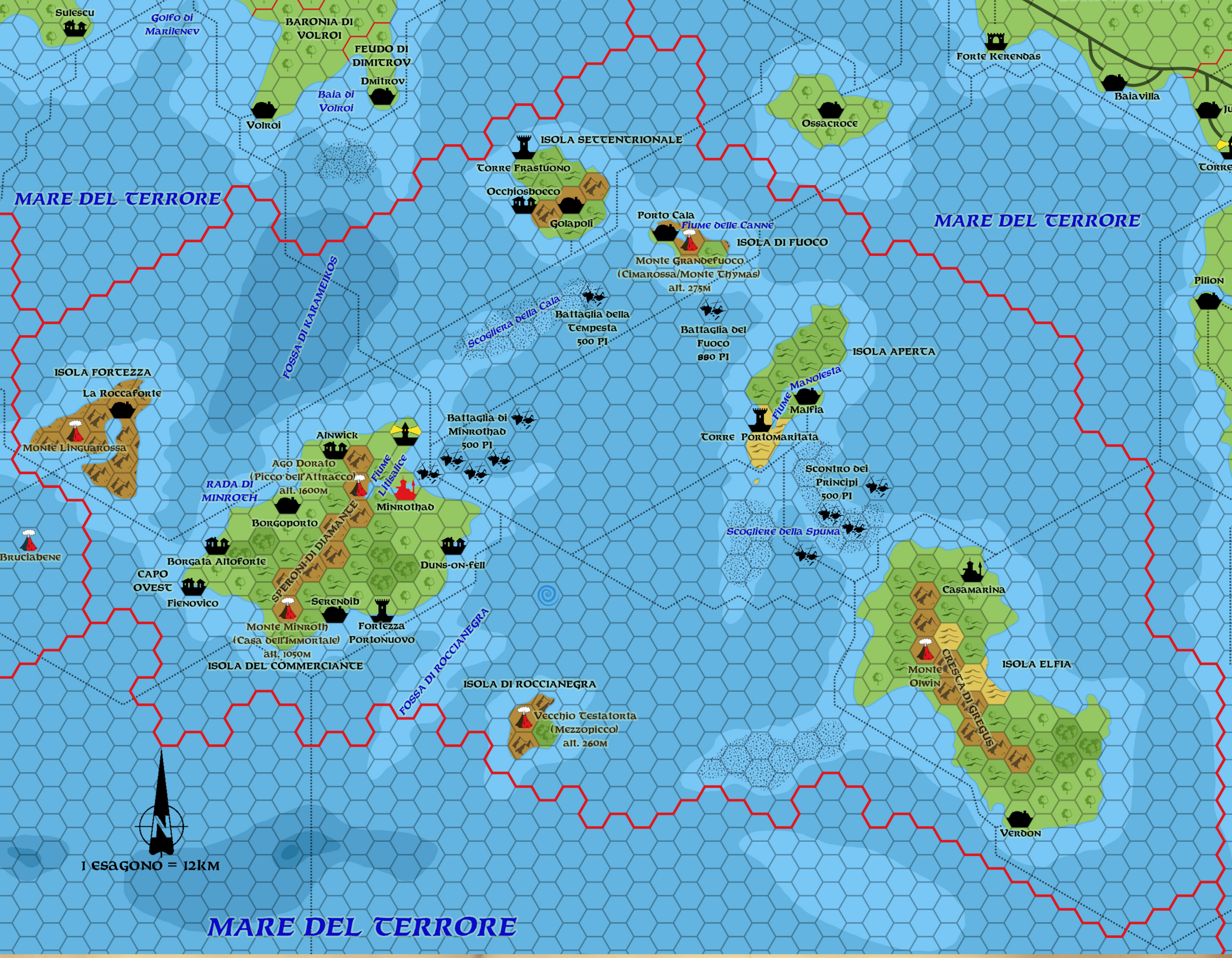
Isola di Fuoco è un'altra isola che ospita un vulcano attivo, il Monte Grandefuoco, notoriamente pericoloso. Tra la nebbia e la foschia costanti, pochi si avventurano vicino all'isola, e si vocifera della presenza di una base di pirati, ma nessuno si è mai avvicinato abbastanza per scoprirlo.

Isola Fortezza ospita un vulcano attivo ed una vasta popolazione di nani. I nani usano il vulcano per creare oggetti di metallo di alta qualità e, a causa del pericolo che esso provoca, vengono lasciati a lavorare in pace.

Isola Aperta è la casa della più grande popolazione di Hin al di fuori delle Contee. È anche l'isola più esposta alle tempeste, ma le case sommerse degli hin consentono loro di resistere al peggio. Le città sono graziose ed ordinate, come loro usanza.

L'**Isola Settentrionale** ospita un unico insediamento a causa della mancanza di un porto naturale. L'isola viene utilizzata principalmente in caso di emergenza e mantiene una fortezza ben fornita per aiutare in caso di disastri. La città ha anche una grande popolazione di chierici di tutte le fedi.

L'**Isola del Commerciante** è l'isola più grande dell'arcipelago, circondata dalle scogliere di Nithian ed avvolta dalla nebbia. Il solo avvicinarsi all'isola rappresenta un pericolo per le navi. Qui si trova la città di Minrothad e la baraccopoli di Borgoporto.


Sulescu
Golfo di Marilenev
BARONIA DI VOLROI
FEUDO DI DIMITROV
Dmitrov
Baia di Volroi
Volroi
MARE DEL TERRORE
ISOLA SETTENTRIONALE
Torre Frastuono
Occhiosbocco
Golapoli
Ossacroce
Forte Kerendas
Baiavilla
Porto Cala
Fiume delle Canne
ISOLA DI FUOCO
Monte Grandefuoco
(Cimarossa/Monte Thymas)
alt. 275m
Battaglia della Tempesta
500 PI
Battaglia del Fuoco
880 PI
Scogliera della Cala
FOSSA DI KARAMEIKOS
ISOLA APERTA
Fiume Manoiesta
Malfia
Torre Portomaritata
Pilion
ISOLA FORTEZZA
La Roccaforte
Monte Linguarossa
Battaglia di Minrothad
500 PI
Ainwick
Ago Dorato
(Picco dell'Attracco)
alt. 1600m
Fiume Litigalice
RADA DI MINROTH
Minrothad
Borgoporto
Bruciabene
Borgata Altoforte
CAPO OVEST
Fienovico
SPERONI DI DIAMANCE
Duns-on-Fell
Serendib
Monte Minroth
(Casa dell'Immortale)
alt. 1050m
Fortezza Portonuovo
ISOLA DEL COMMERCIANTE
Scontro dei Principi
500 PI
Scogliere della Spuma
Casamarina
ISOLA ELFIA
Monte Olwin
CRESTA DI GRESUS
Verdon
FOSSA DI ROCCIANEGRA
ISOLA DI ROCCIANEGRA
Vecchio Testatorta
(Mezzopicco)
alt. 260m
1 esagono = 12km
MARE DEL TERRORE

Le Terre del Nord



Governo: Monarchia

Capitali: Zeaburg (Ostland), Soderfjord (Soderfjord), Norrvik (Vestland)

Lingua Parlate: Heldannico

Dimensioni: 23.100 Km² (Ostland), 80.450 Km² (Soderfjord), 54.550 Km² (Vestland)

Le Terre del Nord sono lande dai climi rigidi e dal terreno montuoso, dove tre nazioni condividono una cultura comune, ognuna forgiata dalle sue radici guerriere. Il popolo antaliano costituisce la maggior parte degli umani, ma è noto che le terre ospitino umanoidi di tutte le forme e dimensioni, dai coboldi ai giganti. A causa della loro conformazione accidentata, le nazioni sono principalmente marinare.

I tre domini si combattono continuamente tra loro, ed occasionalmente fanno razzie su e giù per la costa quando credono di non subire ripercussioni. Gli antaliani condividono le loro terre con molti nani Modrigswerg, un clan di nani corrotti capaci di creare potenti, ma maledetti, artefatti magici. Gli uomini del nord si posso spesso trovare fuori dalle loro terre d'origine in cerca di gloria, ma molti vengono assunti dai nobili per tenere sotto controllo i numerosi mostri che vivono sulle montagne.

Le Terre del Nord sono tutte nazioni feudali, con Vestland ed Ostland vere e proprie monarchie. Soderfjord è composto da una lega di jarl che tentano di governare un paese profondamente diviso. Ogni Jarl ha jarl minori che gli hanno giurato fedeltà, e che tenta di placare con bottini di guerra o aumentando la loro ricchezza attraverso il commercio.

La gente delle Terre del Nord è profondamente religiosa e segue il pantheon degli Aesir. I nobili sono consigliati da un Godi, ovvero un chierico locale. I Godi sono presenti in tutto il territorio, svolgendo compiti come supporto ai gruppi di razzie, eseguire rituali civili e predire il futuro dei neonati. Gli immortali norreni sono un gruppo numeroso e sono spesso venerati come un unico pantheon collettivo, ed anche gli Immortali entropici come Loki e Hel tentano di evitare la loro ira.

Qualsiasi magia al di fuori della magia clericale è mal vista e spesso considerata malvagia dai nordici, solo Vestland permette ai maghi di muoversi apertamente. Un mago nel Soderfjord e nell'Ostland deve essere potente o avere amici influenti per evitare di essere additato. Creature altamente magiche come Sidhe o Elfi sono viste con diffidenza, ma generalmente non trattate con ostilità.

La giustizia nei regni è rapida e severa, ciò che il regnante dichiara è legge e molti comportamenti socialmente inaccettabili, come la codardia, sono punibili come crimini. La punizione più comune è che l'autore del reato sia costretto a prestare servizio alla parte offesa o al nobile regnante. Se la parte lesa rifiuta i servigi dell'autore del reato, si applica invece la pena di morte. Gli individui costretti spesso partecipano alle razzie come opportunità per riguadagnare il loro onore o per morire provandoci, Soderfjord tuttavia non ricorre alla coercizione; il suo brutale sistema penale prevede che il criminale venga picchiato fino a quando il giudice non decida che è stata fatta giustizia.

Le Terre del Nord sono piene di ogni sorta di creature ripugnanti ed affamate al di fuori delle poche città, le montagne e le foreste pullulano di mostri ed umanoidi

che predano i nordici. Creature mostruose possono essere viste girare intorno alle cime in cerca di prede, vi sono nella regione più avvistamenti di draghi che altrove ed i troll infestano il Vestland al punto che il Re ha messo una taglia su tutte le loro teste. Senza dimenticare i coboldi che invasero il regno gnomico sotterraneo nell'Ostland, e lo presero per se stessi. Tentare di liberare le terre da queste creature infatti, è un rito di passaggio comune per i giovani locali.

Le montagne e le valli delle Terre del Nord nascondono molti segreti, sia mistici che infernali: i misteriosi templi di Hel si trovano nelle profondità delle caverne nascosti alla vista, ed i pazzi nani corrotti forgiano armi incantate per coloro che le richiedono, ma ad un prezzo terribile sotto forma di potenti maledizioni. Tale è l'abilità dei Modrigswerg che si dice che anche gli Immortali implorino il loro aiuto. Si narra che da qualche parte nelle caverne più profonde si trovino gli Shattenalfen, una razza degenerata di elfi, una storia usata ovunque dalle madri per minacciare i bambini disobbedienti. Anche i Godi perlustrano tombe perdute ed antiche fortezze, cercando di trovare nuove rune da imparare e padroneggiare.

Le tre nazioni sono legate insieme dalla loro cultura condivisa, ma riescono a malapena a sopportarsi a vicenda. Sia Vestland che Soderfjord si sono staccati dall'Ostland soltanto alcuni decenni fa. Vestland guarda a Soderfjord come ad un branco di selvaggi arretrati in lotta tra di loro. In cambio, gli jarl del Soderfjord vedono Vestland come traditori dei loro antenati e della loro cultura. L'Ostland li considera entrambi come traditori separatisti, e spesso li prende di mira nelle incursioni. Sia Vestland che Soderfjord ritengono l'Ostland una potenza ostile ma, dato il suo esercito più forte ed organizzato, adottano una tattica principalmente difensiva.

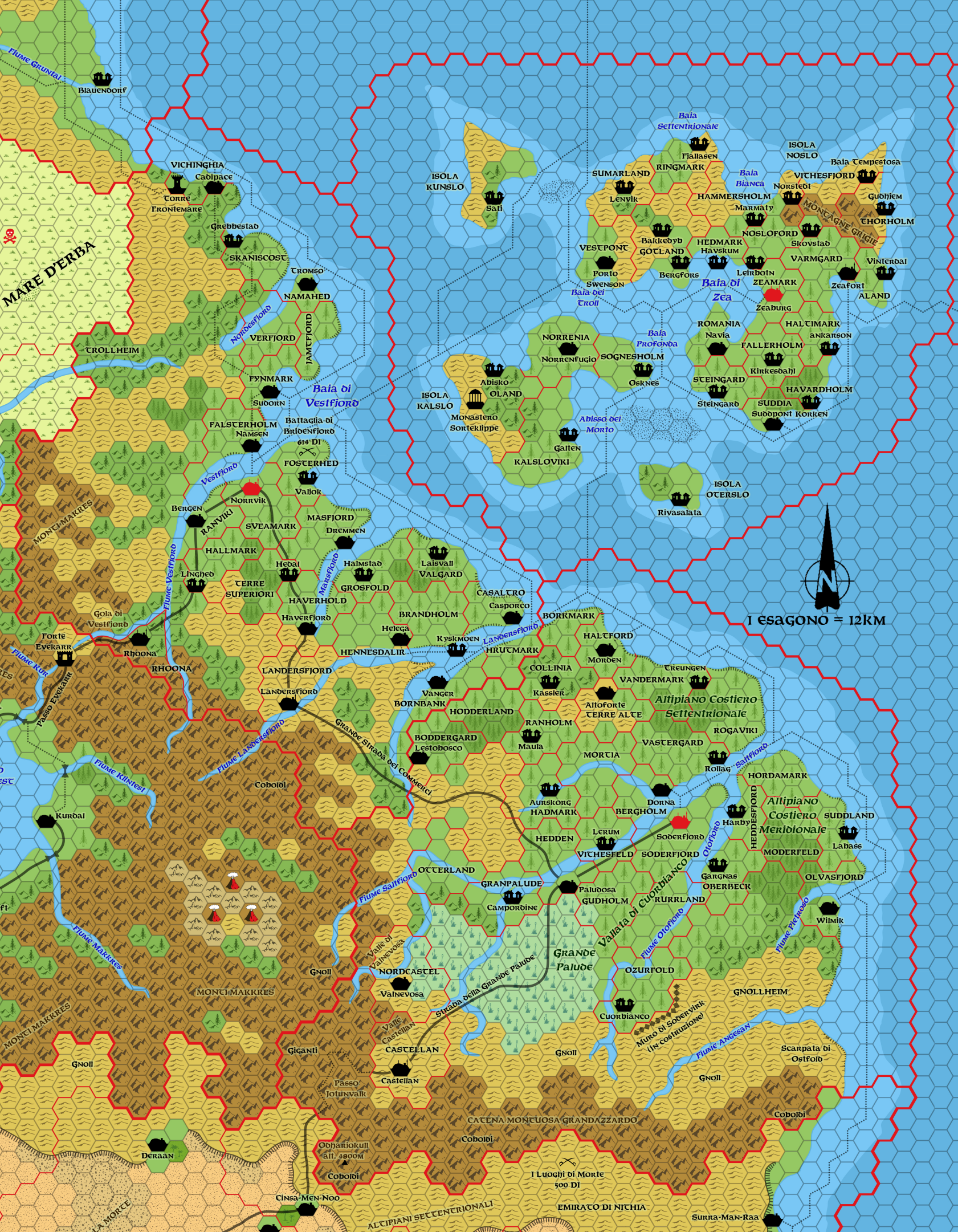
Nel Mondo Conosciuto i nordici sono gli stranieri più comuni di altre nazionalità, spesso viaggiando per perseguire la gloria come mercenari in altri paesi, andando sorprendentemente d'accordo con chi ha simile amore per il combattimento e sfiducia nella magia. I predoni dell'Ostland e di Soderfjord fanno sì che diverse nazioni come Thyatis e Ylaruam diffidino di loro. Vestland sta attivamente cercando di migliorare la sua posizione con i paesi circostanti, arrivando persino ad avvicinarsi a Darokin e Minrothad per incrementare il commercio. Questa strategia è stata rischiosa, poiché la numerosa popolazione di Troll nel Vestland rende pericolosi i commerci via terra.

Nazioni

Re Hord, un vecchio tradizionalista, governa l'**Ostland**. Il paese ha radici culturali profonde, è militarmente forte ma socialmente stagnante. L'influenza dominante sul Re è divisa tra il suo consigliere principale, il sacerdote di Odino, Asgrim il Curvo, e la sua nuova moglie, la Regina Yrsa. Yrsa rappresenta un cambiamento nel modo in cui viene gestita l'Ostland, e lei ed Asgrim si scontrano continuamente. L'Ostland è la più potente delle tre nazioni del nord, ma il suo potere sta svanendo a causa del suo desiderio di mantenere il suo modo di agire arcaico. Molti dei suoi guerrieri soffocano sotto la rigida gerarchia che esiste da secoli, e per molti il paese sta ristagnando perché si rifiuta di cambiare. Per rafforzare la posizione della sua nazione, re Hord si è rivolto a Thyatis chiedendo aiuto nel caso l'Ostland avesse bisogno di difendersi, una decisione di cui potrebbe imparare a pentirsi.

Soderfjord più che una vera nazione è un gruppo di nobili alleati. Nel più povero e il più debole dei regni del nord, frammentato e diviso, Ragnar l'Audace, l'attuale comandante militare del Soderfjord, sta cercando di unire i vari jarl in un governo coeso, ma ciò non si sta rivelando facile. Senza un governo centrale, Soderfjord non riscuote tasse e non ammassa truppe, quindi manca di ricchezza e potenza militare. Il tentativo di Ragnar di unificare la sua nazione è considerato rischioso, in quanto gli jarl non vedono di buon occhio i re auto-nominati. Soderfjord è un attore minore sulla scena internazionale, i mercanti fanno accordi personali con gli jarl per commerciare merci, il che fa sì che gli altri jarl tentino di impossessarsi delle navi prima che possano attraccare; essi non sono uniti e quindi non possono negoziare trattati con nazioni adiacenti. L'esercito è composto solo da truppe che gli jarl sono disposti a coscrivere, e la natura divisa di Soderfjord rende il paese una delle maggiori fonti di mercenari.

Vestland è la nazione più moderna nelle le Terre del Nord. La nazione ha iniziato ad abbandonare le razzie per spostarsi verso il commercio e gli scambi. La massiccia popolazione di troll nei suoi confini ostacola il cambiamento, e questi dovranno essere affrontati prima che Vestland prenda il suo posto tra le nazioni moderne. È l'unico regno settentrionale che supporta i maghi e ha bandito la schiavitù. La nazione sta lottando per espandere le sue ricchezze mentre si difende dalle minacce interne ed esterne. Ha un passato orgoglioso e bellicoso che sta cercando di lasciarsi alle spalle, ma trasformare i guerrieri in contadini e mercanti si sta rivelando difficile, in quanto l'abolizione della schiavitù ha creato una nuova classe sociale con poche abilità. Vestland ha deciso di vendere i diritti minerari all'adiacente Casa di Roccia, ed aprire i suoi porti e mercati a Minrothad e Darokin. Ma fino a quando l'interno del paese non sarà reso sicuro per le carovane e le rotte marittime non saranno ripulite dai predoni, Vestland avrà problemi nella sua transizione.



Fiume Gruntal
Blauendorf
MARE D'ERBA
VICHINGHIA
Cadipace
Torre Frontemare
Grebbestad
SKANISCOST
Tromso
NAMAHED
Nordesfjord
VERFJORD
JAMTFJORD
TROLLHEIM
FYNMARK
Sudorn
Baia di Vestfjord
FALSTERHOLM
Namsen
Battaglia di Bridenfjord
614 DI
FOSTERHED
Valjok
Vestfjord
Norrvik
Bergen
RANVIKI
SVEAMARK
MASFJORD
Dremmen
MONTI MAKRES
HALLMARK
Hedal
Halmstad
Marsfjord
Linghed
TERRE SUPERIORI
GROSFOLD
HAVERHOLD
Haverfjord
Gola di Vestfjord
Forte Evekarr
Rhoona
RHOONA
Fiume Kur
Passo Evekarr
Fiume Vestfjord
Helega
HENNESDALIR
LANDERSFJORD
Landersfjord
Fiume Landersfjord
Fiume Klintest
Coboldi
Kurdal
Grande Strada dei Commerci
Fiume Makkres
Gnoll
MONTI MAKKRES
Valle di Valnevosa
NORDCASTEL
Valnevosa
Valle Castellan
CASTELLAN
Castellan
Giganti
Passo Jotunvalk
Gnoll
Deraan
Odharjokull alt. 4800M
Coboldi
Cinsa-Men-Noo
LA MORTE
ALTIPIANI SETTENTRIONALI
ISOLA KUNSLO
Sati
Baia Settentrionale
Fjallasen
RINGMARK
SUMARLAND
Lenvik
Baia Bianca
HAMMERSHOLM
Marmaty
ISOLA NOSLO
Baia Tempestosa
VITHESFJORD
Norstedt
Gudhjem
THORHOLM
MONTAGNE GRIGIE
NOSLOFORD
Skovstad
VARMGARD
Vinterdal
Zeafort
ALAND
VESTPONT
Porto Swenson
Baia dei Troll
Bakkedyb
GOTLAND
Bergfors
HEDMARK
Havskum
Leirbotn
Baia di Zea
ZEAMARK
Zeaburg
ROMANIA
Navia
HALTIMARK
ankarson
FALLERHOLM
Kirkesdahl
NORRENIA
Norrenfugio
Baia Profonda
SOGNESHOLM
Osknes
STEINGARD
Steingard
HAVARDHOLM
SUDDIA
Suddpont
Korken
ISOLA KALSLO
Abisko
OLAND
Monastero Sorteklippe
Abisso del Morto
Galten
KALSLOVIKI
ISOLA OTERSLO
Rivasalata
Laisvall
VALGARD
CASALTRO
Casporco
BRANDHOLM
BORKMARK
Kyskmoen
Landersfjord
HRUTMARK
HALTFORD
Morden
COLLINIA
Kassler
Treungen
VANDERMARK
Vanger
BORNBANK
HODDERLAND
Altoforte
TERRE ALTE
Altipiano Costiero Settentrionale
RANHOLM
Maula
BODDERGARD
Lestobosco
MORTIA
VASTERGARD
ROGAVIKI
Rollag
Saltfjord
HORDAMARK
Aurskorg
HADMARK
Dorna
BERGHOLM
Harby
HEDDESFJORD
Altipiano Costiero Meridionale
SUDDLAND
Labass
HEDDEN
Lerum
VITHESFELD
Soderfjord
SODERFJORD
Otofjord
MODERFELD
OTTERLAND
Fiume Saltfjord
GRANPALUDE
Campordine
Paludosa
GUDHOLM
Vallata di Cuorbianco
RURRLAND
Gargnas
OBERBECK
OLVASFJORD
Wilmik
Fiume Otofjord
Fiume Pietroso
Grande Palude
Strada della Grande Palude
OZURFOLD
GNOLLHEIM
Cuorbianco
Muro di Sodervirk (in costruzione)
Fiume Angesan
Scarpata di Ostfold
Gnoll
Gnoll
CATENA MONTUOSA GRANDAZZARDO
Coboldi
Coboldi
I Luoghi di Morte 500 DI
EMIRATO DI NITHIA
Surra-Man-Raa
1 esagono = 12km
N

Regno di Casa di Roccia



Governo: Monarchia

Capitale: Dengar

Lingue Parlate: Nanico

Dimensioni: 106.550 Km²

Casa di Roccia è il regno dei nani, statico ed immutabile da secoli. È diviso equamente tra coloro che vivono alla luce del sole e quelli che vivono sotto terra. I nani sono neutrali rispetto alla maggior parte delle altre nazioni e finché le loro carovane si muovono indisturbate, non si preoccupano della politica esterna. L'unica eccezione la fa il loro odio per Glantri, poiché i suoi maghi sono famosi per condurre esperimenti sui nani alla ricerca della fonte della loro resistenza magica; in risposta essi spesso si alleano con nazioni ostili a Glantri, dimostrando ai maghi che le loro azioni non vengono tollerate. Attualmente Casa di Roccia mantiene legami diplomatici con tutte le nazioni vicine, incluse Thyatis e persino Alfheim, sebbene quest'ultimo rapporto sia teso a causa della sfiducia reciproca; sono anche alleati di Ethengar ed addestrano i suoi guerrieri ad usare armi d'assedio contro Glantri.

Le città di Casa di Roccia sono meraviglie architettoniche, le capacità creative dei nani consentono loro di costruire in qualsiasi direzione, spesso avvalendosi di giganteschi congegni meccanici che consentono un più facile accesso alle caverne sparse in ogni città e, nonostante non usino la magia, rivaleggiano con Alphatia nei mezzi di trasporto.

Casa di Roccia è un'antica monarchia con una stirpe di re che risale a secoli prima della fondazione di Thyatis. I nani sono organizzati per clan e gli anziani consigliano direttamente il Re. Il clan Everast ha governato il regno sin dalla sua fondazione, dopo essersi assicurato il suo dominio scacciando gli umanoidi dalle terre circostanti. Sebbene la legge del Re sia assoluta, egli deve prestare attenzione ai desideri dei clan. Data la naturale testardaggine della loro razza, poche cose cambiano rapidamente. Lo status quo viene mantenuto sopra ogni altra cosa e solo calamità o la guerra possono indurre i nani a muoversi rapidamente, e comunque a malincuore.

Casa di Roccia onora un solo immortale: Kagyar l'Artigiano. Il clan Buhrodar è devoto ad onorarlo e ad assicurarsi che altri nani seguano i suoi insegnamenti. L'influenza di Kagyar fa sì che i nani siano operosi e diffidino dell'arcano. I loro chierici hanno un potere significativo sul resto del regno, e spesso si possono trovare al di fuori di esso, specialmente se ci sono maghi malvagi da sconfiggere.

I nani, per conformazione, sono naturalmente refrattari alla magia, e la loro resistenza è così radicata che non possono praticare le arti arcane. Per questo motivo, la magia arcana è vista con diffidenza più che in qualsiasi altra nazione. I maghi devono aver guadagnato la loro fiducia per poter entrare nel Regno, ma ciò è difficile. I nani possono, tuttavia, creare oggetti magici; il loro amore per l'artigianato ha dato loro la capacità di trasformare minerali e metalli magici in manufatti fantastici.

I Nani hanno uno strano sistema di giustizia visto dagli esterni. La punizione più odiata per un nano è essere messo a riposo, ovvero tagliarlo fuori da ogni lavoro non permettendogli di fabbricare nulla né eseguire alcun lavoro, nemmeno il più umile. Per i nani, il lavoro è uno dei principi più sacri di Kagyar, ed essere resi inattivi è considerata una tortura, tanto che quest'agonia è spesso sufficiente per riportare qualsiasi nano sul sentiero della legge e della giustizia. Per crimini veramente intollerabili o criminali efferati, la punizione è l'esilio o la morte, infatti molti nani hanno intrapreso la strada dell'avventura dopo essere stati banditi da Casa di Roccia.

In realtà, il Regno è costituito da due nazioni in una. Il territorio di superficie è selvaggio, con insediamenti sporadici e lontani tra loro, brulicando di animali selvatici e mostri, anche se è per lo più privo di umanoidi da quando i nani li estirparono millecinquecento anni fa.

Esiste una grande popolazione di umani, a cui è permesso rimanere come alleati di superficie, mentre il sottosuolo è dominio esclusivo dei nani. Qui essi hanno spesso a che fare con creature sconosciute che incontrano durante le estrazioni o la ricerca di nuove caverne; a tal proposito infatti, i cacciatori di mostri sono una professione onorata e molto apprezzata.

Casa di Roccia è piena di meraviglie in superficie e sotto terra; molte sono naturali, ma i nani ed i loro maestri artigiani ne hanno create diverse. Le Camere della Musica sono costituite da giganteschi ventilatori che spingono i già forti venti sotterranei per riciclare rapidamente l'aria. Le enormi pompe all'interno della capitale di Dengar mantengono l'acqua fresca ed in movimento. Si narra che le acque del lago Klintest siano la dimora di un mostro feroce capace di inghiottire un nano intero e, sebbene molti nani rifiutino completamente la storia, è ancora considerato sciocco camminare sulle rive del lago da soli.

Casa di Roccia gode di buone relazioni con la maggior parte delle nazioni; il fatto che i nani producano beni di alta qualità li rende un partner privilegiato nel commercio con le altre nazioni, e la loro nota capacità offensiva impressiona nazioni bellicose come Ethengar o Ylaruam. Solo Glantri e le Cinque Contee tengono Casa di Roccia in scarsa considerazione. Glantri ha bandito i nani dai suoi confini, e le notizie secondo cui i maghi torturino i reietti che riescono a catturare non sono infondate. Gli hin delle Contee hanno poco amore per i nani; quando l'oro fu scoperto nelle loro montagne settentrionali, i nani invasero e presero il controllo della nazione fino a quando gli hin non riuscirono a scacciarli con la forza, da allora le relazioni tra i due paesi sono rimaste gelide.

I nani sono considerati isolazionisti e relativamente sgradevoli dagli estranei. Usano condurre dure contrattazioni aggrappandosi ad ogni pezzo di rame. Gli estranei possono sentirsi sgraditi a Casa di Roccia, ed i nani hanno la terribile abitudine di rivendicare il possesso di qualsiasi vena minerale che riescano a scoprire, indipendentemente dal luogo in cui si trova. Ciò ha portato a conflitti con altre razze in passato, ma per coloro che riescono a guadagnare la fiducia dei nani, non è possibile trovare amici più affidabili.

Clan

Buhrodar è la casta religiosa di Casa di Roccia. È un clan numericamente piccolo, ma esercita un'influenza significativa sugli altri clan, poiché tutti i nani rendono omaggio all'Immortale Kagyar. Gli obiettivi primari di Buhrodar sono di espandere il potere del clero e spingere re Everast a consentire ai suoi chierici di far rispettare i principi di Kagyar sui nani che non ritengono sufficientemente devoti.

Everast è il clan dominante e costituisce la stragrande maggioranza di tutti i funzionari del governo. I suoi membri servono il Re come diplomatici e burocrati, credendo che egli sia forte solo quanto il suo servitore più debole. I membri si trovano in ogni città o insediamento, raccolgono tasse, controllano il contrabbando o svolgono qualsiasi lavoro che il resto dei clan considererebbe noioso.

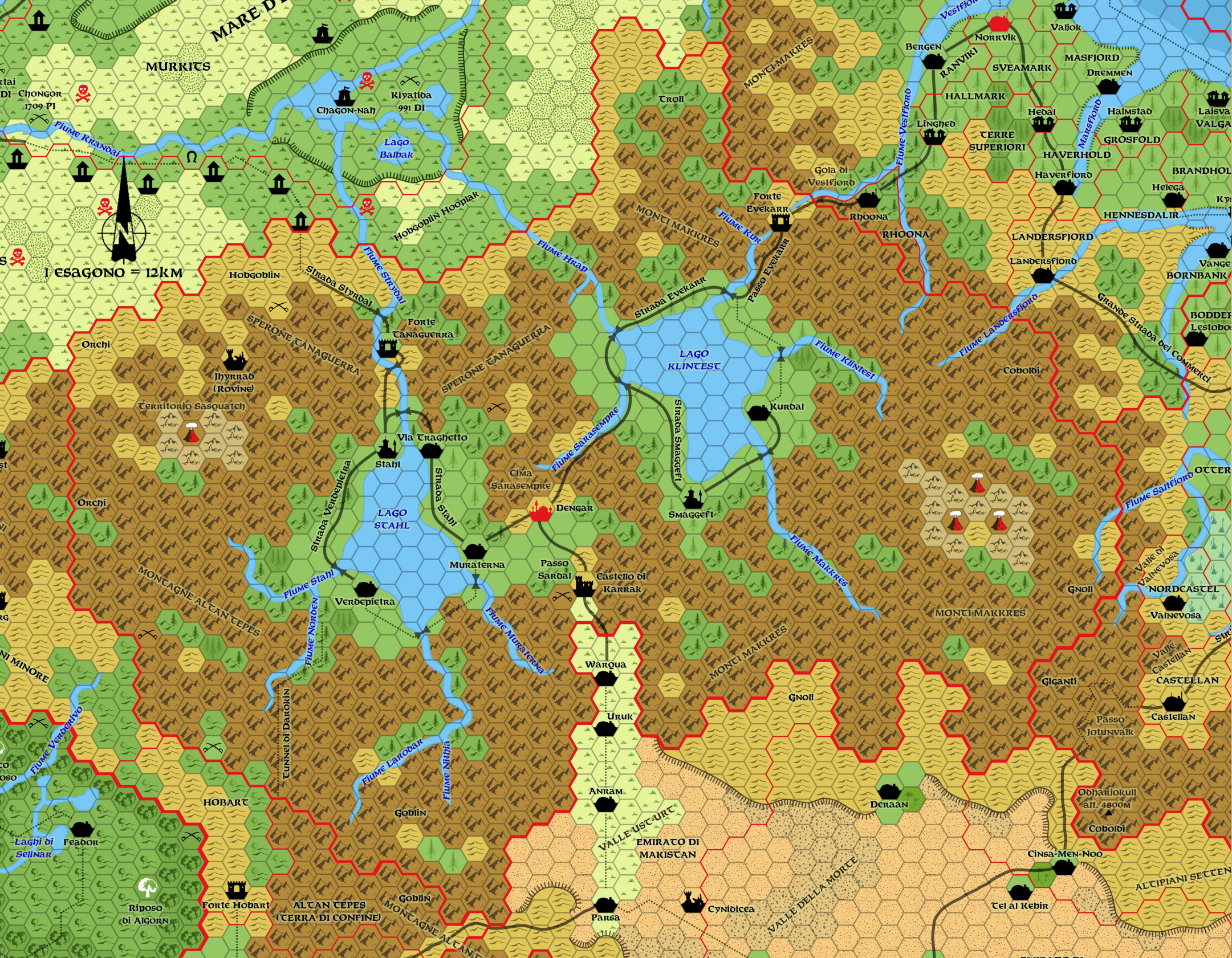
Hurwarf è un clan di zelanti isolazionisti. Si oppongono al commercio esterno e cercano di chiudere i confini ad altre nazioni. Hurwarf è solo nei suoi obiettivi: tutti gli altri clan concordano sul fatto che Casa di Roccia andrebbe verso il disastro se si isolasse. Non è un segreto che il Clan Hurwarf sappia di non poter raggiungere i suoi obiettivi con Everast sul trono, e tutti gli altri clan si aspettano che Hurwarf tenti di forzare la situazione.

Skarrad esegue la maggior parte delle opere di costruzione a Casa di Roccia. I membri del clan sono considerati lavoratori instancabili anche tra gli altri nani, e sono famosi per le meraviglie meccaniche che creano per aiutare la nazione. Il clan Skarrad ha un potere enorme, ma finché viene lasciato solo a costruire nuove strutture, non esercita quest'influenza, cosa di cui gli altri clan che invidiano il trono sono grati.

Syrklist è un clan dedito all'estrazione. I membri sono politicamente neutrali rispetto a tutti gli altri clan, preferendo ignorare tutto tranne il loro lavoro. Il clan è uno dei più ricchi, tanto che anche i suoi nani più poveri godono di uno standard di vita più elevato rispetto a quelli di altri clan con una posizione sociale migliore. È necessario che succeda qualcosa di grosso affinché il clan Syrklist sia coinvolto nella politica, ma a causa dell'importanza dell'estrazione mineraria tra i nani il peso che possiede è sbalorditivo.

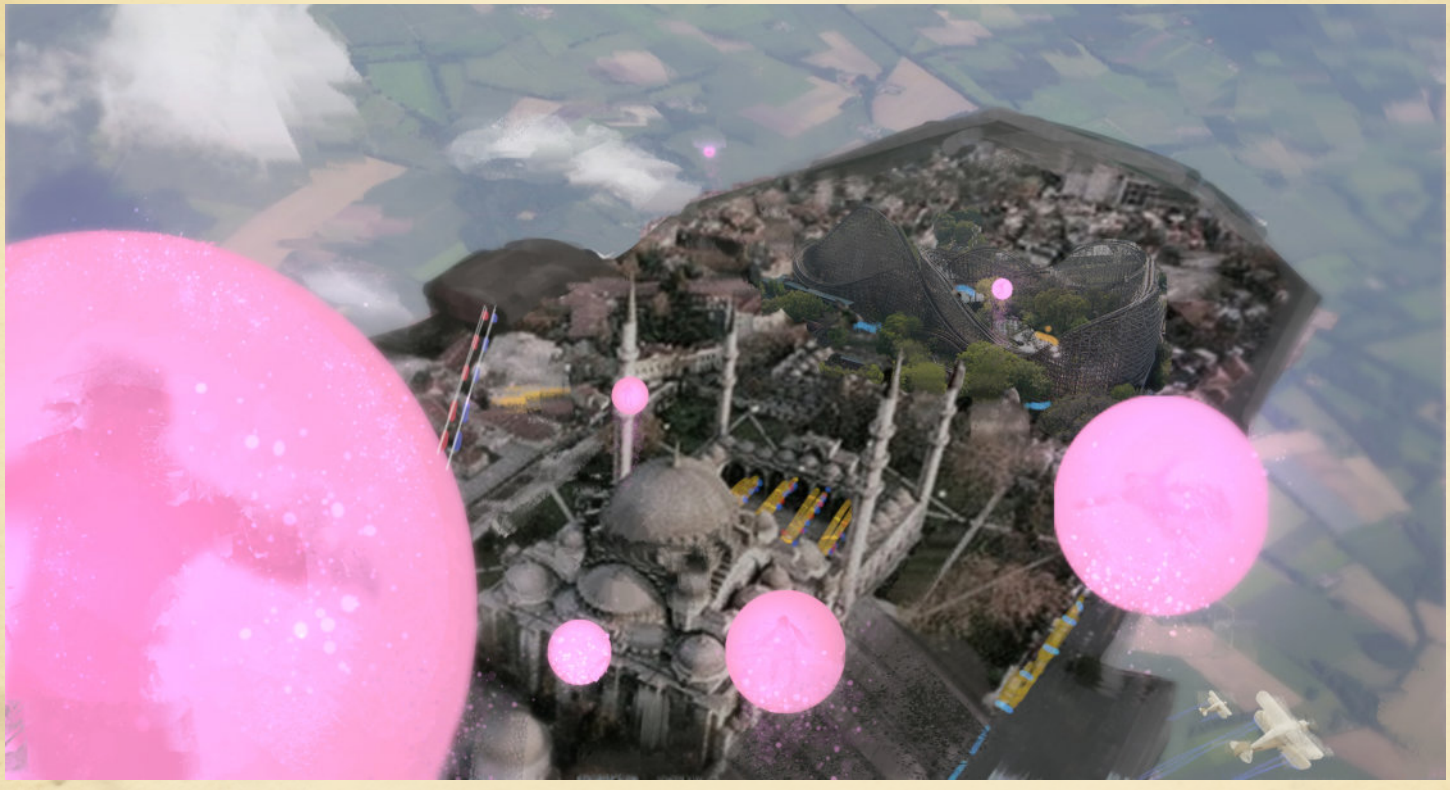
Torkrest è fortemente coinvolto nell'esercito. I suoi membri mantengono Casa di Roccia libera da nemici, e forniscono aiuti militari alle nazioni che combattono Glantri. Il clan Torkrest si è assunto la responsabilità di sostituire i leader deboli con quelli forti, rimuovendo a buon ragione alcuni re in passato. Il suo odio per il Clan Wyrwarf è ben noto e sbandierato.

Wyrwarf è il clan meno considerato, composto da contadini. I nani disprezzano i coltivatori di cibo, ma il Clan Wyrwarf non se ne preoccupa finché non viene lasciato in pace. Il clan discende da criminali ed emarginati che potevano ottenere un ruolo nella società solo come agricoltori. Sebbene subiscano discriminazioni da parte di altri clan, in particolare da i Torkrest, i Wyrwarf non si sottraggono al proprio dovere.



MURKITS
Chongor
1709 PI
Fiume Krandai
Chagon-Nah
Kiyatida
991 DI
Lago Balbak
Hobgoblin Hooplak
1 esagono = 12km
Hobgoblin
Strada Styrdal
Fiume Strydal
Forte Tanaguerra
SPERONE TANAGUERRA
Orchi
Jhyrrad (Rovine)
Territorio Sasquatch
Via Traghetto
Stahl
Strada Verdepietra
Strada Stahl
LAGO STAHL
Cima Sarasempre
Dengar
Muraterna
Passo Sardal
Castello di Karrak
Verdepietra
Fiume Stahl
Fiume Norden
Fiume Muraterna
MONTAGNE ALTAN TEPES
Fiume Verderivo
Tunnel di Darokin
Fiume Larodar
Fiume Nithia
HOBART
Goblin
Laghi di Selinar
Feador
Riposo di Algorn
Forte Hobart
ALTAN TEPES (TERRA DI CONFINE)
Troll
MONTI MAKKRES
Fiume Hrap
Fiume Kur
Forte Evekarr
Gola di Vestfjord
Rhoona
Passo Evekarr
Strada Evekarr
LAGO KLINTEST
Fiume Klintest
Kurdal
Strada Smaggeft
Smaggeft
Fiume Sarasempre
Fiume Makkres
Warqua
Uruk
Anram
VALLE UST-URT
EMIRATO DI MAKISTAN
Parsa
Cynidicea
VALLE DELLA MORTE
Deraan
Gnoll
Giganti
Passo Jotunvalk
Cinsa-Men-Noo
Tel al Kebir
ALTIPIANI SETTEN
Odharjokull alt. 4800M
Coboldi
Fiume Landersfjord
Grande Strada dei Commerci
Coboldi
Fiume Saltfjord
Valle di Valnevosa
NORDCASTEL
Valnevosa
Valle Castellan
CASTELLAN
Castellan
Fiume Vestfjord
Bergen
Norrvik
RANVIKI
Valjok
SVEAMARK
MASFJORD
Dremmen
HALLMARK
Hedal
Halmstad
Marsfjord
Lingbed
TERRE SUPERIORI
GROSFOLD
HAVERHOLD
Haverfjord
BRANDHOL
Helega
HENNESDALIR
LANDERSFJORD
Landersfjord
BORNBANK
BODDER
Lestobos
OTTER

Città di Serraine



Governo: Democrazia

Capitale: Serraine

Lingue Parlate: Gnomico

Dimensioni: 1,5 Km²

Serraine è una città volante costruita dagli gnomi utilizzando la tecnologia perduta di Blackmoor, un capolavoro di scienza e magia, La città vola in giro per il Mondo Conosciuto su rotte prestabilite, commerciando macchinari, arte e gemme preziose in cambio del cibo e dei rifornimenti necessari. La città brulica di ogni sorta di creature volanti quali nagpa, arpie, pegatauri, sfingi e faenarie. La città ha molteplici attrazioni che mettono in mostra invenzioni gnomiche, rendendo il turismo una delle principali fonti di reddito.

Il governo di Serraine è tecnicamente una democrazia, ma lo statuto della città è così complesso che nessuno è sicuro di come funzioni realmente la politica ed i suoi residenti non sanno chi si candida per cosa; esprimono semplicemente il loro voto e sperano per il meglio, ed in qualche modo il sistema funziona.

Serraine è una democrazia rappresentativa, con un sindaco e undici membri del consiglio comunale. Il consiglio è aperto a qualsiasi cittadino permanente di Serraine, ma è stato storicamente sempre dominato dagli gnomi. Il governo della città è contorto all'estremo: solo le norme sul voto occupano venticinque tomi rilegati in pelle con oltre quattromila leggi. In pochi hanno mai letto l'intera pubblicazione delle leggi di Serraine e, la maggior parte delle volte, il consiglio è in grado di gestire qualsiasi problema. Quando viene convocata un'elezione spesso la votazione viene svolta rapidamente, e lo scrutinio si tiene il giorno successivo. La democrazia si muove rapidamente a Serraine, anche se gli elettori non sono del tutto consci di cosa stia succedendo.

Non c'è molto spazio in città per costruire luoghi di culto, la maggior parte degli gnomi mantiene un piccolo santuario in onore di Garal Venabrillante nella propria casa ed alcune cerimonie pubbliche si tengono al Lago Venabrillante. La maggior parte delle creature che compongono il resto della popolazione pratica la propria religione nell'intimità della propria casa, eccezion fatta per i nagpa, creature senza religione che si fanno beffe delle pubbliche manifestazioni di pietà.

La magia è una parte significativa di Serraine; la città è tenuta in volo dalla perduta tecnologia di Blackmoor, le imbarcazioni volanti che tengono al sicuro Serraine sono alimentate dalla magia così come la maggior parte delle attrazioni. La città è famosa per la sua flotta di velivoli volanti, che usa per proteggersi e rifornirsi.

Serraine è relativamente tranquilla, ma i suoi cittadini proteggeranno la loro casa ad ogni costo. La maggior parte dei crimini sono commessi da turisti che hanno bevuto un po' troppo. Le pattuglie gnomiche perlustrano le strade alla ricerca di ubriachi, e coloro che vengono arrestati si addormentano al corpo di guardia locale per poi finire a pagare una multa o svolgere un servizio alla comunità, ma gli ospiti che disturbano la quiete troppo spesso vengono lasciati allo scalo più vicino.

L'aspetto di Serraine è come molti lo immaginerebbero per una località turistica volante; le strade sono tenute pulite, gli edifici sono immacolati e la polizia è sempre presente per far sentire i turisti completamente al sicuro nel labirinto di negozi e musei, tuttavia il ventre della città nasconde un lato più pericoloso. Qui si nascondono creature sfuggite ad esperimenti passati che cercano prede ignare. Il consiglio comunale invia pattuglie nel sottosuolo per tenere bassa la popolazione dei parassiti, ma mai abbastanza da spazzarli via.

L'intera città è considerata una gigantesca attrazione turistica, e gli gnomi amano mettere in scena spettacoli per i loro visitatori poiché il turismo rappresenta la maggior fonte di reddito. Armeggiano e costruiscono nuove meraviglie cercando di superarsi a vicenda, e sono orgogliosi di creare attrazioni sempre più mozzafiato, rendendo Serraine un luogo in perenne mutamento.

Sebbene la città sia prevalentemente gnomica, esiste anche una popolazione considerevole di altre razze. Umani ed elfi sono volti familiari in giro per la città, ma la maggior parte della comunità è composta da esseri volatili. I pegatauri sono stati portati qui anni fa per fornire sicurezza, ma dopo anni di servizio hanno ricevuto case e cittadinanza permanente; pattugliano ancora i cieli, ma ora sono considerati cittadini alla pari, tanto che l'attuale sindaco di Serraine è uno di loro. Altre razze comuni a Serraine sono nagpa, tabi e faenarie, ma anche le sfingi fanno occasionali visite prolungate. Stranamente uno dei cittadini più famosi di Serraine è un gigante delle nuvole, il quale dopo una visita si stabilì in città, e gli gnomi non riuscirono a dirgli di andarsene.

Il più grande problema per Serraine è non riuscire a coltivare abbastanza cibo per sfamare la sua gente. Di conseguenza, spende la maggior parte delle sue tasse per acquistarlo, visitando numerose comunità agricole per comprare i loro raccolti. La città commercia alcune delle sue creazioni magiche ma mai armi. Diverse nazioni si sono offerte di essere un porto fisso per Serraine, ma la città le ha rifiutate tutte.

La popolarità di Serraine dipende dal paese che sta visitando, e diverse nazioni hanno occhi puntati su di essa. Thyatis e Glantri vengono evitati per non rischiare di perdere il controllo della città, altri paesi come le Terre del Nord e Ylaruam diffidano della magia, quindi non vi sono scali, mentre tutte le nazioni commerciali, inclusa Casa di Roccia, accolgono gli gnomi quando fanno loro visita e l'arrivo di Serraine a Darokin è motivo di gran festa. Anche Ierendi è una delle località più popolari da visitare a causa della sua simile attenzione al turismo. Il più delle volte Serraine visita solo le capitali, a meno che gli gnomi non siano sicuri che la sua presenza sia gradita in altre zone periferiche.

Il resto del Mondo Conosciuto considera Serraine bizzarra; gli gnomi sono noti per essere inventori eccentrici e non per il loro spirito avventuroso, e l'idea di una città gnomica che vola direttamente sopra la propria testa è inquietante per un gran numero di persone.

Quando Serraine si ferma per inviare squadre a raccogliere rifornimenti, le città si trovano assediate da un piccolo esercito di centinaia di gnomi che cercano di portare a termine tutti i loro compiti in una volta. Anche gli stessi umani che vivono in città appaiono un po' eccentrici a causa dell'adottato stile di vita gnomico e, sebbene quasi tutti trovino la città bizzarra, il denaro che Serraine porta all'economia locale in una sola visita può riempire le casse di qualsiasi piccolo villaggio.

Luoghi di Interesse

Il **Lago Venabrillante** è stato creato per mantenere fresco l'approvvigionamento idrico. È un popolare luogo di svago ed è noto per la sua eccellente pesca.

Il **Museo della Cultura** è un museo di parte della storia di Serraine. I clan gnomici cambiano spesso il modo di rappresentare gli eventi per mostrare la loro versione delle origini della città.

Il **Museo dell'Artigianato Gnomico** mette in mostra numerosi congegni ed invenzioni gnomiche. Qui gli gnomi vendono piccole meraviglie a turisti e bambini.

La **Torre d'Onice** è la casa dei maghi di Serraine. Qui gli utilizzatori della magia lavorano per fortificare gli incantesimi della città e difendere Serraine se necessario. La Torre è anche una delle principali fonti di sostentamento, poiché tutti i maghi con un certo livello di potenza sono obbligati ad imparare gli incantesimi di creazione di cibo ed acqua.

La **Piazza del Trionfo** è un parco all'aperto che funge anche da piazza d'armi per i pegatauri che esibiscono le loro formazioni. Ci sono spettacoli aerei eseguiti regolarmente ogni giorno.

Il **Parco della Scienza** è un'altra area dedicata alla messa in mostra delle invenzioni gnomiche. Qui vengono mostrati al pubblico gli aggeggi più giganteschi. È anche un luogo popolare per i turisti in cerca di souvenir del loro viaggio.

La **Taverna dell'Aviatore** è la taverna preferita dai piloti di caccia di Serraine. Sebbene pochi estranei ne possano sopportare l'odore, qui si possono trovare piloti che si vantano continuamente delle loro imprese ed avventure con i loro aerei.

La **Scuola di Volo Top Ballista** è il luogo in cui Serraine addestra i suoi piloti di aerei per difenderla da draghi e nazioni ostili. Anch'essa è un'enorme attrazione turistica, ed agli gnomi piloti piace intrattenere i visitatori con manovre rischiose.

Campi Ruzzolanti è un altro parco, ma ha un effetto di gravità inversa permanente, quindi i visitatori fluttuano come semi di tarassaco. È uno dei pochi luoghi turistici frequentati dalla gente del posto.



Impero di Thyatis



Governo: Impero Feudale

Capitale: Thyatis

Lingue Parlate: Thyatiano

Dimensioni: 109.560 Km² (Terraferma)

Thyatis è la nazione più potente della terraferma. Ad un certo punto della sua storia riuscì ad assoggettare gran parte del Mondo Conosciuto nel suo impero prima di venire respinta e, sebbene sia in declino, è ancora una forza da non sottovalutare.

Thyatis è guidata dall'imperatore Thincol I, che ha personalmente ribaltato la situazione contro Alphatia, quando l'invase diversi decenni fa cercando di invertire il declino del suo Paese, ottenendo però risultati contrastanti. Thyatis mantiene ancora un esercito attivo, e la sua occupazione dell'entroterra nel nord-est di Davania dimostra che le sue politiche espansionistiche non sono cambiate. Thyatis è una delle ultime nazioni ad abbracciare ancora la schiavitù, e la sua reputazione di tradimento ed intrighi è ben meritata.

L'Impero è di tipo feudale, con un Senato che rappresenta le sue città e paesi. Questo crea le leggi, mentre l'Imperatore ha il potere di veto, concede titoli di nobiltà per governare i domini e nomina i ministri che gestiscono la massiccia burocrazia il cui compito quotidiano è di dirigere il governo. L'imperatore istituisce anche la magistratura e dirige i militari.

Thyatis ha un numero impressionante di templi dedicati agli immortali. Sebbene i questi non esercitino molta influenza sul governo, hanno un'enorme autorità sui cittadini. I thyatiani tendono ad essere molto religiosi e pregano numerosi immortali per avere una guida. Nessuno domina il culto, ma Thyatis preferisce gli immortali con un talento per la passione e l'azione, come Valeria o Vanya.

Nonostante la sua rivalità con Alphatia, Thyatis non insulta la magia ed invece la rispetta per il suo potere. I thyatiani vedono la magia come uno strumento di cui servirsi e la abbracciano come tale, assicurandosi che i suoi eserciti siano ben supportati dall'assistenza sia arcana che divina. Thyatis ha anche rapporti tradizionalmente amichevoli con gli Elfi di Vyalia, dai quali apprende le vie del Guardaboschi per pattugliare i confini e le foreste thyatiane.

La giustizia a Thyatis è una faccenda complicata; i giudici devono determinare il crimine ed il movente prima di decretare la punizione. Quanto più depravato è il movente dell'infrazione, tanto più severa sarà la pena. La giustizia è rapida e spesso la sentenza viene eseguita in meno di una settimana. Gli imputati più ricchi possono spingere per ritardare un processo per organizzare una difesa migliore, ma non spesso.

La vastità di Thyatis fa si che all'interno dei suoi confini si possa trovare qualunque tipo di creatura. Dai deserti di Tel Akbir alla foresta di Dymrak, Thyatis ha quasi ogni varietà di clima. Il Ducato di Retebius è famoso per la sua Flotta Aerea, composta interamente da creature volanti e cavalieri. Pegasi, grifoni e roc sono comuni nella flotta, e anche i draghi sono noti per offrirsi volontari in cambio di tesori. L'esercito thyatiano, così come i Guardaboschi, mantengono basso il numero di mostri nelle aree più abitate, ma nelle aree remote sempre presenti pericoli inquietanti.

Thyatis è piena di ogni sorta di meraviglie e misteri all'interno dei suoi vasti confini: le piramidi perdute del dimenticato impero nithiano sono sparse per tutta Tel Akbir, le Hinterland sono inesplorate e difese dalle tribù native, Ochalea e le Isole della Perla ospitano strani guerrieri e magia sconosciuta; gli avventurieri non restano mai senza lavoro quando esplorano Thyatis.

I thyatiani sono noti per due cose: tradimento ed efficienza. Il popolo thyatiano non è in buoni rapporti con la maggior parte dei suoi vicini a causa del suo espansionismo. La promozione attraverso l'omicidio è una tradizione secolare nel Senato thyatiano, e molti figli minori hanno ereditato la posizione del padre dopo la "tragica morte" dei fratelli maggiori. Sebbene l'assassinio sia pubblicamente disapprovato, è anche una parte

integrante della cultura di Thyatis. Pochi osano muoversi contro un nobile di alto rango come l'Imperatore o un duca, ma consiglieri, senatori e nobili minori sono spesso bersagli di rivali invidiosi.

Thyatis è anche rinomato per il suo amore per tutte le cose esotiche. Gli stranieri, specialmente quelli provenienti da terre lontane o di razze non comuni, sono spesso al centro dell'attenzione nelle corti di Thyatis. I nobili spesso intrattengono visitatori da zone remote come Glantri o Ierendi, e più importante è il visitatore, più fornisce prestigio al nobile. Anche i giochi dei gladiatori presentano guerrieri che adottano i loro stili di combattimento dalle terre conquistate, e persino dagli imperi sconfitti nei tempi remoti.

Gli schiavi di Thyatis hanno una posizione complicata e delicata nella legge thyatiana. Ai loro padroni è proibito maltrattarli o costringerli ad un combattimento tra gladiatori, per il resto i padroni sono liberi di fare ciò che vogliono, tuttavia criminali ridotti in schiavitù non godono di queste protezioni. Gli schiavi svolgono la maggior parte del lavoro fisico e la servitù è spesso composta da loro.

I numerosi abitanti delle città di Thyatis mettono a dura prova la capacità dell'impero di nutrirli. Per contrastare questo, Thyatis ridistribuisce il cibo dalle sue regioni più fertili e dà pane e vino ai suoi poveri. Molte delle città sovraffollate della nazione fanno affidamento su questa carità per evitare che la loro gente muoia di fame. I nobili provvedono anche ai meno fortunati organizzando banchetti dove invitano i poveri a mangiare cibi che solitamente non possono permettersi, ma più che come gesto di carità viene fatto per mettersi in mostra.

A livello internazionale Thyatis occupa una posizione debole rispetto ad altri paesi, tuttavia ha conquistato molti dei suoi vicini nei secoli passati e la sua influenza può essere ancora avvertita in tutto il continente; sebbene le altre nazioni temano la sua storia espansionistica, l'oro e le merci thyatiane sono desiderate nella maggior parte dei mercati. Alcuni paesi disprezzano i thyatiani per le loro passate conquiste, ma altri li tollerano per i benefici finanziari che essi portano.

L'impero thyatiano è piuttosto vario, umani di ogni colore e forma camminano per le strade della città di Thyatis. Gli oscuri nativi di Tel Akbir stanno spalla a spalla con i biondi hattiani e gli ochalesi dalla pelle olivastra. Nonostante le sue tendenze espansionistiche, Thyatis abbraccia apertamente le popolazioni che conquista.

Provincie

Hattias è un'isola a sud della terraferma thyatiana. Gli Hattiani sono noti per la loro purezza razziale ed il disprezzo verso le altre razze. A causa di una ribellione passata, è loro vietato costruire difese.

Le **Hinterland** stanno lentamente venendo invase dalle legioni thyatiane. Il popolo locale è un'orgogliosa razza di guerrieri, ma le loro tattiche falliscono contro le truppe thyatiane altamente organizzate.

Kantrium è il ducato più piccolo e più antico dell'impero. Costituito da una stretta striscia di terreni agricoli costieri, è dotato di una fiorente flotta peschereccia, ed è considerato un luogo sicuro ma noioso in cui vivere.

Kerendas è famosa per i suoi destrieri e fornisce la maggior parte del supporto alla cavalleria di Thyatis. Tale è il suo amore per le attività equestri che tutte le sue città devono addestrare cavalli per legge.

Machetos comprende le terre una volta di proprietà di Stefano Karameikos che cedette per diventare Granduca della sua omonima nazione. L'imperatore Thincol spogliò le vecchie aree del loro valore e le diede ad un nuovo duca. Il duca Jowdynite restaurò le terre, ma ricostruirle dal nulla lo lasciò amareggiato.

Ochalea è un'isola a lungo occupata da Thyatis. I suoi nativi sono famosi sia per il loro stile di combattimento senza armi che per i cibi esotici. Tuttavia, i loro rigidi costumi sessuali fanno sì che molte donne diventino avventuriere.

Le **Isole della Perla** sono un arcipelago di isole sotto occupazione thyatiana popolate da nativi dalla pelle d'ebano, tenuti in alta considerazione per la loro devozione alla perfezione fisica e mentale.

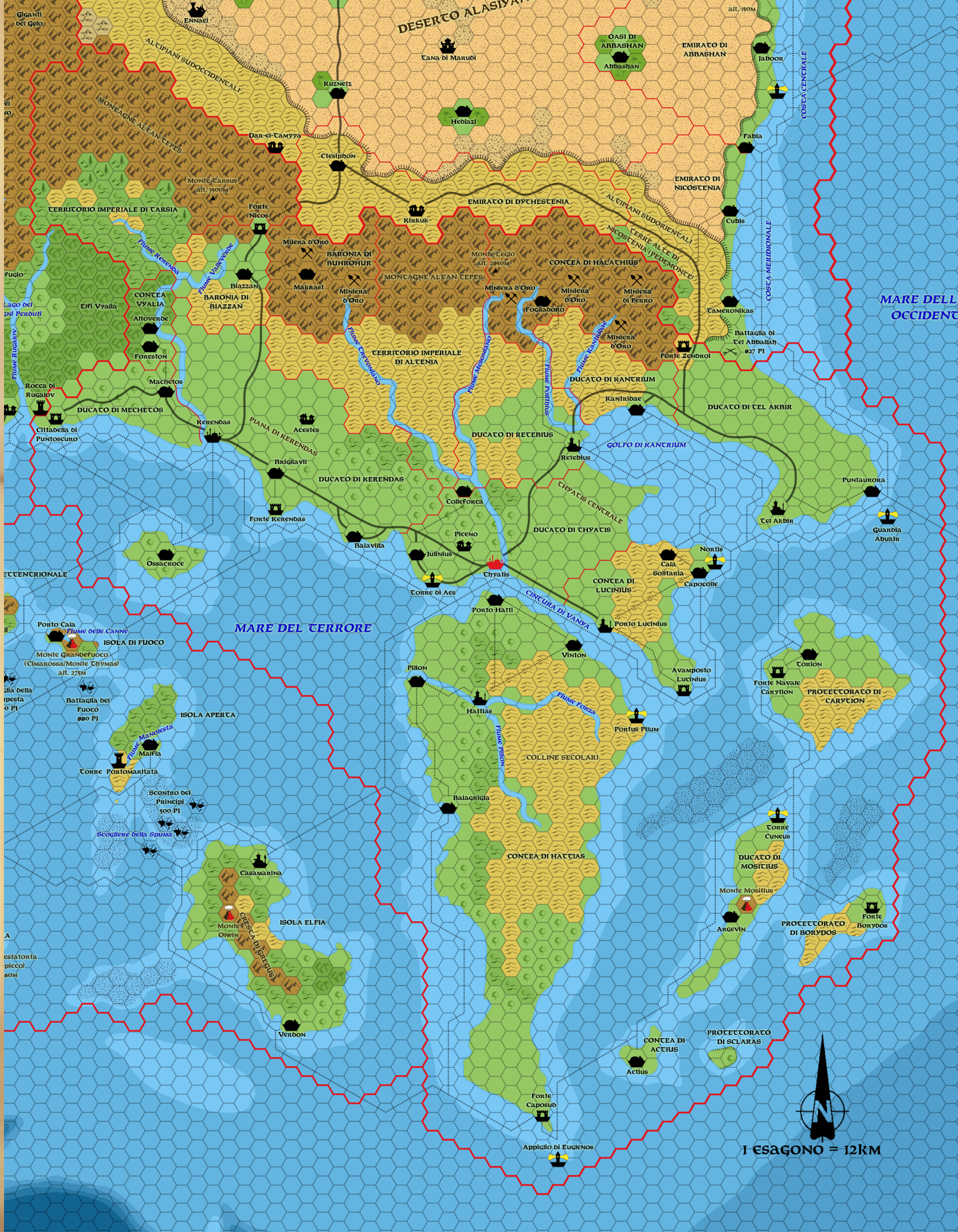
Retebius ospita la Flotta Aerea, una compagnia di cavalieri di creature mostruose che funge da deterrente contro la flotta aerea di Alphatia. Il resto della provincia è un pascolo ondulato che fornisce alcune delle migliori carni bovine dell'impero.

Tel Akbir è l'ultimo dei territori settentrionali di Thyatis. Gli Akbir sono ex cittadini di Ylaruam assimilati molto tempo fa. Sono persone rilassate e hanno poco a che fare con i continui conflitti di Thyatis.

Terentias è un'isola che fu sequestrata alle Gilde di Minrothad secoli or sono. Sebbene Thyatis mantenga una guarnigione a proteggerla, le Gilde rivendicano ancora il possesso dell'isola.

Thyatis sulla terraferma presenta dolci colline e verdeggianti terreni agricoli. Il ducato si considera un'estensione della sua capitale, che è senza dubbio la città più grande del continente. Se si vuole diventare potente qui, bisogna farsi farti un nome nella capitale.

Vyalia occupa la maggior parte della foresta di Dymrak ed è popolata principalmente da elfi. Essi hanno addestrato a lungo i Guardaboschi thyatiani per aiutare a pattugliare l'impero, ed in cambio vengono lasciati in pace. Vyalia ha qualche somiglianza con Karameikos, ma gli elfi sono i benvenuti in entrambe le nazioni, quindi il conflitto viene scongiurato.



DESERTO ALASIYAN
Giganti del Gelo
Ennaei
ALTIPIANI SUDOCCIDENTALI
MONTAGNE ALTAN TEPES
Tana di Marudi
Kuznetz
Hediazi
OASI DI ABBASHAN
Abbashan
EMIRATO DI ABBASHAN
alt. 150M
Jaboor
COSTA CENTRALE
Fabia
Dar-el-Tamyya
Ctesiphon
Monte Tarsus alt. 3500M
TERRITORIO IMPERIALE DI TARSIA
Forte Nicos
Kirkuk
EMIRATO DI DYTHESTENIA
EMIRATO DI NICOSTENIA
ALTIPIANI SUDORIENTALI
TERRE ALTE DI NICOSTENIA (PEDEMONTE)
Cubis
COSTA MERIDIONALE
Fiume Kerenda
Fiume Valleverde
Miiera d'Oro
BARONIA DI BUHROHUR
Monte Legio alt. 2850M
CONTEA DI HALATHIUS
Biazzan
Makrast
Miniera d'Oro
MONTAGNE ALTAN TEPES
Miniera d'Oro
Miniera d'Oro
Miniera di Ferro
Fogliadoro
Tameronikas
MARE DELL OCCIDENT
Lago dei Ogni Perduti
Elfi Vyalia
CONTEA VYALIA
BARONIA DI BIAZZAN
Altoverde
Foreston
Fiume Rugalov
Fiume Crevoniano
TERRITORIO IMPERIALE DI ALTENIA
Fiume Mesoniano
Fiume Polithius
Fiume Kantridae
Miniera d'Oro
Forte Zendrol
Battaglia di Tel Abballah 827 PI
Rocca di Rugalov
Machetos
DUCATO DI KANTRIUM
Kantridae
DUCATO DI TEL AKBIR
DUCATO DI MECHETOS
Cittadella di Puntoscuro
Kerendas
PIANA DI KERENDAS
Acestes
DUCATO DI RETEBIUS
Retebius
GOLFO DI KANTRIUM
Brigliavil
DUCATO DI KERENDAS
Colleforca
THYATIS CENTRALE
Puntaurora
Tel Akbir
Guardia Abukir
Forte Kerendas
Baiavilla
Piceno
DUCATO DI THYATIS
Julinius
Ossacroce
Thyatis
Cala Solitaria
Nortis
Capocolle
CONTEA DI LUCINIUS
Torre di Aes
CINTURA DI VANYA
Porto Hatti
Porto Lucinius
Porto Cala
Fiume delle Canne
ISOLA DI FUOCO
MARE DEL TERRORE
Monte Grandefuoco (Cimarossa/Monte Thymas) alt. 275M
Vinton
Torion
Pilion
Avamposto Lucinius
Forte Navale Carytion
PROTETTORATO DI CARYTION
Battaglia del Fuoco 880 PI
Hattias
Fiume Forza
Portus Pilum
ISOLA APERTA
Fiume Manolesta
Malfia
Fiume Pilion
COLLINE SECOLARI
Torre Portomaritata
Scontro dei Principi 500 PI
Baiagrigia
Scogliere della Spuma
Torre Cuneus
CONTEA DI HATTIAS
DUCATO DI MOSITIUS
Casamarina
Monte Mositius
Monte Olwin
CRESTA DI GREGUS
ISOLA ELFIA
Argevin
PROTETTORATO DI BORYDOS
Forte Borydos
Verdon
CONTEA DI ACTIUS
PROTETTORATO DI SCLARAS
Actius
Forte Caposud
Appiglio di Euglenos
N
1 ESAGONO = 12KM

Emirati di Ylaruam



Governo: Monarchia

Capitale: Ylaruam

Lingue Parlate: Ylari

Dimensioni: 140.320 Km²

Come popolo profondamente religioso, gli Ylari onorano l'Immortale Al-Kalim più di tutti gli altri, e la loro cultura e storia sono inevitabilmente avvolte attorno ai suoi insegnamenti. Ylaruam è anche una terra divisa in un dibattito teologico su come interpretare le parole di Al-Kalim: i Precettori favoriscono un'interpretazione più moderna e si sforzano di portare Ylaruam in linea con i suoi vicini, i Kin invece sostengono un'interpretazione più conservatrice, e credono che gli estranei debbano essere trattati con ostilità e rimossi dalla nazione.

Ylaruam ora sta modernizzando la sua cultura, passando da uno stile di vita nomade a quello della cultura urbana, questo risulta ancora uno shock per la maggior parte degli Ylari, infatti molte persone si rifiutano di stabilirsi e si attengono invece ai loro stili di vita tradizionali.

Il governo di Ylaruam comprende il Sultano, che pubblica editti e promulga leggi, ed il Gran Visir, che tenta di metterle in atto. Sotto il Sultano ci sono gli Emiri, che governano i loro territori e rispondono direttamente al Sultano. Il Sultano e gli Emiri possono nominare sotto di loro una nobiltà minore, ma questo tende ad essere raro e la principale eccezione è il Ministero delle Provincie. Questa agenzia consente a qualsiasi avventuriero in grado di sconfiggere i pericoli di un territorio non rivendicato, a presentare una petizione per ottenere il governo di quell'area. Per una tradizione tramandata dallo stesso Al-Kalim, se la petizione risulta provata, viene sempre accolta.

Una parte significativa del governo di Ylaruam sono i Ministeri, una burocrazia centralizzata che gestisce le funzioni primarie del governo interno. Questi uffici gestiscono la maggior parte dei compiti che gli emiri trovano noiosi o troppo plebei. I Ministeri trattano cose come la sicurezza delle miniere, la manutenzione del tempio e le controversie tra mercanti. Gli emiri consentono ai Ministeri di esercitare questi poteri e, in cambio, essi si assicurano che tutte le tasse siano riscosse ed adeguatamente distribuite.

La religione è una parte significativa della vita degli Ylari e la nazione onora un solo immortale: il suo patrono Al-Khalim. Egli fu un grande signore della guerra ed un leader religioso due secoli fa. Riuscì a convincere i suoi più acerrimi nemici a collaborare con lui per liberare Ylaruam. Pregava spesso djinni ed efreeti di prestare il loro aiuto alla sua causa, compresi alcuni che sono tutt'ora vincolati dal giuramento di proteggere Ylaruam. Al-Khalim unì le tribù della sua nazione per cacciare l'Impero alphatiano e l'Impero thyatiano, e dopo aver liberato la sua terra da tutti gli invasori stranieri, istituì gli Emirati come sono oggi. Governò giustamente ed aiutò la nuova nazione a prosperare, fino a quando non se ne andò per completare la sua ricerca dell'immortalità.

La parola di Al-Khalim è legge, ma il sacerdozio che lo serve si è diviso in due diverse interpretazioni dei suoi insegnamenti. I Precettori credono in relazioni più aperte ed amichevoli con gli stranieri, ed incoraggiano gli Ylari ad adottare una cultura urbana e concentrarsi sugli sforzi mercantili. La fazione Kin è molto più conservatrice e preferisce che la nazione segua il suo passato nomade. I Kin sono meno tolleranti nei confronti degli estranei e disdegnano gli abitanti delle città rispetto ai nomadi del deserto. Al-Khalim ha espresso attraverso i

suoi chierici che sostiene tutte e due le fazioni, che entrambe servono a mantenere in salute Ylaruam e che dovrebbero governare a turno, regnando quando la nazione ha più bisogno della rispettiva filosofia.

La magia arcana non è generalmente tollerata a Ylaruam, in quanto la nazione ricorda gli orrori che i maghi di Alphatia hanno scatenato su di essa. La piromanzia e la negromanzia sono particolarmente proibite e comportano le sentenze più dure. I maghi sono tenuti ad indossare abiti vistosi che annunciano la loro capacità di incantatore. Una tassa deve quindi essere pagata al Ministero della Stregoneria affinché il mago possa lanciare incantesimi all'interno della nazione.

Gli insegnamenti di Al-Khalim influenzano pesantemente la giustizia di Ylaruam. Molte cose che una volta erano legali, come la schiavitù o la piromanzia, furono bandite da Al-Khalim quando presentò le sue leggi. Molte delle regole di Ylaruam sono di stampo religioso e delineano ciò che viene considerato morale e tollerato nella società educata. Molte attività che sarebbero comuni in altre nazioni, come vestiti scollati o giocare d'azzardo, sono completamente vietate. Una delle peggiori punizioni è essere tagliati fuori dalla fede, una forma di morte sociale in cui nessuno aiuterà il criminale, la maggior parte di coloro che ricevono questa punizione infatti, chiedono perdono o lasciano spontaneamente la nazione per la vergogna.

Ylaruam è prevalentemente un terreno desertico ed ospita la maggior parte della fauna selvatica che si trova in tali biomi. I nomadi hanno un gran numero di cammelli, capre e pecore mentre, nelle città, i nobili più ricchi tendono a possedere cavalli. Le creature fantastiche che si vedono spesso includono draghi blu, roc ed il temuto Verme della Sabbia. Si narra anche di lampade ed anelli contenenti Geni intrappolati, inclusi alcuni dallo stesso Al-Khalim. Nei deserti più profondi gli uomini lucertola, conosciuti come Sis'Thik o Flagelli del Deserto, sono una minaccia costante.

Ylaruam è nota per le sue piramidi e templi perduti. Le sabbie hanno conquistato intere città ed i templi degli antichi immortali sono nascosti nelle montagne e nelle valli dimenticate da tutti. Recarsi in queste antiche rovine è legalmente vietato per decreto del governo di Ylaruam, ma la promessa di un tesoro attira molti saccheggiatori di tombe.

Gli Ylari sono considerati insoliti dalla maggior parte degli estranei, sebbene i nani li considerino spiriti affini, e la loro natura senza umorismo li rende meno ben accolti in altre terre. Ylaruam disprezza Glantri ed il suo ripudio per la religione, così come il suo tollerare pratiche arcane malvagie, a tal motivo fornisce aiuto a Casa di Roccia nella sua lotta contro i maghi.

Emirati

Alasiya ospita la capitale della città di Ylaruam. Sebbene Alasiya sia la più urbana di tutte le province, ha una grande quota di nomadi. I nativi qui sono orgogliosi delle loro abilità di mercanti. I nani sono relativamente comuni, e vendono le loro merci nei mercati. Alasiya è famosa anche per i suoi cavalli, che sono considerati alcune delle cavalcature più veloci al mondo. Il Sultano tiene la sua corte quasi ogni giorno nella città di Ylaruam, anche se vi possono partecipare solo coloro che sono autorizzati dal suo visir, quasi altrettanto potente. Anche la l'Università Sogno del Giardino nel Deserto si trova nella capitale ed è stata fondata da Al-Khalim in persona.

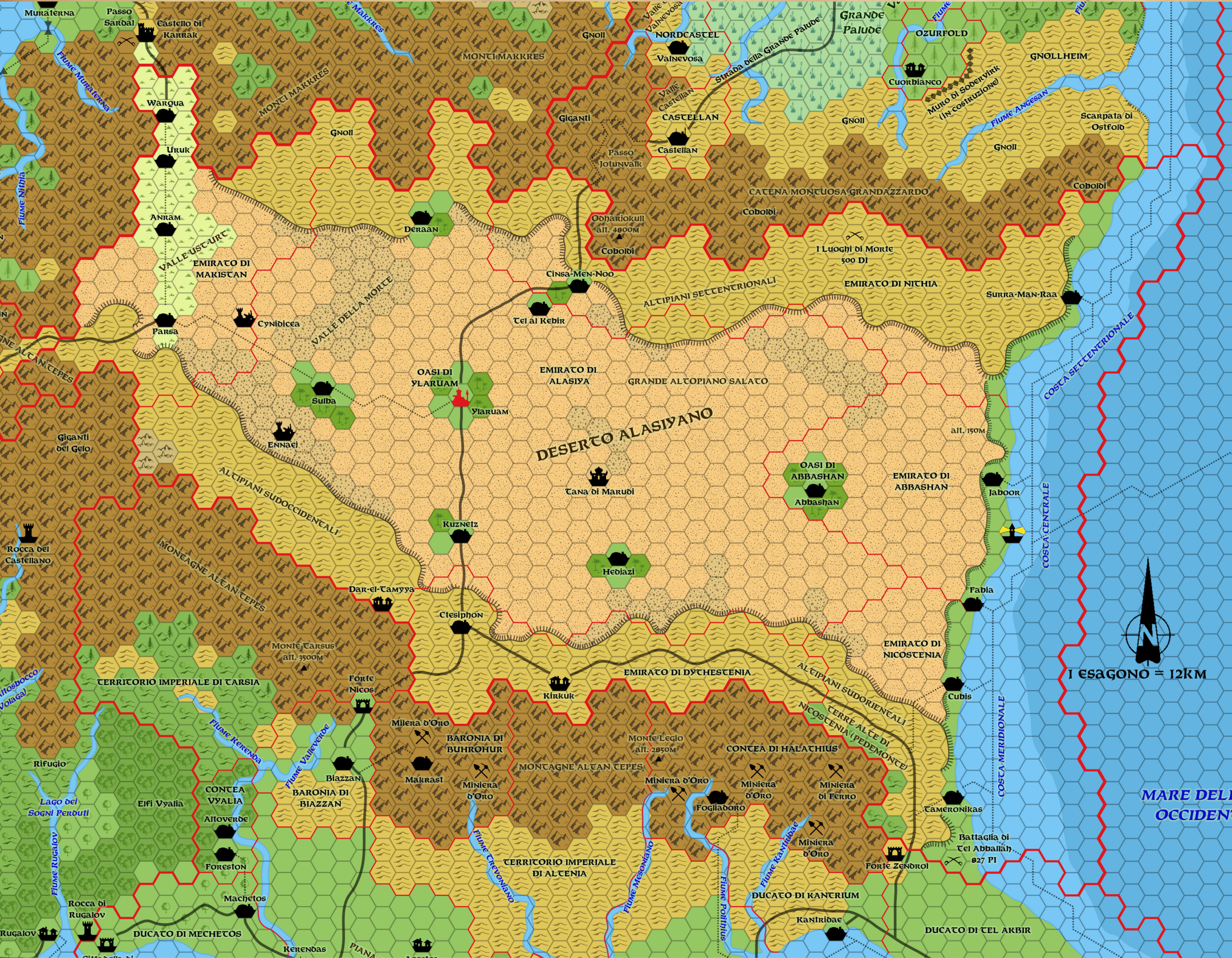
Abbashan è generalmente ostile nei confronti degli stranieri. L'emiro sta cercando disperatamente di cambiare questa visione, poiché Abbashan è rimasta indietro economicamente rispetto ad altre province e, finché qualcosa non cambierà, rimarrà povera. Le città commerciali sono note per i loro prezzi particolarmente bassi da incoraggiare più carovane. Tuttavia i nomadi rimangono intolleranti nei confronti delle spedizioni straniere, e forniscono loro poca assistenza sulle strade.

Nithia è di gran lunga l'emirato più povero di Ylaruam. Qui la terra sembra sterile, la gente rifiuta le parole di Al-Kalim ed i leader sono poco più che capi banditi. C'è un forte contrabbando illegale di manufatti. La terra è ricca di minerali, ma l'ostilità della popolazione locale fa sì che la maggior parte di essi non venga reclamato. Il Ministero delle Province offre generose ricompense a chiunque possa domare la terra.

Il **Makistan** è il granaio di Ylaruam. Il terreno è fertile ed i raccolti sono abbondanti. I makistani sono molto più rilassati dei loro compatrioti; si astengono dal mercanteggiare aggressivo per cui la loro nazione è famosa. La regione è impoverita, gli edifici a due piani sono considerati stravaganti ed i raccolti che fornisce non sono molto redditizi, ma produce abbastanza da esportare cibo in tutta la nazione.

Nicostenia è il luogo da cui la maggior parte delle merci di Ylaruam partono per altre terre. L'emirato è costellato di città commerciali lungo tutta la sua costa. Ha anche le foreste più estese di Ylaruam, ma il legno prelevato dagli alberi non è buono come quello straniero. Produce la maggior parte dei beni commerciali che Ylaruam esporta, ma i prodotti sono considerati di scarsa qualità da altri paesi. Tuttavia, i mercanti portano un bel po' d'oro nelle loro casse.

Dythestenia è prevalentemente disabitata ad eccezione della sua capitale Ctesiphon. la terra ha enormi riserve minerarie ed i suoi minerali di ferro sono eccezionalmente puri ed apprezzati dai fabbricanti di spade. Principalmente i nomadi popolano l'emirato e l'intera regione è infestata da mostri. Dythestenia soffre anche delle incursioni di Thyatis ed Ostland, costringendo i militari a restare sulla costa e lasciare l'entroterra vulnerabile ai banditi, pertanto l'emirato fa spesso ricorso a mercenari per risolvere i suoi problemi.


Muraterna
Passo Sardal
Castello di Karrak
Fiume Muraterna
Monti Makkres
Gnoll
Valle Valnevosa
Valnevosa
NORDCASTEL
Grande Palude
Strada della Grande Palude
OZURFOLD
GNOLLHEIM
Cuorbianco
Muro di Sodervirk (in costruzione)
Fiume Angesan
Scarpata di Ostfold
Warqua
Uruk
Fiume Nithia
Giganti
Valle Castellan
CASTELLAN
Castellan
Passo Jotunvalk
Gnoll
Coboldi
CATENA MONTUOSA GRANDAZZARDO
Anram
Deraan
Odhariokull alt. 4800m
I Luoghi di Morte 500 DI
VALLE USC-URC
EMIRATO DI MAKISTAN
Cinsa-Men-Noo
EMIRATO DI NICHIA
Surra-Man-Raa
ALTIPIANI SETTENTRIONALI
Parsa
Cynidicea
Tel al Kebir
VALLE DELLA MORTE
COSTA SETTENTRIONALE
OASI DI YLARUAM
EMIRATO DI ALASIYA
GRANDE ALTOPIANO SALATO
Suiba
Ylaruam
Giganti del Gelo
Ennaej
DESERTO ALASIYANO
alt. 150m
OASI DI ABBASHAN
EMIRATO DI ABBASHAN
Abbashan
Jaboor
Tana di Marudi
ALTIPIANI SUDOCCIDENTALI
COSTA CENTRALE
Kuznetz
Rocca del Castellano
Hediazi
MONTAGNE ALCAN CEPES
Dar-el-Tamyya
Fabia
Ctesiphon
Monte Carsus alt. 3500m
EMIRATO DI NICOSTENIA
TERRITORIO IMPERIALE DI TARSIA
Forte Nicos
EMIRATO DI DYCHESCENIA
Kirkuk
Cubis
ALTIPIANI SUDORIENTALI
TERRE ALTE DI NICOSTENIA (PEDEMONTE)
Miniera d'Oro
BARONIA DI BUHROHUR
Monte Legio alt. 2850m
CONTEA DI HALACHIUS
Fiume Kerenda
Fiume Valleverde
Rifugio
Biazzan
Makrast
Miniera d'Oro
MONTAGNE ALCAN CEPES
Miniera d'Oro
Miniera di Ferro
Foglladoro
Cameronikas
Lago dei Sogni Perduti
CONTEA VYALIA
Elfi Vyalia
BARONIA DI BIAZZAN
Altoverde
Foreston
Fiume Crevoniano
TERRITORIO IMPERIALE DI ALTENIA
Fiume Mesoniano
Fiume Kantridae
Miniera d'Oro
Forte Zendrol
Battaglia di Tel Abdallah 827 PI
Fiume Rugalov
Rocca di Rugalov
Machetos
DUCATO DI KANTRIUM
Fiume Politius
Kantridae
DUCATO DI MECHETOS
DUCATO DI TEL AKBIR
Kerendas
1 esagono = 12km
MARE DELL'OCCIDENTE

Città di Mystara

Alfheim si trova nel mezzo della foresta di Canolbarth e funge da avamposto commerciale. Pur non essendo la capitale ufficiale del Regno di Alfheim è ciò che la maggior parte delle persone visita quando si trova nel regno degli elfi.

Awinagehi è il più grande dei villaggi del Clan delle Alci ad Atruaghin. Composto da numerose capanne e fattorie, è abbastanza grande da fornire riparo ad altre tribù durante i momenti di difficoltà.

La **Città delle Stelle** è la più grande città degli Elfi dell'Ombra. Sconosciuta agli estranei, l'intera città è costruita in una sacca di gravità inversa sul tetto di un'enorme caverna sotterranea, circondata da ambiente e creature ostili. Una testimonianza della volontà degli Elfi dell'Ombra di sopravvivere.

Darokin è la più grande città commerciale sulla terraferma del Mondo Conosciuto. Sede del Palazzo della Gilda dei Mercanti, non c'è nulla che non si possa comprare a Darokin. Qui risiedono anche i più grandi finanzieri, rendendo questa città una potenza economica.

Dengar, la capitale di Casa di Roccia, è due città in una. In superficie i nani si incontrano con le altre razze, ma è sotto terra il vero cuore di tutto. Costruita da nani per nani, la sua grandezza metterebbe soggezione a chiunque.

Glantri è il cuore degli intrighi degli omonimi principati, costituita da canali e popolata da maghi subdoli. La magia è la norma qui, anche i compiti più banali vengono svolti con le arti arcane.

La **Grande Corte del Khan** non è una reale e fissa città, ma è il cuore del governo di Ethengar. Ovunque si trovi, vi dimorano tutti i potenti di Ethengar. La maggior parte delle carovane sosta qui almeno una volta.

Ierendi è la pittoresca capitale dell'omonima nazione insulare. È una meraviglia piena di resort e divertimenti. Tutto si muove a ritmo lento, proprio come piace alla sua gente.

Minrothad è la capitale della centrale commerciale nautica, le Gilde di Minrothad. Situato in una caldera, la sua posizione protetta le ha permesso di prosperare come porto commerciale. La città è piena di negozi di ogni tipo ed è una dei più grandi costruttori navali del mondo conosciuto.

Norvikk è l'orgoglio di Vestland. Rappresenta il tentativo della nazione di diventare uno stato moderno. I mercanti hanno sostituito i guerrieri come mestiere più comune e nuovi edifici vengono eretti regolarmente.

Oceansend è un'ex colonia thyatiana nel Norwold, e ha ottenuto l'indipendenza decenni fa. Ufficialmente neutrale negli affari internazionali, è nota per il suo gran numero di eserciti mercenari a noleggio.

Serraine è vista raramente ma molto discussa. Una magica città volante costruita dagli gnomi del cielo, viaggia per il continente impegnandosi in folli esperimenti e scambiando materiali esotici con le nazioni sottostanti. È anche una popolare destinazione fra nobili.

Shireton è il cuore della cultura halfling. Qui dimora la tranquillità, pochi intrighi ed un popolo che si accontenta della vita. La maggior parte delle persone trova la città noiosa, ma gli halfling non la cambierebbero per nulla al mondo. È un porto popolare per i mercanti che cercano cibo e bevande a buon mercato da rivendere altrove.

Soderfjord è una città povera, che riflette gli averi degli Jarldom. È un dedalo disorganizzato di edifici mal costruiti. La sua reputazione di luogo pericoloso dopo il tramonto è estremamente meritata.

Specularum è la capitale del Granducato di Karameikos. È una fusione di due città e popoli: i nuovi coloni thyatiani stanno lentamente sostituendo la più antica cultura traladariana. È affascinante osservare queste etnie scontrarsi e fondersi.

Sundsvall è la magica capitale di Alphatia. Qui il meraviglioso è all'ordine del giorno poiché le navi volanti riempiono il cielo e gli edifici galleggiano sopra il suolo, raggiungibili solo con la magia. È una città costruita da maghi per maghi.

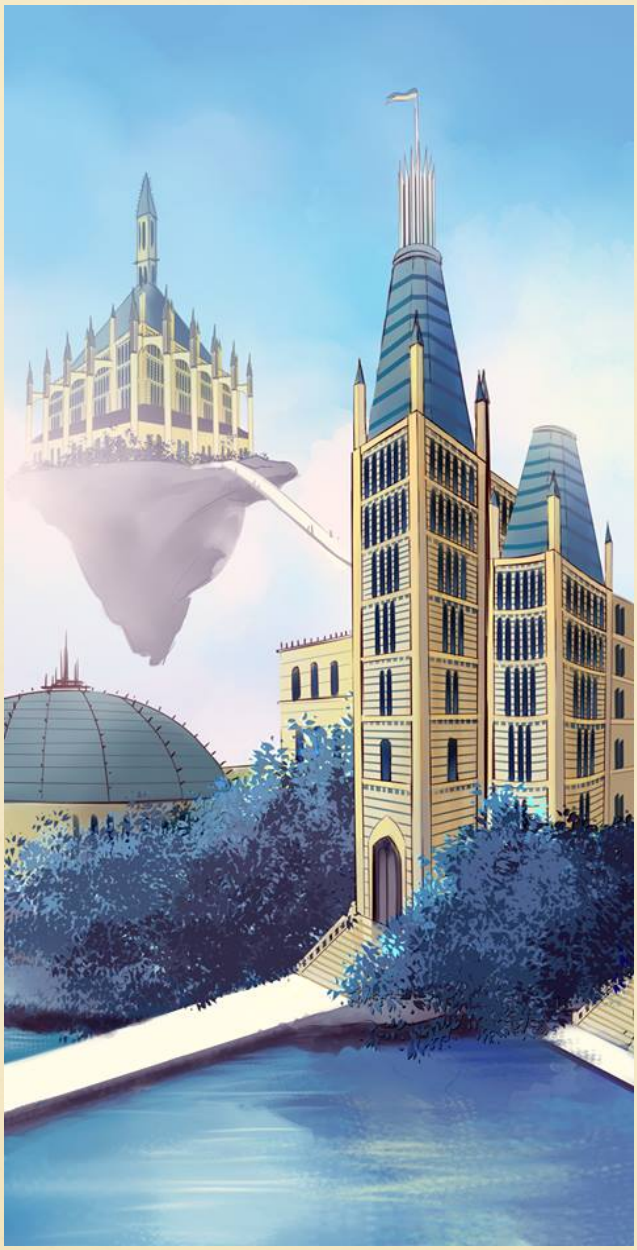
Tanaroa è il villaggio più grande dell'Isola del Terrore. Famoso per la sua grande muraglia lunga tre chilometri che impedisce alle terrificanti creature dell'isola di scatenarsi sulla piccola civiltà scolpita nella giungla.

Thyatis è la più grande città del continente, ed è anche la più trafficata. Tutto a Thyatis è più notevole, dai bassifondi alle dimore. Sempre in movimento, non c'è cosa o persona che non si possa trovare a Thyatis. La politica è l'obiettivo principale della città e farvi visita senza qualche alleato può essere pericoloso per la salute.

Ylaruam è una città relativamente nuova rispetto al resto del mondo. Costruita da Al-Kalim, Ylaruam è una bizzarria di cultura nomade inserita in un insediamento a lungo termine. Famosa per i suoi mercati e templi, non è spesso amichevole con gli estranei.

Zeaburg è la capitale dell'Ostland ed è composta da ricchi nobili e contadini poveri. La città è più un accampamento per l'esercito che un luogo in cui vivere. Solo la presenza del Re e della sua corte evita che la città si impoverisca.

Luoghi di Conoscenza



Il **Collegio della Magia** non è così impressionante come potrebbe sembrare dal nome. Dal momento che gli Sciamani degli Elfi dell'Ombra non consentono ai maghi alcuna istruzione formale, è una piccola scuola nella Città delle Stelle, sul retro di un negozio di forniture magiche.

Il **Collegium Arcanum** è la scuola ufficiale di magia a Thyatis. Pur non essendo imponente come altre nel suo genere, è comunque una delle più rinomate.

Il **Corpo Diplomatico di Darokin** gestisce una serie di collegi per insegnare ai suoi nuovi ufficiali come negoziare con gli stranieri. Si concentra prevalentemente su lingue, affari e cultura estera. Insegna anche gli incantesimi relativi al commercio ai Principi Mercanti.

L'**Università Sogno del Giardino nel Deserto di Ylaruam** ospita numerosi saggi e studiosi Ylari, che cercano di trovare il vero significato dietro gli insegnamenti di Al-Kalim. Il sultano non bada a spese nel portare all'università docenti e tomi.

La **Grande Biblioteca** di Serraine è il più grande deposito di conoscenza al mondo. Contiene non solo tomi ma fonti magiche di ricordi e visioni di eventi storici sotto forma di illusioni. Essendo la biblioteca ben fornita, il suo bibliotecario non morto è un po' diffidente nei confronti dei visitatori stranieri.

La **Grande Scuola di Magia** di Glantri è forse la scuola più famosa del Mondo Conosciuto. È piena di maghi di ogni tipo, dagli apprendisti agli arcimaghi, con voci di misteri nascosti ovunque. Tuttavia, la sua politica interna può essere piuttosto mortale.

La **Scuola Pubblica** di Ierendi è il luogo in cui gli isolani ricevono l'istruzione primaria. È l'unica scuola pubblica dell'intera nazione, ma è più che adeguata per la popolazione. Grazie a questo, Ierendi gode del più alto tasso di alfabetizzazione al mondo.

L'**Albero Biblioteca** di Mealidor è un vero e proprio albero, pieno di pergamene e libri risalenti a migliaia di anni fa. Esclusivo del Clan Mealidil, pochi elfi esterni, ed ancora meno umani, possono mettervi piede.

La **Scuola d'Arte** di Ierendi è il più grande collegio bardico del Mondo Conosciuto. Sebbene insegni anche altre arti, è la principale fonte di bardi di formazione classica. Anche pittori, scrittori e scultori affollano la scuola. La frequentano anche bardi professionisti di altre nazioni.

L'**Alto Seminario Skarrad** è la scuola di ingegneria più prestigiosa del Mondo Conosciuto. Situato nella Dengar Bassa a Casa di Roccia, insegna principalmente ai nani ma occasionalmente accetta studenti umani.

La **Grande Biblioteca di Thyatis** possiede la più vasta collezione di libri e pergamene conosciuta. Tutti gli avvenimenti mondani e storici possono essere qui appresi. È aperta ai nobili di Thyatis e a coloro che possono permettersi di pagare l'ingresso.

La **Gilda dei Tutori** è la più grande scuola di Minrothad. Insegna molti mestieri nautici, ma è famosa soprattutto per insegnare gli incantesimi legati al commercio marittimo dei Principi Mercanti. È costantemente in allerta contro le spie della gilda mercantile rivale di Darokin.

L'**Università di Sundsvall**, grande ben venti isolati, è senza dubbio la più grande università conosciuta. Ogni mago di Alphatia riceve qui il suo addestramento, e vi sono interi padiglioni dedicati alla ricerca magica.

Il **Collegio Uppsala** è relativamente nuovo ed è stato costruito come parte degli sforzi di modernizzazione di Vestland. Serve da collegio bardico per gli Scaldi e per custodire la storia delle Terre del Nord.



LUOGHI MALFAMATI

La **Baronia dell'Aquila Nera**, all'estremità occidentale di Karameikos, è la sede di Forte Destino. Qui, il barone von Hendricks terrorizza tutti coloro che vivono nel suo dominio con l'aiuto del malvagio mago Bargle.

Il **Complesso di Barimoor** è un enorme complesso sotterraneo creato dal mago Barimoor, alla ricerca dell'immortalità. Nessuno sa cosa si trovi all'interno, poiché chiunque vi sia entrato non ha mai fatto ritorno per raccontarlo.

Cuornero è un luogo nel cuore del continente di Alphatia dove i maghi si riuniscono per eseguire esperimenti oscuri. Lì nulla è proibito e le magie della peggior specie sono all'ordine del giorno.

La **Locanda del Buonritorno** è una misteriosa locanda abbandonata situata nelle Terre Brulle. Non si riesce a scalfire e tutti coloro che vi entrano non fanno ritorno. L'edificio è permeato di magia antica.

Cynidecia è una leggendaria città perduta presumibilmente situata da qualche parte tra le sabbie di Ylaruam. Le storie dicono che sia stata costruita da una civiltà perduta da tempo e governata da folli adoratori di immortali dimenticati.

L'**Agiarchia di Hule** si trova a ovest dei Clan Atruaghin ed è governata con pugno di ferro da un despota conosciuto come il Maestro. Lì egli raduna vasti eserciti e mira verso est per trovare nuove terre da conquistare.

Hattias, nell'Impero di Thyatis, è nota per il suo estremo razzismo verso gli estranei. Si credono superiori a tutte le altre razze ed etnie. Gli Hattiani complottano per soggiogare le razze minori al loro dominio.

L'**Isola dell'Onore** è una delle due isole proibite di Ierendi, patria degli enigmatici maghi del fuoco. Essi respingono tutti i visitatori con le loro inaffondabili navi di fuoco. Si dice di draghi visti sporadicamente nel cielo.

Il **Castello di Itheldown**, nel mezzo del lago Amsorak, è un luogo maledetto. Nessuno a Darokin sa cosa abbia causato la torsione ed il raggrinzimento dell'edificio. Ma chiunque si avvicini sente urla provenire dall'interno.

La **Terra delle Sabbie Nere** è un luogo infestato ad Ethengar. Nulla cresce e nessun animale attraversa il nero deserto. Quando il vento proviene dalla sua direzione, la pazzia lo segue.

Approdo si trova sulla costa meridionale del Norwold. È nota sia per il suo crimine dilagante, sia per il suo mercato nero. Il posto ideale per trovare pezzi di magia proibita, o per prendersi un coltello nella schiena...

La **Palude di Malpeggi**, tra Darokin e le Cinque Contee, è un'enorme, fetida palude che ospita innumerevoli mostri, orrori e grandi tesori nascosti. Le leggende sulle ricchezze perdute al suo interno sono innumerevoli.

Arbusto Spinoso è un punto di magia negativa ad Alfheim, dove le piante crescono contorte ed annerite. Mostri compaiono spontaneamente e per questo viene monitorato costantemente.

L'**Isola Bianca** è l'altra isola proibita di Ierendi. Sede di monaci pazzi e di scimmie bianche, l'isola causa la pazzia a chiunque vi sbarchi. Nessuno ne conosce la causa o come curarla.

Terre di Intrighi

Il Regno Buono



Situato in una stretta regione del piano etereo, il Regno Buono si trova cinto tra i sinistri mali del Limbo e la bolgia del Regno degli Spiriti. Una copia fin troppo perfetta del Primo Piano Materiale che re Oberon dei Sidhe governa.

Nel Regno Buono si possono trovare tutti i tipi di folletti, dal più altezzoso nobile sidhe al più vile diavoletto di legno. Re Oberon governa la sua corte tra i suoi volubili capricci, in una distorta copia della politica mondana dei mortali.

Entrare nel Regno Buono è al tempo stesso sia facile che frustrante. I portali per il regno possono essere qualunque cosa: una pozza d'acqua purissima, un cerchio di funghi o un sentiero che si inoltra in profondità nel bosco. Il più famoso è un circolo di pietre chiamato Terre dei Sogni, dove spesso Oberon si avventura assieme alla sua corte per fare festa. È il miglior posto nel mondo dei mortali per incontrarlo, ma è rischioso farlo a causa della sua natura molto volubile.

Quando un mortale si trova nel Regno Buono, tutte le leggi della realtà vengono meno. Si possono sperimentare anomalie nello scorrere del tempo: pochi minuti nel regno possono corrispondere a decenni nel regno dei mortali, o un'intera vita alla Corte delle Fate possono risultare pochi attimi.

Non esiste nessuna logica nelle leggi del Regno Buono: la distanza tra le regioni può variare a seconda della direzione in cui si viaggia. Chiunque si avventuri troppo vicino alla Limbo può cadere vittima di una qualsiasi delle sue creature ripugnanti così come essere preda della follia se si avvicina al Regno degli Spiriti.

Il regno stesso è una contorta imitazione del mondo mortale. Le fate non hanno città o insediamenti, vivono in un perpetuo festeggiare; ci sono fiere e feste che durano da secoli e la Corte di Oberon intrattiene tutt'ora un ballo in maschera che ebbe inizio ancor prima dell'ascesa di Blackmoor.

I folletti trascorrono tutta la vita inseguendo le loro passioni, e lo fanno per molto più tempo di quanto un mortale non possa sopportare prima di stancarsi.

Da un lato del regno, la flora e la fauna del Regno degli Spiriti crescono fino a raggiungere dimensioni enormi. Il sole di mezzogiorno splende in alto, intoccato dallo scorrere del tempo. Le foreste crescono più velocemente di quanto possano essere abbattute ed i folletti diventano ossessivi ed irrequieti, perdendo ogni pensiero razionale e dando sfogo ai loro istinti.

All'estremità opposta, il Limbo contamina il Regno Buono, gettando una perpetua notte sulle sue terre. Le piante si contorcono, gli animali diventano selvaggi e le fate che si avventurano troppo vicino spesso vengono spinte a compiere azioni malvagie; molte fate Unseelie usano radunarsi qui.

Al centro, invece, c'è la corte di re Oberon. Qui il Re sidhe governa dal suo trono di alabastro, mentre intorno a lui perpetua l'infinita danza mascherata del suo seguito. Le megere si nascondono dietro le maschere, mentre spiritelli e pixie ballano senza sosta.

I folletti più potenti sono i sidhe, il cui unico scopo è quello di addomesticare i mortali.

Le Fosse di Thyatis



La nazione più grande dell'intero continente è Thyatis ed il suo intrattenimento principale sono le arene dei gladiatori. Dall'imponente Colosseo nella città di Thyatis alle più rozze fosse di combattimento nei remoti angoli dell'entroterra, i thyatiani adorano guardare i guerrieri che combattono fino alla morte per il divertimento delle masse. La popolarità dei giochi ha persino creato un'intera cultura attorno ai gladiatori, che permea a fondo la società thyatiana.

Esistono tre tipologie di combattenti, i criminali, gli schiavi e gli uomini liberi. I criminali condannati a morte spesso prendono parte a combattimenti palesemente iniqui, ideati solo per deliziare la folla e garantire il loro trapasso. Raramente un criminale sopravvive alla battaglia, ma se la lotta risultasse particolarmente divertente, potrebbe guadagnarsi la grazia, in caso contrario il criminale sarà costretto a combattere in un altro spettacolo, anch'esso ovviamente truccato. Raramente li viene impartito un addestramento, solitamente viene data loro un'arma e vengono costretti a combattere gladiatori meglio armati o bestie feroci.

Gli schiavi sono spesso debitori o prigionieri di guerra addestrati a combattere, e vivono solo per portare profitto ai loro padroni. Un buon maestro si assicura che i suoi gladiatori siano ben nutriti, ben addestrati e curati. Un padrone con pochi mezzi normalmente compra schiavi di bassa qualità, e li getta nel tritacarne per saziare la sete di sangue della folla. Gli schiavi possono trattenere una parte delle loro vincite, consentendo loro di acquistare la libertà con il tempo.

Gli uomini liberi combattono nei giochi per la gloria ed il profitto, a differenza degli schiavi possono scegliere quando e dove combattere. Tuttavia, essi devono pagare per il loro addestramento e devono combattere regolarmente per mantenere alta l'adorazione della folla. Un gladiatore che sceglie di combattere solo avversari deboli, o in battaglie palesemente truccate, verrà rapidamente rifiutato da qualunque arena. I gladiatori liberi di successo spesso diventano vere e proprie celebrità.

I combattimenti sono comuni ma costosi, i nobili spendono enormi quantità di oro per ospitare giochi spettacolari con lo scopo di aumentare il loro prestigio. Il rischio di rovina finanziaria è grande, poiché lo sponsor dei giochi deve rimborsare i proprietari per i gladiatori che muoiono, ed il pubblico non assiste ai giochi se non vede il sangue. Trovare un equilibrio è fondamentale; i criminali condannati sono usa e getta ma non sanno combattere bene, ed i gladiatori liberi sono spesso i migliori in circolazione, ma si rifiutano di combattere in battaglie truccate. Un gioco mal organizzato può mandare in bancarotta uno sponsor, mentre se ben organizzato può ripagare il suo costo più volte.

I gladiatori sono divisi in scuole di combattimento, ognuna delle quali insegna loro uno stile diverso. Varie strutture di addestramento, chiamate Ludus, insegnano lo stile sia agli schiavi che agli uomini liberi. Per legge, solo alcune scuole possono affrontarsi tra loro, ma gli sponsor possono pagare per avere una deroga alla regola durante incontri particolari. Allo stesso modo, gli eventi sono generalmente divisi per sesso, ma è anche possibile derogare dietro pagamento. I gladiatori sono tenuti a vestirsi con i colori della loro scuola in modo che il pubblico possa distinguerli, oltre che per renderli molto più visibili nell'arena.

Isola dell'Alba



Intrappolata tra i due potenti imperi, l'Isola dell'Alba è occupata ad est dalla militarista Thyatis e ad ovest dalla magocrazia di Alphatia. Entrambe le nazioni hanno combattuto più guerre in passato, ma ora la situazione ha raggiunto uno stallo: invece di condurre massicce campagne l'una contro l'altra, ora concentrano i loro sforzi sull'Isola dell'Alba che attualmente funge da principale punto di contesa tra gli imperi. Sebbene piccoli focolai occasionalmente divampino, la maggior parte del conflitto ora si svolge nell'ombra; spie di entrambe le parti cercano di ottenere qualunque cosa per poter aumentare il potere del loro impero e rivendicare così l'isola.

Inizialmente l'Alba era un insieme di regni e città-stato indipendenti, fino a quando Alphatia la conquistò poco dopo il suo arrivo su Mystara. L'impero governò l'isola fino a quando Thyatis si ribellò nel 2 P.I., occupando la metà occidentale. Nel corso del successivo millennio, il controllo delle porzioni dell'isola è passato di mano più volte, ma nessuno dei due imperi è stato in grado di respingere completamente l'altro. Dopo l'Assalto Alphatiano della Lancia l'azione militare si è interrotta, da allora l'imperatore Thincol e l'imperatrice Eriadna si accontentano degli attuali confini, per ora.

L'isola è strategicamente importante, poiché si trova nel Mare dell'Alba, esattamente in mezzo ai due imperi. Circumnavigarla per attaccare il rivale equivarrebbe ad allungare il viaggio di settimane, quindi il modo più pratico per organizzare un'invasione sarebbe attraversare l'isola. L'istmo tra nord e sud è controllato da due città: Porto Occidentale e Porto Orientale, ciascuna sotto il dominio di un impero diverso. Grandi porzioni della parte meridionale dell'isola non sono reclamate; entrambi gli imperi danno domini nella regione a chiunque possa ritagliarsi il proprio territorio strappandolo alle terre selvagge.

Gli insediamenti sull'Isola dell'Alba sono un variegato mix di culture. A causa del numero di volte in cui i suoi territori sono passati di mano, ci sono pochi insediamenti thyatiani o alphatiani "puri", ed in molti luoghi la lingua comune è un misto di thyatiano ed alphatiano. Una cultura, chiamata Thothian, è presente nei territori alphatiani, sebbene non sia originaria dell'isola. I Thothiani si stabilirono qui centinaia di anni prima dell'arrivo degli Alphatiani e la loro unicità consiste nell'adorare i loro faraoni come immortali, per i quali costruiscono monumenti a forma di piramide lungo tutte le loro terre. Sebbene non siano alphatiani, i Thothiani restano fedeli ad Eriadna.

Tra i territori occupati c'è la città libera di Helskir, che dichiarò la sua indipendenza dopo essere stata conquistata più volte da entrambi gli imperi. Eruul Zaar, il leader di Helskir, stanco della sua cittadinanza di seconda classe ad Alphatia causa il suo non essere mago, dopo l'assegnazione del Regno del Norwold al figlio di Eriadna Re Ericall, ha chiesto la parità di status solo per vedersela negata. Ora il suo gioco pericoloso è di mantenere la neutralità, pur essendo intrappolato tra due potenti imperi che potrebbero facilmente schiacciarlo.

ISOLA DEL TERRORE



A sud di Ierendi e Minrothad si trova l'arcipelago del Thanegioth, composto da migliaia di isole per lo più sconosciute alla civiltà. La più grande di queste si trova a oltre mille chilometri a sud di Ierendi, ed è chiamata l'Isola del Terrore dagli esploratori che a malapena hanno mappato la sua costa. L'Isola rappresenta un'opportunità incontaminata, piena sia di pericoli nascosti che di terre selvagge.

La prima cosa che risalta all'arrivo sull'isola è la grande quantità di vita animale. Dinosauri ed altri enormi esseri che competono per il cibo mai visti prima qui abbondano, ed i predatori feroci sono la norma; molti di loro vedono gli incauti esploratori come una succosa novità culinaria.

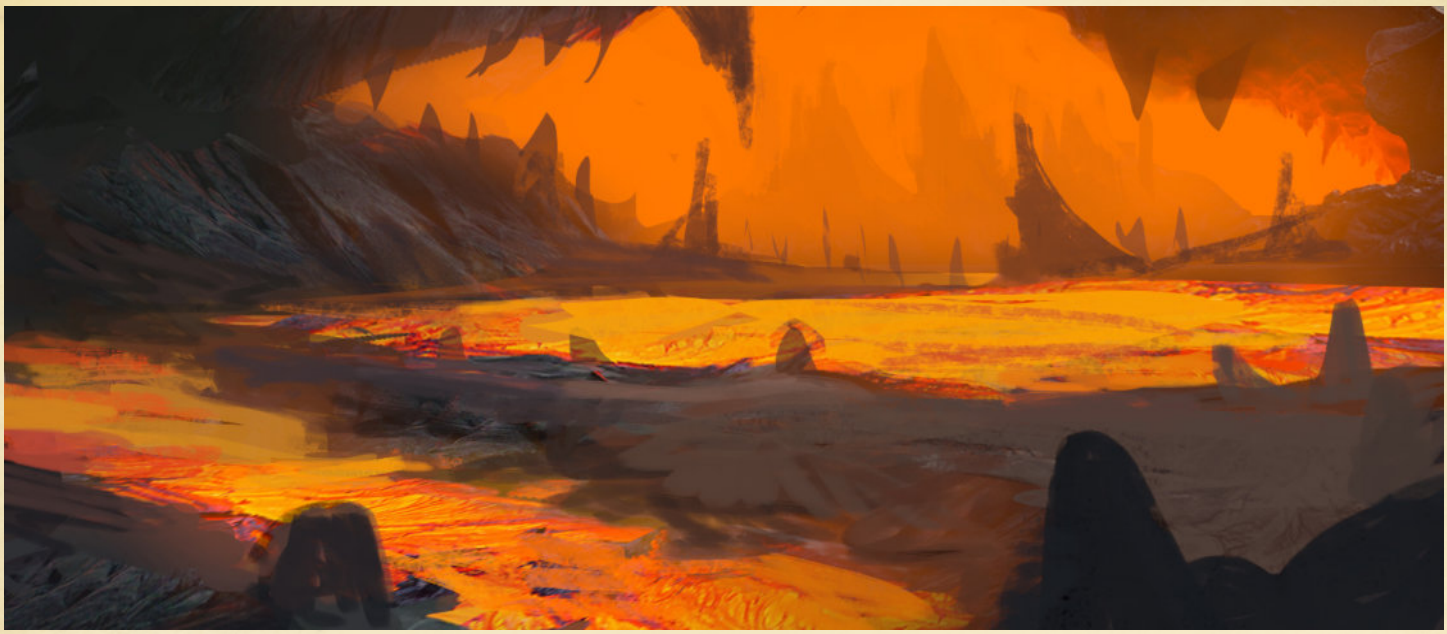
Il posto migliore per attraccare con una nave è nel villaggio di Tanaroa, un popolo primitivo che non ha ancora scoperto la lavorazione dei metalli, tuttavia amichevoli ed aperti al commercio. Vendono volentieri opere d'arte locali ed erbe medicinali in cambio di armi e strumenti di metallo. Nonostante siano nativi dell'isola, ne sanno molto poco, avendo creato un muro gigante per proteggersi dalle enormi bestie che li spazzerebbero via se mai riuscissero ad entrare nel villaggio.

La sua pura ricchezza compensa il rischio rappresentato dalle creature ostili dell'isola: in montagna le pietre preziose affiorano dalla terra, nella roccia si possono vedere vene d'oro intatte abbastanza pure da far impazzire d'avidità un nano ed i letti di perle sono comuni nei bagnasciuga di tutta l'isola, che i Tanaroani usano come marce di scambio. Il problema sta nella difficoltà di riportare tutta questa ricchezza nella civiltà. I minerali e le gemme dovrebbero essere estratti e spediti, richiedendo grandi quantità di manodopera, a meno di non ricorrere alla schiavitù.

Nell'entroterra dell'isola, tre culture diverse cercano di sopravvivere: sulle colline, i Rakasta selvaggi cavalcano tigri dai denti a sciabola cacciando la selvaggina, sospettosi verso gli estranei, ma non apertamente ostili; i Fanaton saltano da un albero all'altro nei loro villaggi sospesi, creature ombrose ma amichevoli se avvicinate pacificamente; infine, alberi pieni di ragnatele indicano la presenza di Aranea, un popolo di ragni che usa la magia per cercare di dominare l'isola. Solo il loro basso numero e gli sforzi dei loro vicini li riescono a tenere a bada.

Gli uomini della tribù parlano di orrori nel cuore della giungla, in cima all'altopiano al centro dell'isola. Si racconta di un male che precede l'arrivo dei Tanaroa. Rovine di origine sconosciuta posso essere intraviste sulla cima e nessun tanaroano che sia mai andato ad esplorarle è mai più tornato, da qui la credenza che il luogo sia maledetto. Ad oggi il segreto dell'altopiano resta ben protetto dalla fitta giungla, la fauna ostile e l'ardua scalata.

Terre Inferiori



A centinaia di miglia sotto la superficie si estende, per la maggior parte delle nazioni del Mondo Conosciuto, una rete di caverne e tunnel ricche di minerali chiamata le Terre Inferiori. Pericoloso e scarsamente popolato, il dedalo di anfratti è dimora delle creature più resistenti, a causa dell'ambiente ostile e della mancanza di cibo ed acqua. Raggiungere le Terre Inferiori è piuttosto difficile: i modi più rapidi sono attraverso Casa di Roccia o dalle Terre Brulle e le sue numerose grotte. Tuttavia gli umanoidi sorvegliano attivamente gli ingressi al loro dominio reclamando il possesso delle caverne, ed i nani anch'essi, ne limitano gelosamente l'accesso attraverso il loro regno per assicurarsi di mantenere la ricchezza mineraria.

Il motivo per cui certe nazioni custodiscono accessi alle Terre Inferiori è che le caverne sono spesso piene di vene di metalli rari e pietre preziose. Gli studiosi hanno ipotizzato che parti del complesso siano in connessione con il piano quasi-elementare dei minerali, spiegando così il motivo dell'inesauribile ricchezza nonostante i secoli di estrazione da parte dei nani. La ricchezza dei minerali di una singola caverna è spesso pari alle entrate di un anno di una nazione.

Il pericolo più grave del sistema di caverne è dato dal fatto che l'intera area è in continuo mutamento: fiumi di lava rendono quasi impossibile viaggiare da una caverna all'altra, sacche di gas velenoso soffocano intere spedizioni in pochi minuti ed i terremoti spesso fanno crollare le grotte aprendone di altre.

Le caverne stabili vengono spesso rivendicate subito da mostri o dai nani, che difendono ferocemente la loro rara scoperta. La profondità dalle grotte, ed i pericoli contenuti in esse, rendono pressoché impossibile le estrazioni minerarie.

Un altro pericolo importante delle Terre Inferiori sono le creature che vi dimorano: umanoidi come orchi e goblin vivono a migliaia nelle caverne più vicine alla superficie, le più povere di preziosi, nascondendosi dal sole e spesso ignorando la grande quantità di ricchezza appena sotto di loro; inoltre orrori malvagi, conosciuti solo nelle Terre Inferiori, si celano agli incauti nelle grotte più profonde.

Creature terrorizzanti come i draghi spesso reclamano per sé le caverne più stabili, crogiolandosi nella ricchezza minerale che le circonda. Creature originarie del Terre Inferiori come i Senzossa, i Glaurant del Profondo ed i Fyrsnaca attendo ignari esploratori. Dai rispettivi piani, gli elementali della terra e dei minerali non sono rari nelle grotte più profonde delle Terre Inferiori, poiché in esse sporadicamente compaiono portali verso altri Piani di esistenza.

Oltre ai pericoli naturali ed all'ostilità delle creature che vi dimorano, ci sono anche molti pericoli nascosti sconosciuti agli estranei nelle caverne. Sacche di gravità inversa possono trovarsi casualmente in alcune delle cavità più grandi; ed esistono strani cristalli chiamati Cristalli delle Anime che, se trovati in gran numero, creano un'energia dannosa che fa ammalare e morire i minatori.

Crimini e Condanne

Nazione	Aggressione	Incitazione al Reato	Frode	Omicidio	Calunnia	Evasione Fiscale	Furto	Violenza Sessuale	Tradimento
Alfheim	Multa	Multa	Multa	Esilio	Multa	Esilio	Multa	Esilio	Esilio
Alphatia	Multa	Schiavitù	Multa	Multa o Morte	Multa	Multa o Schiavitù	Multa o Schiavitù	Multa o Morte	Multa o Maledizione
Atruaghin	Censura	Non punibile	Censura	Esilio o Morte	Censura	Non punibile	Non punibile	Esilio	Esilio o Morte
Casa di Roccia	Esilio	Esilio	Esilio	Ergastolo, Morte o Esilio	Inattività	Inattività	Inattività	Ergastolo, Morte o Esilio	Ergastolo, Morte o Esilio
Cinque Contee	Missione	Missione	Missione	Missione o Morte	Missione	Missione	Missione	Missione o Morte	Missione o Morte
Darokin	Multa	Multa	Multa	Morte	Multa	Multa	Multa	Morte	Morte
Ethengar	Flagellazione	Morte	Flagellazione	Morte	Flagellazione	Morte	Flagellazione	Morte	Morte
Glantri	Amputazione	Amputazione	Amputazione	Morte	Fustigazione	Fino a 10 anni	Amputazione	Metamorfosi Forzata	Morte
Ierendi	Fino a 3 anni	Fino a 3 anni	Fino a 4 anni	Fino a 30 anni	Fino a 4 anni	Fino a 4 anni	Fino a 4 anni	Fino a 30 anni	Fino a 30 anni
Karameikos	Fino ad 1 anno	Fino ad 1 anno	Fino a 6 anni	Da 1 anno fino a Morte	Fino a 6 mesi	Fino a 6 anni	Fino a 6 anni	Da 1 anno fino a Morte	Morte
Minrothad	Taglio della Mano	Taglio della Lingua	Fino a 20 anni	Morte	Pubblica Gogna	Fustigazione	Taglio della Mano	Morte	Morte
Ostland	Schiavitù	Schiavitù	Schiavitù	Schiavitù o Morte	Pestaggio	Schiavitù o Pestaggio	Schiavitù o Pestaggio	Schiavitù o Morte	Morte
Soderfjord	Pestaggio	Pestaggio o Arruolamento	Pestaggio	Pestaggio o Morte	Pestaggio	Pestaggio o Morte	Pestaggio	Pestaggio o Morte	Morte
Thyatis*	Fustigazione	Da 1 mese fino a Morte	Fustigazione	Da 1 mese fino a Morte	Fustigazione	Da 1 mese fino a Morte	Fustigazione	Fustigazione	Morte
Vestland	Multa o Arruolamento	Multa o Arruolamento	Multa	Morte o Arruolamento	Fustigazione	Fustigazione	Multa o Arruolamento	Fustigazione o Morte	Morte
Ylaruam	Fustigazione	Censura o Morte	Censura	Morte	Censura	Morte	Fustigazione	Morte	Morte

Note:

Metamorfosi Forzata: Il colpevole viene forzatamente trasformato in un'altra forma. Nell'altro sesso più comunemente.

Pestaggio: Il colpevole viene picchiato, ma non ucciso, dalla vittima e dai famigliari.

Fustigazione/Flagellazione: Il criminale viene frustato in pubblico per un numero di volte decise dal giudice.

Censura: Il condannato viene pubblicamente disprezzato, non può effettuare acquisti nei mercati o chiedere aiuto nei templi.

Inattività: Si applica solo ai nani; al condannato viene impedito di lavorare.

Amputazione: Un arto viene amputato, tradizionalmente servendosi di un Protoplasma Nero

Pubblica Gogna: Il criminale viene incatenato ed esposto al pubblico ludibrio in piazza per un periodo fino ad un mese.

Missione: Il colpevole viene esiliato dalle Contee fino a che la missione non viene portata a compimento.

Thyatis: Tutti i crimini punibili con la morte sono punibili anche con la schiavitù.

Calendario di Mystara

Nuwmont (Nyxmir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Vatermont (Amphimir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Thaumont (Alphamir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Flaurmont (Sulamir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Yarthmont (Sudmir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Klarmont (Vertmir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Felmont (Islamir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Fyrmont (Andrumir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Ambyrmont (Cyrpimir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Sviftmont (Hastmir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Eirmont (Eimir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Kaldmont (Burymir)

Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

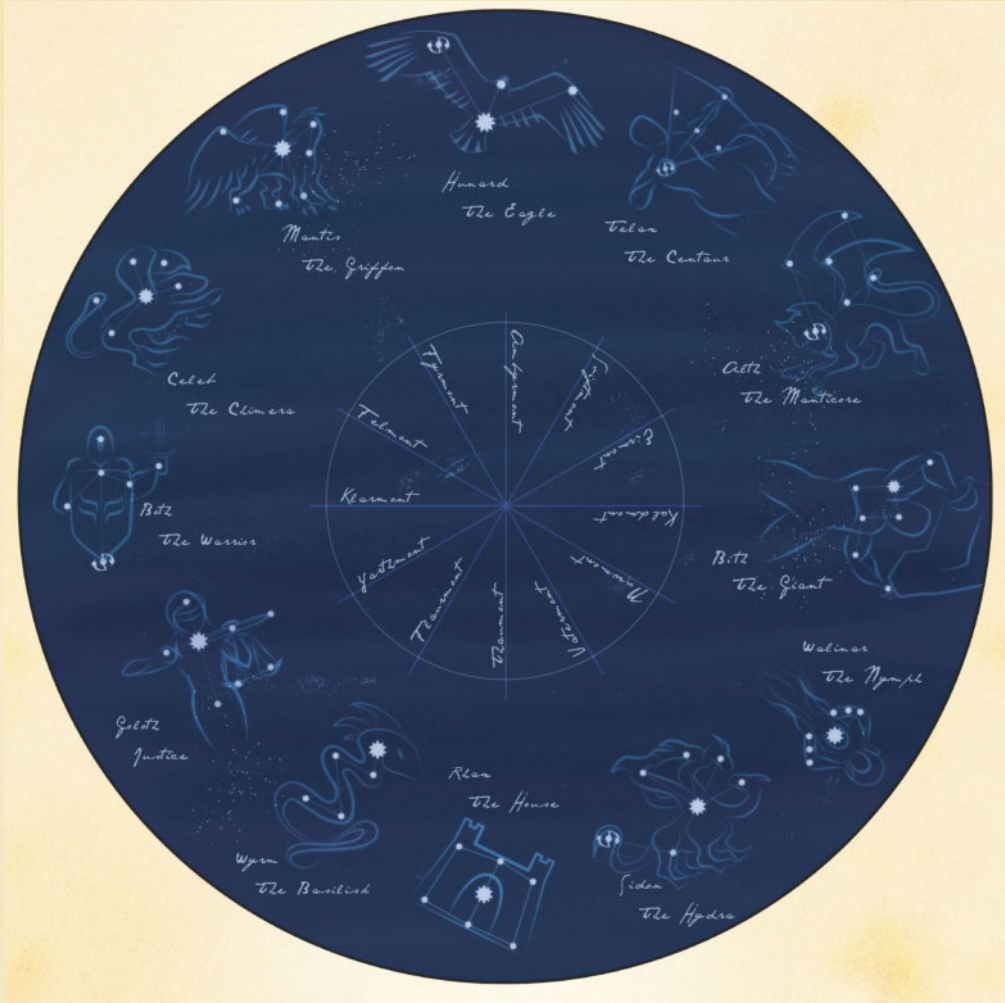
Calendari delle Altre Nazioni

Ethengar	Cinque Contee	Casa di Roccia	Ylaruam
Amai	Clabbas*	Wharlin	Muharram
Hiskmai	Vuuldir	Morlin	Safar
Yalmai	Maehin	Hralin*	Rabi al Awwal
Haimai	Odelin	Hwyrlin	Rabi al Thani*
Kevamai	Gondulrim	Styrlin	Jumada'l Awwal
Seimai	Mithintle	Bahrlin	Jumada'l Thani
Lingmai	Goldaun	Buhrlin	Rajab
Tringmai	Fyrtal	Klintlin	Shaban
Demai	Aumbyr	Birrlin	Ramadan
Chagai*	Ssantiir	Biflin	Shawwal
Rinpoch	Tembiir	Jhyrlin	Dhu'l-Qadah
Komai	Dauntil	Kudlin	Dhu'l-Hijjah

* Indica l'inizio dell'anno

Giorni della Settimana

Thyatis	Alphatia	Ethengar	Cinque Contee	Casa di Roccia	Ylaruam
Lunedain	Majhur	Xingqiri	Lunedain	Syhardan	Yaum al-ahad
Gromedain	Tijhur	Xingqiyi	Gromedain	Thradan	Yaum al-athnen
Tserdain	Wojhur	Xingqier	Tserdain	Evedan	Yaum al-talit
Moldain	Thajhur	Xingqisi	Moldain	Dorfdan	Yaum al-arba
Nytdain	Flajhur	Xingqisi	Nytdain	Duldan	Yaum al-hamis
Loshdain	Sejhur	Xingqiwu	Loshdain	Sythdan	Yaum al-jum'at
Soladain	Lajhur	Xingqiliu	Soladain	Fildan	Yaum as-sabt



Calendario di Minrothad

Le Gilde di Minrothad usano il calendario thyatiano per gli scambi commerciali, ma utilizzano il loro per le faccende interne. Dividono l'anno in 11 mesi di 30 giorni, con 5 settimane da 6 giorni ciascuna. Per far quadrare l'anno, aggiungono un'ulteriore settimana da 6 giorni alla fine. L'anno 1000 D.I. del calendario comune corrisponde all'anno 300 C.V. (Computo di Verdier) secondo il Calendario di Minrothad.

Onmun (Nuwmont 1-Vatermont 2)
Tomun (Vatermont 3-Thaumont 4)
Dreimun (Thaumont 5-Flaurmont 6)
Firmun (Flaurmont 7-Yarthmont 8)
Birmun (Yarthmont 9-Klarmont 10)
Sagmun (Klarmont 11-Felmont 12)
Sebmun (Felmont 13-Fyrmont 14)
Oxmun (Fyrmont 15-Ambyrmont 16)
Nomun (Ambyrmont 17-Sviftmont 18)
Decmun (Sviftmont 19-Eirmont 20)
Elfmun (Eirmont 21-Kaldmont 22)
Mitwok (Kaldmont 23-28)

Calendario degli Elfi dell'Ombra

Gli Elfi dell'Ombra dividono l'anno in 14 mesi da 24 giorni ciascuno. Ogni mese prende il nome da un verso del Rifugio di Pietra, un importante testo storico. Non esistono settimane ed i giorni non hanno nome. Per gli Elfi dell'Ombra l'anno 1000 D.I. del calendario comune corrisponde all'anno 2105 nel loro calendario.

Adunata (Nuwmont 1-24)
Nome (Nuwmont 25-Vatermont 20)
Rifugio di Pietra (Vatermont 21-Thaumont 16)
Sciamano (Thaumont 17-Flaurmont 12)
Cristalli (Flaurmont 13-Yarthmont 8)
Discendenza (Yarthmont 9-Klarmont 4)
Vagabondi (Klarmont 4-28)
Tempio (Felmont 1-24)
Cibo e Purezza (Felmont 25-Fyrmont 20)
Giorni (Fyrmont 21-Ambyrmont 16)
Esercito (Ambyrmont 17-Sviftmont 12)
Re (Sviftmont 13-Eirmont 8)
Altre Razze (Eirmont 9-Kaldmont 4)
Prosperità Promessa (Kaldmont 5-28)



Festività nel Mondo Conosciuto

Capodanno (Nuwmont 1). Tipicamente celebrato in tutto il continente con regali, sfilate e feste.

Giorno degli Spiritelli Benigni (Nuwmont 1). I glantriani si fanno scherzi innocui l'un l'altro tutto il giorno.

Giornata della Frattura (Nuwmont 14). A Glantri gli studenti della Scuola di Magia rompono il ghiaccio dei canali con i loro nuovi incantesimi.

Festival d'Inverno (Vatermont 1 - 7). Per una settimana, gli ethengariani gareggiano e festeggiano, il tutto per onorare il Khan Dorato.

Giorno del Khan Dorato (Vatermont 7). Gli ethengariani celebrano l'unione delle tribù con una grande festa.

Festa della Purga d'Argento (Vatermont 10). A Minrothad si raccontano storie spaventose e si ringrazia la fortuna. Per i licantropi meglio non essere in giro questo giorno.

Giornata della Chiusura (Vatermont 15). Le scuole Alphatiane chiudono ed i bambini tornano a casa.

Fiera delle Fiere (Vatermont 18). I mostri vengono fatti sfilare attraverso la città di Glantri sulla strada che porta al quartiere delle aste.

Tributo al Mare (Vatermont 21). Gli isolani delle Isole della Perla lanciano canoe giocattolo piene di candele per placare il mare.

Giorno del Cancelliere (Vatermont 23). Vacanza dal lavoro per celebrare il primo Cancelliere di Darokin.

Giorno Supplementare (Vatermont 28). Giorno senza magia ad Alphatia, nulla di magico funziona.

Capodanno Alphatiano (Thaumont 1). Alphatia festeggia la fine dell'anno con mostre d'arte, sfilate e feste.

Festa dell'Indipendenza (Thaumont 1). Una giornata in ricordo di Ylaruam martirizzata dagli invasori stranieri.

La Scoperta (Thaumont 1). Gli Elfi dell'Ombra celebrano la scoperta della loro casa con canti e cibo.

Festa della Rinascita (Thaumont 1 - 7). Vacanza di una settimana a Ierendi, assieme alla semina di nuove colture.

Danza dei Serpenti (Thaumont 1 - 8). Il Clan dell'Orso di Atruaghin benedice i raccolti con una danza sacra.

Giorno dell'Approdo (Thaumont 7). Solenne celebrazione dell'arrivo alphatiano su Mystara.

Festa di Primavera (Thaumont 10 - 16). Gli studenti di Glantri staccano la spina per una settimana di frivolezze e dissolutezza.

Cerimonia del Cavallo Bianco (Thaumont 15). Gli sciamani ethengariani sacrificano un cavallo bianco per proteggere le mandrie nel nuovo anno.

Giornata dell'Apertura (Thaumont 15). Le università alphatiane tengono il loro primo giorno di lezione.

Giorni della Carovana (Thaumont 15, Eirmont 15). Tradizionalmente, nelle rispettive date, le carovane partono e tornano a Casa di Roccia, coloro che rimangono banchettano in onore al viaggio dei mercanti.

Arcanium (Thaumont 25 - 28). Fiera di quattro giorni a Glantri per imparare incantesimi, acquistare oggetti magici e socializzare.

Giorno dei Morti (Thaumont 28). I traladariani puliscono le loro case, poi banchettano allegramente di notte.

Giorno della Maturità (Flaurmont 1). I bambini di Ethengar che raggiungono la maggiore età vengono presentati alla società come adulti.

Giornata del Parlamento (Flaurmont 3). I politici di Glantri si prendono un giorno libero mentre il resto della nazione lavora.

Giornata degli Accordi (Flaurmont 7). Tradizionalmente i nani di Casa di Roccia si propongono in matrimonio durante questo giorno.

Giorno del Principe Mercante (Flaurmont 10). I maghi di Minrothad creano magici fuochi d'artificio mentre la gente butta nelle strade i vecchi vestiti, nascondendoci regali da far trovare ai bambini.

Compleanno dell'Imperatrice Eriadna (Flaurmont 13). I nobili alphatiani regalano doni all'imperatrice o soldi ai mendicanti.

Giorno delle Benedizioni (Flaurmont 15). I khan di Ethengar dividono la loro ricchezza con i loro seguaci.

Giorno delle Separazioni (Flaurmont 16). Le tribù Ethengariane si dividono e partono.

Prima Fioritura (Flaurmont 16). Gli Hin delle Contee raccolgono i semi da piantare in autunno.

Parata dell'Esercito (Flaurmont 20). L'esercito di Glantri marcia in parate ed ospita giochi simulati. La festa è particolarmente sentita ad Aalban.

Gran Ballo in Maschera di Darokin (Flaurmont 21). Ballo annuale nella capitale, il cui ricavato va in beneficenza. Il costo del biglietto farebbe fallire alcune nazioni.

Compleanno di Thincol I (Flaurmont 22). La famiglia Imperiale di Thyatis ospita giochi, sfilate e lancia monete ai poveri.

Giorno della Magia (Yarthmont 1). Alphatia festeggia con spettacoli magici per la folla, le attività chiudono.

Giorno della Nascita (Yarthmont 9). Gli Elfi dell'Ombra considerano fortunate tutte le nascite per un mese.

Mawlid an-Nabi (Yarthmont 12). I religiosi di Ylari trascorrono la giornata raccontando alle masse l'insegnamento di Al-Kalim.

Giochi sui Canali (Yarthmont 14). I gondolieri di Glantri eseguono ironici tornei tutto il giorno, non si fanno affari.

Giornata delle Nascite Benedette (Yarthmont 15). Lo sciamano prega il Cavallo Bianco di vegliare sulla nascita dei puledri ad Ethengar.

Giorno dell'Ululato (Yarthmont 15). Gli Alphatiani si scatenano, facendo un'unica grande festa.

Foro dei Chierici (Yarthmont 21 - 27). A Casa di Roccia, i sacerdoti di Kagyar si incontrano per discutere lo stato del loro ordine.

Giorno di Minrothad (Yarthmont 27). Giorno delle elezioni, celebrato con regate e picnic.

Giornata della Libertà/Torneo della Corona (Klarmont 1). Ierendi elegge un nuovo re e una nuova regina con molto clamore.

Giorno dell'Effige (Klarmont 1). I traladariani bruciano piccoli omini di paglia per assolvere i loro peccati.

Giorno di Ilsundal (Klarmont 1). Celebrando l'ascensione di Ilsundal, ad Alfheim, ogni clan elfico festeggia in modo diverso.

Grande Patshatl (Klarmont 1). I Figli della Tartaruga di Atruaghin celebra il solstizio d'estate con un grande banchetto.

La Cosa (Klarmont 1 - 7). Gli jarl del Soderfjord si incontrano per emanare nuove leggi e regolare vecchi conti. Ogni notte si tengono feste, duelli e giochi.

Giorno dei Matrimoni (Klarmont 7). Il giorno più popolare per i matrimoni tra nani a Casa di Roccia.

Il Rifiuto (Klarmont 12). Gli Elfi dell'Ombra digiunano per riflettere sul tradimento da parte di Alfheim.

Laylat Al-Baraa (Klarmont 15). A Ylaruam si tengono delle cene in cui le offese passate sono perdonate.

Notte di Luna Rossa (Klarmont 15). I maghi glantriani celebrano la luna piena rossa. La magia è considerata particolarmente potente quella notte.

Giornate dello Zoccolo (Klarmont 15 - 21). A Thyatis, Kerendas ospita una settimana di eventi equestri.

Lo Spada Sguainata (Klarmont 22). Le Contee ricordano l'invasione thyatiana armandosi e rifiutandosi di commerciare con i thyatiani.

Lailat al Miraj (Klarmont 27). Per gli Ylari una giornata santa al tempio, celebrando l'immortalità di Al-Kalim.

Notte di Fuoco (Klarmont 28). In tutta Karameikos i traladariani vanno alla ricerca di tesori perduti. Le leggende dicono che i non morti siano più attivi durante questa notte.

Giorno delle Bestie (Felmont 1). I traladariani si travestono in costume per ricordare di aver sconfitto gli uomini-bestia in passato.

La Danza di Vanya (Felmont 6). Gli hattiani ed i cavalieri heldannici eseguono danze rituali in armatura completa. Dopo aver riposato, i cavalieri festeggiano fino all'alba.

Ashura' Shi'a (Felmont 10). Gli Ylari abbandonano il loro stile contenuto e si liberano; persino l'alcol è tollerato.

Feria de Toros (Felmont 14). Gli Elfi di Belcadiz liberano i tori nelle strade del loro principato e corrono al loro fianco.

Pietra Miliare (Felmont 14). Gli Elfi dell'Ombra celebrano la creazione del tempio iniziando nuovi lavori.

Adunanza (Felmont 15). Ethengar celebra l'estate decorando gli accampamenti con ghirlande. Le ghirlande vengono poi date in pasto agli animali.

Giorni della Filastrocca (Felmont 15). Le scuole alphatiane celebrano il teatro, la musica e altre arti per una settimana.

Giorno di Valerias (Felmont 15). I seguaci di Valeria si fidanzano, si sposano o si danno appuntamenti romantici.

Piena Estate (Felmont 15 - 28). Gli Hin delle Contee festeggiano e fanno spettacoli per quindici giorni, tra questi il Trascinamento, dove un orco viene ucciso da un halfling in singolar tenzone, e bruciato come porta fortuna.

Commemorazione del Passo Sardal (Felmont 16). I nani di Casa di Roccia rivivono la loro battaglia più famosa con celebrazioni militari.

Giornata dei Mendicanti (Felmont 25). Per un giorno, i mendicanti della gilda della Corte dei Miracoli di Glantri sono autorizzati a circolare nelle strade.

Giornata della Noncuranza Totale (Felmont 27). Minrothad festeggia la fine del periodo di tassazione con una festa sfrenata.

Lailat al Qadr (Felmont 27). Gli Ylari pregano nelle loro case, sperando di essere benedetti dalla buona sorte.

Giorno del Silenzio (Felmont 28). A Minrothad, il silenzio è imposto per legge per un giorno intero. Si ripulisce ciò che resta dei festeggiamenti della Giornata della Noncuranza Totale.

Giornata degli Eroi (Fyrmont 1). Gli Hin delle Contee passano l'intera giornata a ripulire monumenti ai caduti e campi di battaglia.

'**Id al Fitr (Fyrmont 1).** Una festa per bambini fatta di regali e allegria generale ad Ylaruam.

Giorno Ack-Ack (Fyrmont 9). I cittadini di Serraine celebrano la vittoria contro i draghi rossi indossando una spilla rossa e raccontando storie della battaglia.

Giorno di Darokin (Fyrmont 13). Darokin chiude tutti i negozi e festeggia il compleanno del suo fondatore. Sfilate e spettacoli sono ovunque.

Carnevale Vyonnese (Fyrmont 15). A Nuova Averoigne si festeggia con costumi sgargianti e rumori forti nella speranza di spaventare i licantropi.

Grande Fiera del Cavallo (Fyrmont 22 - 28). Per una settimana, i guerrieri ethengariani si scambiano cavalli e gli sciamani si riuniscono.

Giorno degli Antenati (Ambyrmont 1). Gli alphatiani preparano una tavola apparecchiata per gli antenati morti e visitano le loro tombe.

Primo Giorno d'Equitazione (Ambyrmont 1). I bambini di Ethengar ricevono il loro primo cavallo.

Il Digiuno ed il Banchetto (Ambyrmont 1 - 12). Dura dodici giorni, gli Hin delle Contee prima digiunano per sei giorni, poi banchettano per altri sei.

Celebrazione del Mare (Ambyrmont 1 - 2). Ierendi lega insieme le barche in una grande flottiglia, ospitandoci una festa.

Giorno della Mostra (Ambyrmont 3). A Dengar i nani si riuniscono per vendere merci e discutere nuove tecniche.

Giorno dell'Adunata (Ambyrmont 17). Gli Elfi dell'Ombra censiscono la popolazione ed eseguono dimostrazioni militari.

Notte di Fuoco (Ambyrmont 26). Celebrato dai Flaem di Glantri, il popolo onora la propria eredità con una parata illuminata da fiaccole.

Giornata del Rilassamento (Ambyrmont 27). Un giorno di pigrizia, nessuno a Minrothad lavora.

Capodanno di Krondahar (Sviftmont 6). I nativi di Ethengar a Glantri festeggiano il nuovo anno.

Capodanno Ethengariano (Sviftmont 6). Una semplice riunione di famiglia con pane cerimoniale per celebrare la sopravvivenza ad un altro anno.

Giorno di Vanya (Sviftmont 8). Thyatis celebra la vittoria di Vanya con duelli bonari e feste.

Festival del Vino (Sviftmont 8 - 15). Una festa alphatiana di una settimana con presentazioni e degustazioni di nuovi vini. Una buona esposizione può garantire ad un viticoltore profitti per anni.

Compleanno di Tarasfir (Sviftmont 13). Gli Elfi dell'Ombra celebrano il loro primo Re con feste e baldoria.

Costruzione delle Mura (Sviftmont 14). I maghi glantriani cercano di collaborare l'un l'altro, creando difese per la loro città. Nuovi incantesimi debuttano in questa giornata.

Grande Riconoscimento (Sviftmont 15). Si verifica una volta ogni cinque anni, l'intera nazione di Darokin si auto verifica riassegnando gli status sociali e le tasse, in base ai guadagni di ognuno.

Giorno del Conteggio (Sviftmont 23). Gli ethengariani contano le loro mandrie per ottenere il favore del khan.

Giornata della Nomina e dell'Accoglienza (Sviftmont 24). Gli ethengariani presentano le nuove nascite e si fidanzano.

Compleanno del Duca Stefano (Sviftmont 28). Una giornata di parate e giochi militari a Karameikos. Vengono graziati i reati minori.

Giorno di Crezia (Eirmont 1). Ad Ethengar ci si fa scherzi innocui l'un l'altro tutto il giorno.

Necromantica (Eirmont 5). A Glantri, il Principato di Klantyre celebra i suoi eroi caduti, ripulendo tombe e campi di battaglia. Di notte, interi villaggi danno la caccia ai non morti.

Giorno del Raccolto (Eirmont 6). Tutti i darokiniani si vestono da contadini e celebrano il raccolto.

Giorno dei Mestieri e delle Corporazioni (Eirmont 8). Gli inventori di Serraine mettono in mostra le loro creazioni per essere giudicate dagli anziani in un prestigioso concorso.

Giochi sul Ghiaccio (Eirmont 14 - 15). La città di Glantri chiude per due giorni di giochi invernali e balli.

Notte degli Spiriti (Eirmont 15). Gli ethengariani digiunano mentre il confine con il Mondo degli Spiriti si indebolisce per un giorno. Pochi escono all'aperto in questa giornata.

Giorno di Protius (Eirmont 22). Le città costiere di Thyatis celebrano con rituali clericali e feste modeste.

Il Raccolto (Eirmont 22). Ultima festa dell'anno nelle Cinque Contee, con banchetti, romanticismo e riposo.

Giornate del Diritto (Kaldmont 1 - 4). I tradizionali giorni di fidanzamento e matrimonio di Ierendi. Il turismo aumenta quando i nobili vengono a partecipare alle cerimonie.

Id al Adha (Kaldmont 10). Un cupo giorno di ricordo e sacrificio agli Immortali di Ylaruam.

Benedizione del Khan Dorato (Kaldmont 15). Gli Ethengariani svolgono giochi al campo invernale del loro khan.

Processione Boldaviana (Kaldmont 15). In Boldavia i contadini marciano per le strade fino all'alba, tenendo torce ed aglio. Non è una festa ufficiale.

Giochi del Fante (Kaldmont 15 - 21). Una settimana di celebrazioni con tornei e giochi di guerra in tutta Thyatis.

Festa di Mezzinverno (Kaldmont 23 - 28). A Minrothad si festeggia con regali ed allegria.

Giornata di Alexander (Kaldmont 27). I glantriani mantengono un'ora di silenzio per poi cercare segni di buon auspicio.

Giorno della Legge (Kaldmont 27). Gli ethengariani declamano le leggi date loro da Tubok; ogni crimine è punito con la morte.

Campane del Destino (Kaldmont 28). I Glantriani suonano le campane tutta la notte per allontanare gli spiriti maligni.

Personalità Influenti

Il sultano **Muhammed Al-Kalim** governa gli Emirati di Ylaruam. Diffida degli stranieri e la sua testardaggine è leggendaria. È considerato altamente istruito e colto tra la sua gente.

Il principe **Etienne D'Amberville** è il più famoso dei Principi di Glantri poiché controlla la Grande Scuola di Magia. Anziano sotto ogni punto di vista, è rinomato per la sua mente acuta e la sua lingua tagliente.

Dorfus Cimaiolo è il re gnomico di Altomonte, nel cuore di Karameikos. Non ama gli umani e preferisce delegare il lavoro. Obbedisce al duca, ma all'interno del suo regno vige la legge degli gnomi.

Re **Doriath Erendyl** governa sul regno elfico di Alfheim da due secoli. Quando amministra il regno, è solenne e privo di emozioni. Lontano dai suoi doveri, può essere amichevole e di bell'aspetto.

L'imperatrice **Eriadna** siede sul trono dell'Impero Alphatiano. È una governante giusta, che adempie l'arduo compito di organizzare i nobili alphatiani in una società funzionante. Può essere abbastanza severa se necessario.

Re **Everast XV** è l'ultimo di una lunga stirpe di re di Casa di Roccia. È noto per essere esperto in molti argomenti. Governa in modo conservativo, come ci si aspetta da un nano, ma mantiene una mente aperta.

Re **Harald Gudmundson** è il sovrano lungimirante di Vestland, che sta cercando di trasformare la sua nazione in uno stato moderno. È più diplomatico dei suoi predecessori, ma mantiene ancora una forte impronta militare.

Hosadius, il Maestro di Hule, governa la sua lontana terra con occhi avidi rivolti alle ricchezze del Mondo Conosciuto. Comanda legioni di umanoidi, oltre alle sue stesse forze, e si dice che stia spingendo i vicini nomadi del deserto ad attaccare Darokin.

J'Kal è la più rispettata di tutte le matriarche tanaroane dell'Isola del Terrore. È una calcolatrice ma amichevole; i suoi abitanti la adorano per la sua combinazione di abilità e carisma. Tanaroa sopravvive grazie a lei.

Il Granduca **Stefano Karameikos** ottenne la nazione che porta il suo nome dall'imperatore Thincol. Sta seriamente cercando di stabilizzare il paese, affrontando le tensioni razziali e le zone ancora selvagge.

Il sindaco **Santarian Keltander** è il nuovo sindaco di Serraine. Insolito in quanto è un pegatauro che governa una città gnomica, tuttavia fa del suo meglio per gestire le operazioni quotidiane. Spesso si stanca delle continue richieste di cerimonie.

Moglai Khan è il primo khan da decenni ad unire tutte le tribù di Ethengar. È un temibile guerriero, ma la diplomazia è il suo punto di forza. Tiene le tribù irrequiete sotto il suo controllo spaventando i suoi vicini.

Il cancelliere **Corwin Mauntea** è il capo diplomatico della Repubblica di Darokin. È un abile politico che mantiene sana la sua economia e forte l'influenza internazionale di Darokin.

Il maestro della gilda **Oran Meditor** ha plasmato le gilde di Minrothad nella potenza mercantile che è oggi. È spietato e motivato, ed è in possesso di un potere esecutivo senza precedenti.

Re Oberon guida la Corte delle Fate nel Regno Buono. È un burattinaio senza pari ed il suo potere rivaleggia con quello degli immortali ma, a differenza loro, è fin troppo propenso ad immischiarsi nelle vite dei mortali.

Re **Hord Occhio-Scuro** di Ostland ha regnato più a lungo di qualsiasi altro re umano. È soddisfatto del suo regno ed è contento di vedere i suoi figli crescere per sostituirlo. Il suo popolo lo ama ed i suoi nemici lo temono.

Re Palfrit serve come re onorario di Ierendi, pur essendo originario di Darokin, e si scontra spesso con la regina. Gli piace interpretare la parte del re, anche se la sua età avanzata minaccia la sua posizione.

Lo Jarl **Ragnar l'Audace** rappresenta i litigiosi Jarl di Soderfjord. La sua è una posizione ingrata poiché gli jarl non fanno altro che litigare e complottare. Il suo obbiettivo è proclamarsi re non appena abbia raccolto abbastanza sostegno.

Lo sceriffo **Maeragh Ridarella** è stata selezionata per rappresentare la Contea Orientale dagli Hin. È giudice capo e cerca di essere imparziale nel suo ruolo. Tranquilla e timida in pubblico, apprezza la privacy.

Il capo **Ahote Saltaroccia** guida il clan Atruaghin dell'Orso ed è il capo più aperto al mondo esterno. Ha avviato il commercio degli Atruaghin con l'aiuto di Darokin, sebbene l'influenza straniera lo preoccupi.

Re Telemon è il capo sovrano della Città delle Stelle, nelle profondità sotto terra. Ha promesso al suo popolo che spodesterà gli elfi di superficie e occuperà il loro regno. Il suo zelo tende ad accecarlo.

Re Thar ha riunito le Terre Brulle sotto il suo pugno di ferro ed ora ha gli occhi fissi su Darokin, ma in questo momento le sue forze non hanno la disciplina adatta per coordinare un attacco. Sta addestrando le sue truppe attendendo l'arrivo del suo momento.

L'imperatore **Thincol I** salì al trono thyatiano dopo aver sconfitto gli eserciti di Alphatia. Ora governa l'impero con una mano forte, non permettendo a nessuno di minacciare il suo potere. È il sovrano più potente di Mystara e sa bene di esserlo.

Lord **Eruul Zaar** governa la città-stato indipendente di Helskir sull'Isola dell'Alba. È un leader intelligente, che deve gestire la sua difficile posizione tra due imperi in lotta. Per sua fortuna è piuttosto bravo in questo.



Yasir al-Achmed (10,000 MO)

Crimini: Violenza Sessuale, incendio doloso, omicidio, violazioni del codice sanitario, estorsione, aggressione, rapina, furto di cavalli, rapimento.

Il bandito più ricercato di Ylaruam, Yasir guida un folto gruppo di banditi che vagano impunemente per le aree selvagge. Secondo quanto riferito, ha l'appoggio di diversi nobili.

Bargle L'Infame (5.000 MO)

Crimini: omicidio, incantesimi senza licenza, furto, manomissione di tombe, incendio doloso, rapimento, crudeltà verso gli animali.

Il mago è un maestro del travestimento, non appare mai allo stesso modo due volte ed usa molti pseudonimi diversi. È protetto dal barone Von Hendricks di Karameikos.

Nosmo Beldan (1.000 MO)

Reati: evasione fiscale, frode, contraffazione, contrabbando, gestione di un'impresa senza licenza, corruzione.

Beldan è ricercato solo al di fuori di Minrothad. È stato accusato di aver venduto prodotti di scarsa qualità, di truffa nelle vendite e di gonfiare i prezzi.

Quint Bostitch (500 MO)

Reati: furto, ricettazione e vendita di beni rubati, contrabbando, evasione fiscale, ubriachezza molesta

Bostitch ha recentemente scontato la pena per i suoi crimini; è ricercato per essere interrogato su diversi reati che calcano i suoi metodi. Ha collaborato con le autorità in passato.

Candella (1.500 MO)

Reati: furto con scasso, furto, furto d'identità del clero, frode, appropriazione indebita, violazione di domicilio, ubriachezza molesta.

Nota collaboratrice della Duchessa. In passato ha portato a termine con successo numerose rapine e truffe. È molto più intelligente di come sembra.

Duchessa (1.500 MO)

Reati: furto con scasso, furto, furto d'identità di un nobile, frode, oscenità pubblica, violazione di domicilio, contraffazione.

Nota collaboratrice di Candella, è la mente del duo. È famosa nell'usare travestimenti per evitare la prigione, e per essere in grado di battere un nano ad una gara di bevute.

Fiammone (5.000 MO)

Crimini: furto con scasso, furto, frode, impersonificazione di reali, falsificazione, contraffazione, resistenza all'arresto.

Un abile ladro, vero nome ed aspetto sconosciuti. Molti dei crimini associati a lui potrebbero non essere opera sua.

Milos Formiesias (40.000 MO)

Crimini: Possesso di un artefatto illegale e rifiuto di consegnarlo, contrabbando, impersonificazione di uno gnomo.

L'esecutore kerendiano possiede il gigantesco costrutto noto come Scuotilande. È ricercato a Caurenze, o più precisamente lo è Scuotilande.

Jalassa Occhiolungo (3.000 MO)

Reati: pirateria, furto, evasione fiscale, conduzione di una nave sotto effetto di alcolici, schiamazzi.

Il la più famigerata dei pirati hin, Occhiolungo ha terrorizzato i marinai dei mari di Thyatis e Minrothad. È considerata un eroe nazionale nelle Contee.

Jaquan (5.000 MO)

Reati: furto di cavalli, aggressione, rapina, furto di bestiame, banditismo, profanazione di una chiesa, resistenza all'arresto.

Jacquan è un predone dei Clan Atruaghin che in qualche modo ha trovato un modo per fare razzie dall'altopiano. Colpisce velocemente con i suoi predoni ma evita di uccidere.

Pingo lo Scuro (10.000 MO)

Reati: omicidio, omicidio senza licenza, omicidio su commissione, omicidio di massa, tentato omicidio.

Un glantriano di origini sconosciute, Pingo è l'assassino più gettonato nei Principati. Nonostante il suo primato, è protetto da numerosi nobili.

Song-Anh (50.000 MO)

Reati: Proselitismo illegale, incantesimi senza licenza, Possesso di materiale religioso.

La persona più ricercata di Glantri, Song-Anh è un ethengariano che sfida la messa al bando della religione nei Principati. Presumibilmente riceve sostegno da nazioni esterne.

Creature Terrificanti

La **Sfera Mortale** o **Sfera Nera** è molto probabilmente la creatura più letale del multiverso. Una sfera perfetta di circa 1,5 metri di diametro di colore nero, che distrugge qualunque cosa tocchi. Apparentemente priva di intelligenza, la creatura si muove in modo casuale, disintegrando ogni cosa sul suo cammino. Le sue origini, e se abbia o meno una sua volontà, sono due grandi misteri. Si crede sia una creazione degli Immortali, ma non ne esistono prove.

Il **Collezionista di Cervelli**, o **Neh'Thalggu** nella loro lingua, è un abominio del semipiano degli incubi. Un corpo amorfo con quattro sfere gialle al posto degli occhi, sei zampe di granchio e una fila di denti aguzzi, lo Neh'Thalggu esiste solo per uccidere creature senzienti ed inghiottire i loro cervelli. La creatura sembra non considerare nemmeno le sue vittime come esseri viventi.

Il **Decapodo** è una creatura arborea nota per i suoi dieci arti. Ha forma di un busto con tentacoli che terminano con uncini affilati, il decapodo giace in agguato aspettando la preda. Un decapodo solitario può spopolare un'intera foresta nel giro di poche settimane. La creatura si trova a suo agio anche negli edifici abbandonati, appesa alle travi. Esiste una versione acquatica, che fluttua con la marea e minaccia tutto ciò che incontra.

Le **Dragonne** sono creature magiche con la testa di un leone e il corpo di un drago d'oro. Trovate ovunque tranne che nelle regioni artiche, questi cacciatori solitari sono uno degli esseri più dominanti in circolazione. Conosciuti per il loro temibile ruggito ed il loro attacco mortale, le dragonne sono spesso ricercate da alcuni cavalieri come cavalcature. Sebbene siano difficili da domare, sono leali destrieri se catturate ed allevate da cucciole.

I **Drolem** sono un incrocio tra un drago ed un golem di carne. Creati solo dai maghi più dotati, i drolem sono l'apice dell'arte di creare i golem. Immensamente potenti, sono immuni alla maggior parte degli incantesimi ed oggetti magici. L'unica loro debolezza è la scarsa intelligenza. I veri draghi nutrono per loro un profondo odio e li attaccano a vista.

I **Druj** sono un abominio non morto incredibilmente potente che si manifesta come parti di un corpo, ovvero un teschio, un occhio e due mani. Tutte e quattro le forme devono essere distrutte per uccidere il Druj. Si dilettano nel diffondere miseria e sofferenza ed uccidono per il solo gusto di farlo. Preferiscono giocare con la loro preda, assaporando il terrore che incutono.

L'**Alveata** rappresenta una delle più grandi minacce del Mondo Conosciuto. Una razza insettoide di parassiti, infettano gli esseri senzienti catturati e li trasformano in altre Alveate. Se lasciata indisturbata, l'Alveata spoglierà completamente una regione di tutta la sua popolazione per poi passare alla regione successiva. Le infestazioni di Alveate sono spesso contrastate con una vera e propria risposta militare.

Il **Leviatano** è considerato quasi una creatura delle favole, poiché pochi riescono ad incontrarne uno e sopravvivere per raccontarne la storia. Si trovano nelle aride distese del Grande Altopiano Salato ed in altri deserti, oppure in agguato sotto le acque dell'oceano profondo. I Leviatani riescono ad inghiottire intere navi o carovane senza lasciare traccia.

I **Mujina** sono potenti creature note per la loro capacità di cambiare volto al fine di copiare l'aspetto della loro vittima. Il viso di una Mujina è piatto e senza lineamenti. Spesso vengono assoldate come assassini, qualcosa in cui eccellono. Quando una Mujina attacca, in genere, mostra la sua vera forma per spaventare il suo bersaglio. La grande forza consente loro di impugnare spade grandi con una sola mano.

I **Kal-Maru** sono la rovina dei velieri. Conosciute spesso come "Sciagura delle navi", queste feroci creature del Piano dell'Aria scendono sulle navi che solcano gli oceani ed attaccano l'equipaggio senza pietà. Ulteriore motivo per temerli è la nebbia che si creano intorno, mandando in confusione i marinai colpiti. Le navi che viaggiano in aree dove sono stati segnalati avvistamenti di Kal-maru si assicurano di assumere maghi per respingere le creature.

I **Nuckalavee** sono disgustose creature simili a centauri, con teste abnormi e pelle trasparente. Si dedicano a portare miseria dove possono. Comunemente alleati con i non morti senzienti, i Nuckalavee sono una minaccia anche per l'ambiente stesso in cui vivono. La loro semplice presenza uccide la fauna autoctona, trasformando le paludi in cui vivono in lande senza vita. Gli elfi detestano e temono i Nuckalavee, e faranno di tutto pur di ucciderne uno.

I **Thoul** sono un abominio magico tra ghoul, hobgoblin e troll. Nonostante le loro orribili origini, i Thoul sono esseri viventi. Sebbene non siano una razza numerosa, sono noti per essere difficili da uccidere e vengono spesso trovati assoldati come guardie del corpo da hobgoblin ed altri umanoidi. I Thoul sono temibili combattenti, grazie alla loro capacità di paralizzare simile a quella del Ghoul.

I **Wyrd** sono corpi posseduti di elfi morti. Insoliti come non morti, poiché attingono potere del piano dell'energia positiva, i Wyrd sono conosciuti per le sfere esplosive che creano come armi ed il loro odio eterno smisurato per elfi e folletti. I Wyrd più potenti emanano un'aura di paura e cacciano attivamente le creature legali della foresta.



Monete del Mondo Conosciuto

Nazione	MR (1/100 MO)	MA (1/10 MO)	ME (1/2 MO)	1 MO	MP (5 MO)
Alfheim	Passim	Tentrid	Mezzo Daro	Daro	Foglia (Raro)
Alphatia	Giudice	Specchio	-	Corona	-
Atruaghin	Terra	Nuvola	-	-	-
Casa di Roccia	Pietra	Stella	-	Scambio/Luna	Sole (20 MO)
Cinque Contee	Tramonto	Stella (Stalle plurale)	-	Oro	-
Darokin	Passim	Tentrid	Mezzo Daro	Daro	-
Ethengar	Tang	Tang	Tang	Tang	Tang
Glantri	Penny (5 MR)	Sovrana	-	Ducato	Corona (50 MO)
Ierendi	Cokip	Sana	-	Geleva	Pali (10 MO)
Karameikos	Kopec	Crona	-	Reale	-
Minrothad	Plen	Quert	Byd	Crona	-
Ostland	Oren	Eyrir	-	Krona	-
Soderfjord	Oren	Gundar	Penne	Markka	-
Thyatis	Denarius	Asterius	-	Lucino	Imperatore
Vestland	Oren	Floren	Hellar	Guldan	Schilder
Ylaruam	Fal	Dirham	-	Dinaro	-

Valute Speciali

Il Penny di Glantri vale 5MR, la Corona è una moneta di platino incantata dal valore di 50MO. Se l'incantesimo viene dissolto, la moneta vale solo 1MP.

Il Sole di Casa di Roccia vale 2MP. Per i commerci esiste una moneta d'argento, lo "Scambio", che vale 1MO nelle altre nazioni.

Il Tang di Ethengar è coniato su diversi materiali: rame, argento, ecc, ed in diversi tagli: da 1, 5 o 10 rispettivamente.

La Foglia di Alfheim è una moneta d'oro, ma il suo valore collezionistico supera il valore del metallo di cui è fatta.

Fazioni

Le nazioni del Mondo Conosciuto sono spesso in lotta l'una con l'altra. L'ostilità può essere causata da una rivalità economica come tra Minrothad e Darokin, differenze culturali come tra Casa di Roccia ed Alfheim, o semplicemente odio come nel caso di Ethengar e Glantri. La guerra aperta è fortemente disapprovata dalle nazioni neutrali, a causa della delicata struttura economica e commerciale del continente, così gran parte dei conflitti sono scatenati da alcune organizzazioni, lasciando ai loro sponsor la possibilità di negare ogni coinvolgimento. Molte delle fazioni minori si occupano solo di problemi all'interno dei loro confini e hanno poca influenza a livello internazionale.

Questo è solo un elenco parziale di alcune delle fazioni minori di Mystara.

Ordine della Radiosità: Società segreta pro-magia di Glantri, che promuove lo studio di incantesimi sconosciuti.

Elfi Liberi delle Foreste Inesplorate: Gruppo separatista di elfi che cerca di portare parte di Glantri sotto il controllo di Alfheim.

Faris: Un gruppo di guerrieri e paladini dediti a mantenere Ylaruam al sicuro da tutte le minacce interne ed esterne.

Seguaci della Claymore: Guerrieri del Principato di Klantyre, questi feroci highlander si sforzano di rovesciare la tirannia dei Principi.

Gran Consiglio di Alphatia: Un'organizzazione di maghi di alto livello i quali fungono sia da consiglieri che da protettori dell'Imperatrice di Alphatia.

Anello d'Acciaio: La più grande organizzazione di schiavisti del Mondo Conosciuto. L'Anello d'Acciaio è spietata e brutale nel proteggere i suoi profitti ed interessi.

Cavalieri dell'Aria: Creati da ex membri della flotta aerea di Thyatis, i cavalieri promuovono l'uso di creature volanti per proteggere la popolazione.

Krondar: Le forze di pace nominate formalmente delle Cinque Contee, il loro unico scopo è mantenere la nazione tranquilla.

Sorelle della Spada: Un piccolo ordine a Thyatis dedicato all'insegnamento della via della spada alle donne.

Soldati della Tempesta: I fanatici lealisti della regione thyatiana di Hattias. Il loro unico desiderio è preservare la purezza della razza nella loro terra.

Spina: Un'organizzazione nanica radicale dedita a causare problemi ad Alfheim con atti di vandalismo.

Società Velata: Un gruppo altamente organizzato in estorsioni ed assassinii che opera a Karameikos.

Club degli Avventurieri

Il Club degli Avventurieri è stato creato per aiutare a selezionare i monarchi regnanti di Ierendi reclutando i migliori avventurieri del Regno. Per qualificarsi e partecipare, la Società richiede ai suoi membri di aiutare i meno fortunati e tenere a bada le forze del male. La sede principale si trova nella città di Ierendi, ma membri del Club possono essere trovati ovunque siano richiesti. Sedi della società si trovano ovunque sia presente Ierendi, nelle grandi città, nelle principali città portuali e nella maggior parte delle capitali, persino quelle lontane come Vestland ed Alfheim.

Il Club non nasconde i suoi obiettivi; i loro membri godono di molti benefici e passaggi gratuiti sulle navi, in cambio devono svolgere missioni per rendere il mondo più sicuro. Ogni membro è tenuto ad intraprendere gratuitamente due missioni l'anno per mantenere la propria iscrizione. Questa mentalità altruistica rende ben visto il Club nelle altre nazioni.

Il Club è generalmente ben accolto all'estero, le loro azioni benevole sono incoraggiate in tutto il mondo. Esso è finanziato principalmente attraverso le quote dei suoi membri. Diversi paesi stranieri come Darokin, le Cinque Contee e Karameikos forniscono finanziamenti in cambio della protezione dei propri cittadini. Come ulteriore vantaggio, tutti i membri possono competere per il concorso annuale per diventare il Re o la Regina di Ierendi.

Motto: Finché tutti non saranno al sicuro

Principi: Le convinzioni del Club degli Avventurieri possono essere riassunte come segue:

- Il forte deve proteggere il debole.
- Chiunque merita protezione.
- Attraverso il sacrificio, diventiamo più grandi.

Obiettivi: Portare stabilità in tutte le terre. Proteggere Ierendi da tutti i nemici.

Missioni tipiche: Estirpare gli umanoidi o i briganti da un'area. Respingere le minacce dei non morti.

Fama	Grado
1	K'iai (Sir)
3	Naiku (Cavaliere)
10	Haku (Lord)
25	Keiki (Principe)
50	Mō'ī (Re)

Corpo Diplomatico di Darokin

Come una delle istituzioni più riconosciute nel Mondo Conosciuto, il Corpo Diplomatico di Darokin ha sede in ogni nazione con cui la repubblica abbia legami diplomatici. Dedicandosi a trovare soluzioni pacifiche in situazioni delicate, il CDD aiuta a mantenere un ambiente sicuro per il commercio di Darokin. Il corpo è visto da molti come un arbitro imparziale in molte controversie, offrendo mediatori a pagamento, e se la diplomazia fallisce, è autorizzato ad usare la forza per ristabilizzare la situazione. I membri sono tecnicamente dipendenti della nazione di Darokin, anche se chiunque abbia talento può essere ammesso; Il CDD paga bene ed è pronto a difendere i suoi membri. Nelle nazioni alleate, Darokin fa di tutto per assumere gente del posto che li aiuti nei negoziati, specialmente nelle nazioni dei semiumani. Tuttavia, è particolarmente attenta a non ostacolare i suoi partner commerciali quando si avvale dei locali.

Il Corpo ha un rappresentante in ogni nazione del Mondo Conosciuto e ha persino una filiale ad Alphatia ed, ovunque le merci di Darokin vengano vendute, si assicurano di essere presenti per proteggere i loro interessi. Siccome la guerra è terribile per gli affari, Darokin si assicura di avere diplomatici in tutte le aree a rischio di conflitto.

Motto: Troveremo un modo

Principi: Le convinzioni del Corpo Diplomatico di Darokin possono essere riassunte come segue:

- La pace è più redditizia del conflitto.
- Se tutto il resto fallisce, i soldi parlano più delle parole.
- A volte devi rimuovere l'ostacolo per raggiungere la pace.

Obiettivi: Ridurre le tensioni internazionali. Mantenere le rotte commerciali aperte.

Missioni tipiche: Risolvere controversie territoriali. Eliminare i banditi da una rotta commerciale.

Fama	Grado
1	Rame
3	Argento
10	Electrum
25	Oro
50	Platino

Ordine dei Cavalieri Heldannici

L'Ordine dei Cavalieri Heldannici della Chiesa di Vanya è dedito all'eliminazione del caos in ogni sua forma. L'Ordine è meno interessato al concetto di bene o male, quanto più al mantenimento dell'ordine. Disprezza l'anarchia e preferirebbe un paese guidato da un despota piuttosto che vederlo cadere nel caos, e per questo vengono visti dalle altre nazioni con apprensione. Pur combattendo gli umanoidi con zelo, sono anche degli alleati volitivi; persino le stesse nazioni adoratrici di Vanya tengono d'occhio l'Ordine, per paura di qualche azione contro il proprio governo.

L'Ordine recluta coloro che ritiene rappresentino i suoi principi e chiunque è il benvenuto, ed i seguaci di Vanya sono favoriti ma, a causa della loro vita religiosa, i membri sono quasi tutti umani. L'Ordine attira la maggior parte dei suoi seguaci dalle nazioni orientali, ma anche da qualsiasi luogo in cui la legge e l'ordine siano molto apprezzati, tuttavia in molte nazioni non vengono ben accolti a causa della loro natura aggressiva. L'Ordine ha un piccolo manipolo permanente per agire immediatamente in caso di disordini pubblici.

Pur affermando di essere tolleranti verso altri culti, impongono quello di Vanya nelle regioni in cui hanno più influenza e per questo motivo, di norma non operano in grandi gruppi.

Motto: Per il volere di Vanya

Principi: Le convinzioni dell'Ordine Heldannico possono essere riassunte come segue:

- Solo la legge conta.
- Il caos deve essere sostituito con l'ordine.
- Coloro che non sono degni di comandare devono essere sostituiti dai meritevoli.

Obiettivi: Mantenere la legge e l'ordine. Diffondere il culto di Vanya.

Missioni tipiche: Reprimere una rivolta. Rovesciare un sovrano debole. Scacciare un gruppo di umanoidi.

Fama	Grado
1	Soldat
3	Doppelsoldat
10	Fähnrich
25	Hauptmann
50	Oberste

Pragmati

Anche se sono la più elitaria gilda di assassini del Mondo Conosciuto, i Pragmati sono conosciuti dalla maggior parte delle persone solo come storiella per spaventare i bambini. Più che semplici mercenari, sono noti per la loro natura selettiva, infatti si concentrano prevalentemente sulla rimozione di individui che potrebbero sconvolgere gli equilibri di potere. In origine la Gilda si formò poco dopo la fondazione di Glantri; i Pragmati si distanziarono dalla politica della nazione dopo che uno dei principi tentò di farne i suoi assassini personali. I capi dei Pragmati ricostituirono il gruppo concludendo che ci debba essere ordine nel mondo, che il caos e la stagnazione sono una rovina per la vita civile e che si debba fare tutto il necessario per mantenere l'equilibrio delle forze.

Non esiste uno stereotipo di Pragmati, infatti l'organizzazione recluta persone di qualunque ceto sociale, professione o moralità: fintanto che l'equilibrio è mantenuto, ai Pragmati non interessa chi lavora per loro ed alcuni membri non sono nemmeno a conoscenza del vero scopo del gruppo.

I Pragmati sono all'altezza del loro nome, essendo molto pratici nel loro agire, ed evitano la brutalità: eliminare le guardie del corpo di un bersaglio è accettabile, ma non trucidare la sua intera famiglia, e la morte non sempre è necessaria. Rimuovere un nobile corrotto tramite uno scandalo è spesso altrettanto o addirittura più efficace. Altri metodi spesso usati includono corruzione, ricatto, rapimento, pubblica indignazione o sostituzione dell'obiettivo con un altro rivale politico.

Motto: Sono solo affari.

Principi: Le convinzioni dei Pragmati possono essere così riassunte:

- Ucciderne uno per salvarne cento.
- Un singolo pugnale è più efficace di mille spade.
- L'obiettivo è la stabilità, il metodo non ha importanza.

Obiettivi: Mantenere l'equilibrio eliminando chiunque lo mini. Rimuovere le minacce prima che acquisiscano troppo potere.

Missioni tipiche: Rimuovere un nobile corrotto dalla sua posizione di potere. Eliminare prima possibile una minaccia alla civiltà.

Fama	Grado
1	Avvicinato
3	Soldato
10	Capodecina
25	Consigliere
50	Capo

Siswa

Protettori della magia proibita, i Siswa sono un ordine religioso dedito alla scoperta ed al contenimento della magia perduta e pericolosa dei tempi antichi. Normalmente associati agli elfi, i Siswa accolgono tuttavia qualsiasi candidato che si dimostri fedele alla loro causa. La quantità di artefatti dimenticati a Mystara è sconosciuta, ma considerando i numerosi imperi estinti, si stima siano centinaia. I Siswa sono dediti alla ricerca ed all'eliminazione degli artefatti e di qualsiasi oggetto magico maledetto riescano a trovare.

Per compiere l'obbiettivo, i vari templi dei Siswa contengono una delle più grandi biblioteche sugli imperi scomparsi di tutta Mystara. Originariamente i membri erano elfi, ma nel tempo altre razze si sono unite al gruppo creando omogeneità. Agli iniziati viene insegnato a leggere e scrivere l'elfico, quindi vengono assegnati a ricopiare antiche pergamene e libri su tomi più nuovi. Per i Siswa la conoscenza va condivisa, e spesso agli avventurieri con obiettivi simili è consentito l'accesso alle biblioteche.

Ai membri più esperti viene assegnato il compito di recuperare artefatti ed oggetti magici da templi perduti o sotterranei nascosti, ed a causa del pericolo insito in questi incarichi, i Siswa accolgono adepti di qualsiasi classe o razza, e spesso ricevono donazioni esterne per rimuovere maledizioni o distruggere oggetti magici maledetti.

Motto: Attraverso la conoscenza ci siamo liberati.

Principi: Le credenze Siswa possono essere riassunte come segue:

- La magia pericolosa deve essere confinata.
- La storia deve essere ricordata.
- La magia, senza comprensione, è pericolosa.

Obiettivi: Identificare artefatti di epoche passate. Trovare e rimuovere maledizioni ed altri effetti maligni.

Missioni tipiche: Rimuovere una maledizione da un'area. Trovare un modo per distruggere un artefatto.

Fama	Grado
1	Iniziato
3	Recuperatore
10	Catalogatore
25	Curatore
50	Spezza-incantesimi


Razze ed Eroi



Razze di Mystara

Sottorazze dei Nani

I nani del Mondo Conosciuto si dividono tra quelli che vivono nel sottosuolo di Casa di Roccia e quelli che vivono in superficie in diverse città umane. I Nani delle Rocce sono estremamente resistenti alla magia, una caratteristica donatagli dall'Immortale Kagyar. Questo dono, però, li ha privati della possibilità di utilizzare la magia arcana. Sulle montagne nelle Terre del Nord vivono i Modrigswerg, o Nani Corrotti. una razza maledetta e deviata, capace di utilizzare la magia come gli stregoni più potenti, ma incapaci di lasciare le loro montagne senza dover ammalarsi e perire. Questa insana popolazione di montagna non è adatta per un personaggio giocante a causa della maledizione che grava su di essa.

La sottorazza dei Nani delle Rocce rimpiazza entrambe le sottorazze di Nani di Collina e delle Montagne.

Nani delle Rocce

Incremento dei Punteggi di Caratteristica: Il punteggio di Forza del personaggio aumenta di 1.

Resistenza Nanica: Il personaggio ottiene vantaggio a tutti i Tiri Salvezza contro effetti magici.

Restrizione: Il personaggio non può scegliere una classe, archetipo o talento che gli permetta di apprendere incantesimi arcani.

Sottorazze degli Elfi

Gli elfi in Mystara sono estremamente vari, vantando numerose origini. La maggior parte degli Elfi Silvani sono emigrati da Evergrun dopo la Grande Pioggia di Fuoco. Gli Elfi dell'Ombra hanno viaggiato nel sottosuolo per scampare al disastro e si sono insediati in diverse caverne del continente. Un altro gruppo di elfi, i Belcadiz, si sono divisi dagli altri millenni fa, e si sono stabiliti a Glantri. Due diversi gruppi di elfi si sono stabiliti a Minrothad, dividendosi ulteriormente una volta stanziatisi.

Non esistono Drow in Mystara, gli Elfi dei Boschi e gli Elfi Alti hanno nomi differenti. Tutti gli elfi di Mystara perdono il tratto Trance.

Elfi Belcadiz

Localizzati esclusivamente a Glantri, i Belcadiz sono conosciuti per le loro ardenti passioni e la stravaganza nel vestiario. I loro esemplari maschi sono famosi per portare una corta barba. I Belcadiz hanno una statura minore rispetto agli altri elfi, possiedono una pelle più scura e quasi sempre capelli neri, sebbene esistano individui dai capelli castani o rossi. Gli Elfi Belcadiz utilizzano i tratti degli Elfi Alti con la seguente variante.

Addestramento nelle armi Belcadiz: Il personaggio ottiene competenza con lo stocco, la spada corta, l'arco corto e l'arco lungo.

Elfi dell'Ombra

Gli Elfi dell'Ombra hanno vissuto nel sottosuolo, attendendo che il loro popolo potesse ritornare in superficie. La loro gente si è divisa dal resto della razza dopo la Grande Pioggia di Fuoco, ed ha trascorso migliaia di anni sottoterra, ignara di cosa fosse rimasto all'esterno. Sono un popolo profondamente religioso che solo ora sta apprendendo dell'esistenza intere civiltà sopra di sé.

Gli Elfi dell'Ombra si riconoscono dalla loro pelle e capelli chiari, e dalle loro orecchie più lunghe rispetto agli altri elfi, considerate un dono tra i loro simili.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica: Il punteggio di Saggezza del personaggio aumenta di 1.

Competenze Bonus: Il personaggio ottiene competenza nell'abilità Religione.

Addestramento nelle Armi Elfiche: Il personaggio ottiene competenza con la spada lunga, la spada corta, la balestra e la lancia.

Scurovisione Superiore: Il personaggio può vedere in condizione di luce fioca o oscurità entro 36 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa.

Elfi Silvani

Comprendono gli Elfi di Alfheim, i Callarii di Karameikos, gli Erewan di Glantri, gli Elfi dei Boschi di Minrothad, e gli Shiye di Alphatia. Gli esemplari maschi di Elfi Silvani tendono a farsi crescere una folta barba bianca in tarda età. Gli Elfi Silvani utilizzano i tratti della sottorazza degli Elfi dei Boschi.

Elfi Vyalia

Localizzati a Thyatis e Karameikos, i solitari Vyalia sono esperti Guardaboschi, conosciuti per sparire nelle foreste senza lasciare tracce. Sebbene tendano ad occuparsi prevalentemente dei propri affari, sono più volte entrati in contatto con l'Impero di Thyatis per insegnare l'arte dei Cavalieri Mistici ai soldati umani. Per il resto i Vyalia si tengono a distanza, tanto che i paesi in cui vivono li lasciano in pace.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica: Il punteggio di Intelligenza del personaggio aumenta di 1.

Sentieri Nascosti: Il personaggio può lanciare l'incantesimo *Passare Senza Tracce* per una volta usando questo tratto. Recupera la capacità di farlo dopo un riposo breve.

Elfi del Mare

Gli Elfi del Mare sono una tribù di elfi nativa delle Gilde di Minrothad. Sono conosciuti per il loro misterioso senso dell'orientamento, acquisito dopo anni spesi navigando. Sono una popolazione avventurosa, e trascorrono la maggior parte del loro tempo in mare piuttosto che sulla terraferma. Soffrono di una leggera diffidenza tra gli Elfi Silvani per la loro somiglianza fisica con gli Elfi dell'Ombra, fatto puramente casuale.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica: Il punteggio di Intelligenza del personaggio aumenta di 1.

Addestramento nelle Armi Elfiche: Il personaggio ottiene competenza con la spada lunga, lo stocco, l'arco lungo ed il tridente.

Competenza negli strumenti: Il personaggio ottiene competenza nei veicoli (acquatici)

Senso dell'orientamento: Il personaggio ottiene vantaggio in tutte le prove di Saggezza (Sopravvivenza) che effettua quando naviga.

Sottorazze degli Gnomi

Gli gnomi sono l'unica razza semiumana primaria a non possedere una terra natale nel Mondo Conosciuto. Avevano una casa nelle montagne del Vestland, ma la persero secoli fa a causa dei coboldi. Possiedono una gigantesca città volante conosciuta come Serraine, ma molti di loro vivono comunque nei regni umani e nanici. Sebbene non siano conosciuti per essere dei tipi avventurosi, alcuni gnomi vanno all'avventura per conoscere il mondo.

Gnomi di Collina: si utilizza la sottorazza degli Gnomi delle Foreste.

Gnomi Celesti: si utilizza la sottorazza degli Gnomi delle Rocce.

Sottorazze degli Halfling

Gli Hin di Mystara sono una razza forte ed orgogliosa. Essi pongono la libertà e la famiglia sopra ogni cosa. Spesso attaccati nel passato, gli Hin sono ora conosciuti per la loro furtività. Stanziati prevalentemente nelle Cinque Contee, costituiscono una significativa presenza anche a Minrothad. Occasionalmente, possiedono la capacità di contrastare la magia, basata sul loro rapporto con le Contee.

La sottorazza degli Hin rimpiazza tutte le altre sottorazze di halfling.

Hin

Incremento dei Punteggi di Caratteristica: Il punteggio di Costituzione del personaggio aumenta di 1.

Discreto: Il personaggio ottiene competenza nell'abilità Furtività.

Etnie Umane

Tutti gli umani sanno parlare, leggere e scrivere nelle loro lingue madri.

Gli **Alasiyani** sono la più piccola tra le etnie maggiori di Ylaruam e sono presenti anche all'interno dei territori posseduti da Thyatis. Sono considerati un popolo dalla natura benigna, che unisce le culture di Thyatis e Ylaruam. Preferiscono il dialogo alla violenza e hanno adattato il loro vestiario, pratico e alla moda, per motivi religiosi. Le loro lingue madri sono il Thyatiano e lo Ylari.

Gli **Alphatiani** si trovano nell'Impero di Alphatia, sono fortemente predisposti alla magia e la loro terra è governata dai maghi. Presentano due diversi aspetti: la gente comune ha una carnagione bronzea ed il colore dei loro capelli va dal rosso al nero. I nobili alphatiani hanno capelli neri e carnagione tendente al blu. La loro lingua madre è l'Alphatiano, che è considerato il Comune in tutto l'Impero di Alphatia.

Gli **Antaliani** comprendono tutte le popolazioni delle Terre del Nord. Sono gente robusta, dalla corporatura massiccia, capelli biondi e folte barbe. La loro lingua madre è lo Herald in tutte e tre le nazioni.

Gli **Atruaghin** sono una popolazione nativa delle omonime pianure, schiva ed arretrata tecnologicamente rispetto alle altre nazioni. Le tribù più ad est sono rinomate per la loro violenza. Presentano una pelle rossastra e capelli neri. La loro lingua madre è l'Atruaghin.

Gli **Averoignesi** si trovano a Glantri e provengono da un altro mondo che ricorda la Francia. In passato, sono stati afflitti dalla piaga della licantropia, ed i loro nobili sono famosi per essere particolarmente eccentrici. Condividono la storia con i Klantyre e tendono ad avere una carnagione chiara e capelli dal biondo al castano. La loro lingua madre è l'Averoignese ed il Thyatiano.

I **Darokiniani** sono un miscuglio di popoli che hanno attraversato l'omonima terra. Sono un popolo sano ed industrioso, cresciuto grazie al commercio e, per questo, si trovano in tutto il continente. Tendono ad avere pelle scura e capelli neri. La loro lingua madre è il Darokiniano.

Gli **Ethengariani** sono prodi guerrieri delle steppe del Mare d'Erba. Sono un popolo nomade legato alla famiglia e si dice che imparino a cavalcare ancor prima che a camminare. Gli ethengariani hanno una pelle color bronzo scuro, capelli neri e tendono ad essere più bassi della media, con una corporatura esile. La loro lingua madre è l'Ethengariano.

I **Flaem** sono il popolo originario di Glantri e provengono da Alphatia. Sono una popolazione volubile, discendente dagli antichi adoratori del fuoco. La maggior parte di loro crede di essere i veri governati di Glantri. I Flaem possiedono una pelle bronzea e capelli rossi. Le loro lingue madri sono l'Alphatiano ed il Thyatiano.

Gli **Hattiani** provengono dalle isole al largo della costa di Thyatis. Un tempo erano parte dell'Impero fino a quando una sfortunata rivolta causò la loro conquista. Sono conosciuti per il loro razzismo e la loro idea di superiorità. Tendono ad avere una carnagione olivastra con capelli chiari o scuri. La loro lingua madre è il Thyatiano.

Il popolo libero degli **Heldannici** proviene dalle terre nel lontano nord. Sono fieramente indipendenti, tanto da risultare disorganizzati. Hanno resistito alle conquiste e rifiutano di essere assimilati dalle altre nazioni del nord. Hanno una carnagione e capelli chiari. La loro lingua madre è lo Heldannico.

Gli **Hinterlander** amano la vita, che stiano combattendo o facendo baldoria. Le loro terre sono in guerra con l'Impero Thyatiano, anche se alcuni di loro hanno cambiato schieramento. Gli abitanti delle Hinterland apprezzano il successo individuale più di tutto il resto. Tendono ad essere più robusti degli altri, con pelle chiara e capelli che vanno dal chiaro al rosso. Le loro lingue madri sono lo Hinterland ed il Thyatiano.

I **Jennites** di Esterhold sono un popolo conquistato, invaso da Alphatia ed usato come schiavi, che cerca di sfuggire ai loro maghi. I Jennites liberi si trovano nelle profondità del continente di Thar. Sono di altezza media, ma di corporatura robusta, hanno la pelle marrone scuro e capelli scuri. Le lingue native sono l'Alphatiano e lo Jennita.

I **Kaelici** si trovano a Glantri nella regione di Klantyre, trasferiti da coloro che hanno portato anche gli averoignesi da una terra simile alla Scozia. La loro regione è infestata da un gran numero di fantasmi. I kaelici tendono ad essere più grossi degli umani normali, con pelle pallida ed i capelli che variano dal marrone al rosso. Le lingue native sono il Kaelico ed il Thyatiano.

I **Makai** sono degli isolani nativi di Ierendi, giocosi in tempo di pace, temibili in tempo di guerra, i Makai non fanno mai qualcosa a metà.

Sono persone semplici, che vivono grazie all'enorme abbondanza che le isole hanno da offrire. La loro tonalità di pelle è tipicamente bronzea, con capelli neri lisci o ricci. La lingua madre è il Makai.

Regole Speciali per le Razze:

A Mystara non ci sono razze miste. Nel caso di una coppia mista, la razza del bambino è la razza del genitore dello stesso sesso.

Mystara non ha Tiefling, Genasi, Aasimar o Dragonidi. Molte razze presenti in altre ambientazioni non esistono a Mystara. Controlla con il tuo DM per scoprire se una razza è disponibile.

Ci sono una miriade di lingue a Mystara, con due versioni della lingua comune a seconda dell'origine del personaggio.

Tutti i giocatori iniziano con le lingue della loro etnia. Il comune Alphatiano e il comune Thyatiano si escludono a vicenda.

I **Makistani** sono il maggiore gruppo etnico ad Ylaruam. Un popolo profondamente religioso, considerato severo e spietato da altre culture. Erano per lo più nomadi fino a poco tempo fa, quando hanno iniziato a fondare città. Tengono soprattutto all'onore e hanno rigorosi ruoli divisi per genere. I Makistani hanno la pelle marrone, i capelli neri e tendono ad avere molti peli sul corpo. La loro lingua madre è l'Ylari.

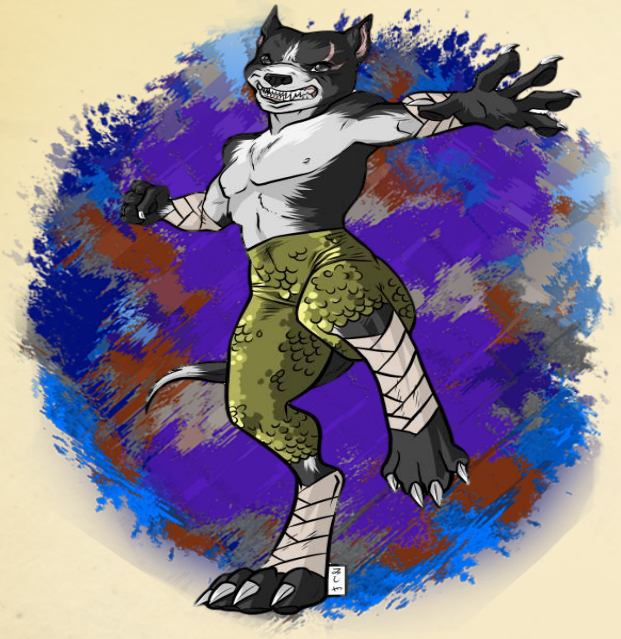
I **Nuari** sono persone dalla pelle scura provenienti dalle Isole della Perla. Conquistati da Thyatis all'inizio dell'Impero, si sono mescolati ad esso pur mantenendo la propria cultura. I Nuari cercano la perfezione indipendentemente dal loro compito; si sforzano di essere grandi guerrieri e studiosi. I Nuari hanno occhi quasi nero carbone e capelli neri, anche se una parte significativa di loro nasce con i capelli biondi. Le lingue native sono il Nuari ed il Thyatiano.

Gli **Ochalesi** sono un popolo conquistato nell'Impero di Thyatis. Sono esotici rispetto al resto dell'impero, con pelle giallastra e capelli scuri. Gli ochalesi sono noti per la loro abilità artistica, il cibo ed i loro stili di combattimento senz'armi. Le loro donne si possono trovare al di fuori della loro nazione più spesso degli uomini. Le lingue native sono l'Ochalese ed il Thyatiano.

I **Thothiani** provengono dall'Isola dell'Alba e, a differenza di altre persone native, hanno pelle e capelli scuri. Sebbene condividano la stessa lingua dei solitari Nithiani di Ylaruam, la loro cultura è molto diversa. Sono considerati un popolo riservato, anche nella loro stessa nazione. Le lingue native sono il Nithiano e lo Ylari.

I **Thyatiani** rappresentano la maggioranza nell'impero thyatiano e si sono diffusi in tutto il Mondo Conosciuto. Si trovano dai paesi vicini fino ad Ostland e Glantri e sono noti per la loro politica infida. I thyatiani hanno una carnagione olivastra chiara con capelli castano chiaro o scuro. La lingua madre è il thyatiano, considerato il Comune per la maggior parte del Mondo Conosciuto.

I **Traladariani** sono originari di quello che oggi è Karameikos. Sono un popolo superstizioso, che vive in una terra infestata da mostri. I loro gusti sono semplici, valorizzando la sostanza rispetto alla forma, anche se si vestono in modo vistoso. I loro capelli tendono ad essere scuri e la loro pelle pallida. Sono più bassi rispetto ad altre etnie. Le loro lingue native sono il Thyatiano ed il Traladariano.



Non esiste gloria da ottenere da soli, cucciolo. La vera gloria viene dal branco. Insieme cacciamo, insieme prosperiamo. Tutti i lupin conoscono i loro ruoli, dai nostri esploratori più veloci, ai nostri guerrieri più forti, ai nostri inseguitori più astuti. Non puoi biasimare un altro per essere più grande, né lui può biasimare te per essere piccolo di corporatura. Ricorda, puoi fare affidamento sulla sua forza per aiutarti tanto quanto lui deve fare affidamento sulla tua velocità. Le differenze sono solo debolezze se non lavori per lo stesso obiettivo. Insieme siamo più forti che da soli. Questa è la via del lupin.

-Horr lo Sfregiato, anziano lupin

Lupin

Un popolo feroce e nomade, il nobile lupin viaggia nel deserto in branchi famigliari seguendo le mandrie che caccia. I lupin sono amichevoli e vanno d'accordo con umani e semiumani, anche se preferiscono spazi aperti alle città affollate. I lupin sono nemici naturali dei lupi mannari, che cacciano senza pietà.

Forti e robusti

I lupin sono ricoperti di pelliccia dalla testa ai piedi, i peli possono essere corti al punto da coprire a malapena la pelle o estremamente spessi e folti per le tribù del nord. I lupin con una pelliccia più pesante, per ovvie ragioni, evitano le armature pesanti, tendono a viaggiare leggeri e non trasportano molti oggetti. L'attrezzatura in eccesso viene data al branco da utilizzare secondo necessità.

Un lupin apprezza la lealtà più delle altre razze. Sono creature da branco; per loro, la famiglia è importantissima. Un lupin solitario è solitamente un emarginato o l'ultimo sopravvissuto del suo branco e può impazzire per la solitudine. Lupin come questi tendono a diventare avventurieri per formare un nuovo branco, e sono ferocemente fedeli alla loro nuova famiglia.

Estremamente leali

I branchi di lupin sono ben conosciuti e ben accetti nella maggior parte delle nazioni del Mondo Conosciuto. Vivono della terra, commerciando per ciò di cui hanno bisogno con pellicce e cibo che raccolgono durante i loro viaggi e, anche se non sono alleati con nessuna nazione, non ci pensano due volte a proteggere degli innocenti sotto attacco. I branchi di lupin non sono associati tra loro, ma quando si incontrano è un momento di festa, molti fidanzamenti vengono creati in questo modo, rinnovando il sangue del branco.

Varie comunità possono rivolgersi ai lupin per commercio, assistenza o per assumere mercenari secondo necessità. Spesso se lupi mannari infestano una città, i lupin accorrono per sradicare il loro odiato nemico. Sebbene siano i benvenuti nella maggior parte dei luoghi conosciuti, i lupin sono nomadi e raramente rimangono a lungo, e quando arrivano in un'area con abbondanza di selvaggina, creano un villaggio temporaneo per cacciare per periodi più lunghi.

Lupi solitari

Un lupin spesso diventa avventuriero quando lascia il branco per un motivo: alcuni cuccioli si innamorano del mondo e desiderano vedere quello che può offrire, altri vengono esiliati per qualche crimine indicibile, ed altri ancora sono gli unici sopravvissuti a qualche grande catastrofe. Un lupin orfano si legherà spesso alla prima creatura senziente a mostrargli amicizia, indipendentemente dalla specie o dal motivo, il lupin legherà con i suoi compagni di avventura come fosse la sua famiglia.

Tratti dei Lupin

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Costituzione del personaggio è aumentato di 2.

Età: I lupin raggiungono la maturità velocemente, attorno ai 10 anni. Vivono all'incirca fino ai 90 anni.

Allineamento: La maggior parte dei lupin è legale, così come la maggior parte è anche buona.

Taglia: L'altezza media di un lupin è di 1,7 metri. Pienamente maturi, pesano circa 81 Kg. Sono creature di taglia Media.

Velocità: La loro velocità base è di 9 metri.

Linguaggi: Il personaggio è in grado di parlare, leggere e scrivere Comune e Lupin.

Scurovisione: Il personaggio può vedere al buio fino a 18 metri come se si trovasse in condizione di luce fioca.

Sensi Acuti: Il personaggio ottiene competenza nell'abilità Percezione.

Odio Verso i Mannari: Il personaggio capisce automaticamente se qualcuno è un licantropo semplicemente guardandolo, indipendentemente dalla sua forma. Non capisce il tipo di licantropo a meno che non si tratti di un lupo mannaro. È immune alla Maledizione della Licantropia.

Lupin Mastino

Il più resistente dei lupin, la varietà dei mastini è nota per la loro forza ed il loro coraggio. Il lupin mastino è considerato il miglior guerriero della sua razza, e spesso cerca guai quando il branco arriva in un nuovo terreno di caccia

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Forza del personaggio aumenta di 1.

Temprato dalla Battaglia: Il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere Spaventato.

Lupin Segugio

I segugi sono responsabili di procurare la selvaggina e della ricerca dei nuovi terreni di caccia, e sono gli esploratori tra i lupin. Il loro olfatto è leggendario e sono temuti per la loro tenacia quando braccano un nemico.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Saggezza del personaggio aumenta di 1.

Olfatto Prodigioso: Il personaggio ottiene vantaggio a tutte le prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Lupin Cacciatore

I cacciatori sono più piccoli degli altri lupin, ma compensano essendo molto più agili e sono anche la varietà più numerosa. Abili cavalieri di lupi, noti per le loro abilità nel tiro con l'arco, formano la maggior parte dell'avanguardia dei lupin durante la caccia.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Destrezza del personaggio aumenta di 1.

Senso del Pericolo: Il personaggio aggiunge il suo bonus di competenza quando tira per l'iniziativa.

Fanaton

Ho attraversato l'oceano e ho visto ciò che la mia gente non aveva mai visto. Ho visto gli uomini dalla pelle di ferro, i grandi alberi degli elfi, i nani sotto la montagna ed i vasti campi degli hin. Voglio vedere di più, per un'idea più completa, ovviamente.

-Foray l'Intelligente, Fanaton

Provenienti da lontane ed esotiche terre, i fanaton sono piccoli mammiferi conosciuti per la loro abilità di planare nell'aria e per la coda prensile. I fanaton sono rari nel continente principale, ma possono esservi portati sotto schiavitù o clandestinamente in una nave mercantile.

I fanaton possiedono un forte senso dell'avventura e sono curiosi di natura. Sebbene normalmente siano timidi, alcuni si innamorano delle città e decidono di esplorare da soli i misteri che vi abitano. Alcuni dei fanaton dalla forte volontà decidono di viaggiare per il mondo in cerca di avventura

Planatori arboricoli

I fanaton sono dei piccoli umanoidi che possiedono un lembo di pelle estensibile tra le braccia e le gambe che permette loro di planare per lunghe distanze.

I fanaton sono solitamente non più alti di 90 centimetri e pesano appena 18 Kg. Possiedono anche una coda prensile lunga quasi 90 centimetri.

La maggior parte dei fanaton sono marroni o grigi con macchie bianche. Hanno spesso strisce nere lungo il corpo ed una pelliccia nera sul viso che assomiglia alla maschera di un ladro. Assomigliano ad un incrocio tra scoiattoli e procioni, e possiedono piccoli artigli che usano per aggrapparsi agli alberi nelle foreste che chiamano casa.

Abitanti tropicali

I fanaton si trovano principalmente sull'Isola del Terrore o sulla Costa Selvaggia, dove formano tribù basate su linee familiari. I fanaton vanno d'accordo pacificamente con molti dei loro vicini come i lupin o i rakasta. Sono il nemico mortale degli aranea, che trovano i bambini fanaton una prelibatezza. Oltre agli aranea, i fanaton condividono le loro foreste con diversi predatori naturali come aquile giganti, diavoletti silvestri o lupi feroci.

A causa delle loro piccole dimensioni e del gran numero di creature che li predano, i fanaton sono sempre in allerta. I grandi occhi consentono loro una visione notturna superiore, permettendogli di rimanere vigili in ogni momento.

Avventurosi per natura

Sebbene i fanaton apprezzino il loro ambiente famigliare, nascono anche con un carattere curioso e coraggioso; non ci penseranno due volte ad attaccare una creatura più grande di loro per proteggere le loro famiglie. Lavorano bene insieme e si coordinano con altri clan per scacciare le minacce.

Alcuni fanaton sentono fortemente il richiamo dell'avventura e vengono accolti da avventurieri di passaggio per Ierendi o da navi di Minrothad, anche clandestinamente. Sebbene gli avventurieri fanaton non siano comuni sul continente principale, sono conosciuti per il loro eroismo.

Tratti dei Fanaton



Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Costituzione del personaggio aumenta di 2 e quello di Destrezza di 1.

Età: I fanaton raggiungono la maturità dopo soli 5 anni. Sono una razza dalla vita breve e raggiungono appena i 40 anni.

Allineamento: I fanaton tendono ad essere legali buoni.

Taglia: I fanaton raggiungono i 90 centimetri e pesano 18 Kg. Sono creature di taglia Piccola.

Velocità: La loro velocità base è di 9 metri.

Arboricoli: Il personaggio ottiene competenza nell'abilità Percezione e una velocità di scalata pari alla sua velocità base.

Scurovisione: Il personaggio può vedere al buio per 18 metri come se si trovasse in condizione di luce fioca.

Patagio: Se non è ingombrato ed indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, il personaggio può planare quando salta. Ottiene una velocità in volo di 9 metri finché non atterra. Alla fine di ogni suo turno, la sua altitudine scende di 1,5 metri. La sua altitudine scende immediatamente a 0 alla fine del suo turno se non vola almeno 9 metri orizzontalmente. Il personaggio è immune ai danni da caduta a meno che non sia trattenuto od incapacitato.

Coda Prensile: Il personaggio può utilizzare e raccogliere oggetti con la sua coda, ma non può usarla per attaccare.

Rakasta

Se vuoi che partecipi alla tua piccola rapina, voglio il doppio. Vuoi il meglio? Paghi per il meglio. Inoltre, ottengo il diritto di prelazione sul bottino e la taglia più alta sul manifesto da ricercato.

-Neulla Marta- Esperta in Acquisizioni

I Rakasta sono una razza nomade di umanoidi felini che si trovano sull'Isola del Terrore ed in altre parti del Mondo Conosciuto. Sono un popolo guerriero, orgoglioso delle loro abilità marziali, e sono anche famosi per la loro natura artistica, le loro ceramiche e le loro opere d'arte, collezionate dai nobili di vari regni umani. La maggior parte dei rakasta viaggia in gruppi familiari, sempre alla ricerca di nuove prede e, fatta eccezione per i grandi rakasta, danno un alto valore al loro gruppo. Sono apprezzati come partner commerciali tra i principi mercanti di Darokin e Minrothad.

Agili e Flessuosi

I rakasta sono variegati come i lupin, ma tutti i rakasta condividono una grazia quasi innaturale. Hanno varie dimensioni, da circa 1,5 metri per il rakasta domestico a quasi 2 metri di altezza per il grande rakasta. Allo stesso modo, il loro peso può variare dai 40 Kg per i più piccoli, a quasi 226 Kg per i più grandi.

I rakasta appaiono come umanoidi pelosi con la testa da felino. I più piccoli sembrano avere teste di normali gatti domestici, mentre i più grandi hanno teste simili a leoni o tigri. Le loro pellicce possono essere di qualsiasi varietà di colori, anche se i grandi rakasta hanno spesso pellicce simili a tigri o leopardi.

Creature Volubili

I rakasta di solito viaggiano in gruppi familiari ai quali non sono propriamente legati, ma devono fedeltà al loro capo. Molti rakasta cercano di emergere sul campo di battaglia, ma se il loro capo non dà loro abbastanza prestigio, lo sfideranno o se lo cercheranno da soli.

I rakasta sono noti per la loro eccellente maestria; quando non sono in guerra, si dedicano alla realizzazione di opere d'arte di alta qualità. Molti mercanti li cercano per commerciare, scambiando armi con preziose pellicce, gioielli ed arazzi. I rakasta lo preferiscono al rubare: per loro, non c'è onore nel furto.

Estremamente Curiosi

I rakasta sono famosi per la loro curiosità e per la loro capacità di mettersi nei guai. Molti rakasta si stancano della vita nel branco e cercano compagni che li portino in posti più eccitanti. Molti rakasta fanno ritorno, ma alcuni si dedicano all'avventura e non si fermano mai.

Tratti dei Rakasta

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Destrezza del personaggio aumenta di 2.

Età: I rakasta raggiungono la maturità attorno ai 12 anni. La loro vita media è di 90 anni.

Allineamento: La maggior parte dei rakasta sono di allineamento neutrale.

Taglia: I rakasta variano da 1,5 a 2 metri di altezza e vanno dai 40 ai 226 Kg. Sono creature di taglia Media.

Velocità: La loro velocità base è di 10,5 metri.

Linguaggi: Il personaggio è in grado di parlare, leggere e scrivere il Comune ed il Rakasta.

Scurovisione: Il personaggio può vedere al buio entro 18 metri come se si trovasse in condizione di luce fioca.

Paura dell'Acqua: Se si trova su una barca o se è completamente bagnato, il personaggio ha svantaggio nelle prove di abilità finché non si trova su un terreno solido o si asciuga.

Grazia Felina: Il personaggio ha resistenza ai danni da caduta.



Armi naturali: Gli artigli del personaggio infliggono 1d4 danni taglienti e sono considerati un attacco senz'armi con proprietà Accuratezza.

Competenza nelle Armi: Il personaggio ha competenza nel Kasas, un tipo di spada corta che indossa sopra gli artigli. Consultare le Armi a pagina 212.

Rakasta Domestico

Rinunciando a vivere nelle terre selvagge per le comodità della vita urbana, i rakasta domestici sono uno spettacolo raro, visibile solo nelle città più grandi. Sebbene abbiano perso parte della ferocia dei loro parenti, sono famosi per la loro fortuna quasi soprannaturale.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Carisma del personaggio aumenta di 1.

Nove Vite: Il personaggio ottiene vantaggio ai tiri salvezza su morte.

Grandi Rakasta

I grandi rakasta sono bruti, solitari e massicci. A differenza degli altri rakasta vivono da soli, cacciando le prede per sé stessi, e tendono ad essere irritabili e sospettosi nei confronti degli estranei. Possono essere trovati in qualsiasi habitat selvaggio, spesso come cacciatori o ranger.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Forza del personaggio aumenta di 1.

Ruggito: Il personaggio può usare un'azione bonus per ruggire. Tutti i nemici entro 3 metri da lui devono superare un Tiro Salvezza su Carisma con CD 8 + bonus di Competenza + il modificatore di Carisma del personaggio, diventando Spaventati per 1d6+1 round in caso di fallimento; possono effettuare un tiro salvezza aggiuntivo alla fine dei loro turni per interrompere l'effetto in anticipo. Non può usare nuovamente questo tratto finché non completa un riposo breve.

Rakasta Selvaggio

Come tipo più comune, il rakasta selvaggio si trova in branchi in aree appartate o ampi spazi aperti. Famosi per la loro capacità di saltare grandi distanze, sorprendono i loro nemici avvicinandosi molto velocemente.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Costituzione del personaggio aumenta di 1.

Balzo: Quando il personaggio salta viene sempre considerato come se si fosse mosso di 3 metri in precedenza. Può eseguire un'azione bonus per effettuare un salto in lungo o in alto. Ha vantaggio alle prove di Destrezza per atterrare su un terreno difficile.

Sidhe

Questo è il mio tesoro, questo ciottolo. A che serve accumulare monete se non le lasci mai brillare? La bellezza è fatta per essere mostrata, non rinchiusa in una stanza buia.

-Aranaeth Occhiverdi

In epoche passate, esistevano due gruppi di immortali: uno divenne quello venerato dai chierici mentre l'altro, con la sua magia unica, divenne il Popolo delle Fate. I Sidhe sono creature fatate altamente magiche dall'aspetto più umano, che si distinguono per la loro curiosità verso le razze mortali.

Eterei e Senza Tempo

L'aspetto dei sidhe è vario quanto quello degli umani. Possono sembrare un ibrido tra un uomo ed un elfo, sebbene non siano imparentati con nessuna delle due razze, e possono passare facilmente per umani. La loro altezza va da 1,75 metri a ben oltre 1,8 metri di media, sebbene tendano ad essere di corporatura esile pesando meno di un essere umano. Il colore dei loro capelli può variare dai classici colori umani ad insoliti verde scuro o rosa brillante. I loro occhi allo stesso modo possono essere di qualsiasi colore e talvolta nemmeno uguali tra loro. I sidhe sono virtualmente immortali, non invecchiano e se uccisi si reincarnano nel Regno Buono.

Il colore della pelle dei sidhe tende ad essere della stessa tonalità degli umani, anche se possono arrivare ad estremi come bianco neve o nero onice. La barba è rara negli uomini, ma non impossibile. Entrambi i sessi tendono ad adornarsi di gioielli il più stravaganti possibile ed i loro vestiti vanno dalle semplici pellicce ad abiti più belli di quanto persino gli imperatori possano sognare.

Stranieri in Terra Straniera

Nonostante il loro aspetto umano, i sidhe sono estranei al Mondo Conosciuto e per loro tutto è abbastanza insolito. La mancanza di magia, la natura statica che li circonda e le creature di breve vita che incontrano li incuriosiscono, e sono spinti a sperimentare tutto ciò che possono del mondo ordinario. Non sono attratti dall'oro o dal potere ma da nuove esperienze, ed un sidhe accetterà di intraprendere un'avventura senza guadagno se questa gli sembra eccitante.

Agli estranei, i sidhe sembrano molto generosi ma sciocchi, ed i mortali non colgono le loro motivazioni. Essi sono immortali, non hanno bisogno di ricchezze o potere, quando tornano nel Regno Buono, le loro storie sono la loro moneta. Per i fatati, i ricordi sono preziosi e l'eccitazione la loro ricompensa. Straordinariamente vi è assoluta mancanza di religione tra i sidhe. Alcuni sono antichi quanto il mondo stesso, e molti sono più vecchi di qualunque essere eccetto forse gli Immortali più antichi. I sidhe considerano gli Immortali come eguali, ma non degni di adorazione.

Origini Arcane

I sidhe provengono da un luogo chiamato Regno Buono di cui il portale più conosciuto è ad Alfheim, anche se ne esistono altri. Il Regno Buono è un luogo senza tempo, dove tutto sembra cambiare, ma niente lo fa veramente. Oberon è re da più tempo di quanto l'uomo abbia camminato sulla faccia del pianeta. I sidhe hanno guardato le montagne sorgere ed appiattirsi; non sorprende che molti di loro si annoino della loro esistenza immortale.

I sidhe esistono da prima degli Immortali ed, in quanto tali, non hanno bisogno di nulla da loro. Il loro potere

viene dal loro regno; le magie immortali non offrono loro nulla. Si divertono a fondersi con le società umane, i loro vicini meno saggi, per quanto facciano fatica ad integrarsi nella società. Possono persino sposarsi e conoscere l'amore, ma sono condannati a vedere il loro compagni invecchiare e morire. Imitano il modo in cui pensano ed agiscono i mortali, ma non riescono a coglierne le sfumature.

Esplorando un Nuovo Mondo

I sidhe, quando entrano nel mondo dei mortali, tendono a cercare il più grande centro abitato che riescono a trovare, e molti diventano avventurieri per l'eccitazione che comporta questo tipo di vita. La loro mancanza di desiderio di ricchezza fa sì che molti pensino che siano ingenui, ma pochi comprendono bene le misteriose creature e la loro travolgente sete di avventura.

Tratti dei Sidhe

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Carisma del personaggio aumenta di 2 e quello di Destrezza di 1.

Età: I sidhe non conoscono il concetto di invecchiamento in quanto sono una razza immortale, reincarnandosi dopo la morte. Un sidhe medio appare pienamente maturo all'età di 20 anni.

Allineamento: La maggior parte dei sidhe è caotica, sebbene i loro leader siano legali.

Taglia: I sidhe vanno da 1,75 a 1,8 metri, con un fisico snello. Sono creature di taglia Media.

Velocità: La loro velocità base è di 9 metri.

Linguaggi: Il personaggio è in grado di parlare, leggere e scrivere il Comune, l'Elfico e il Folletto.

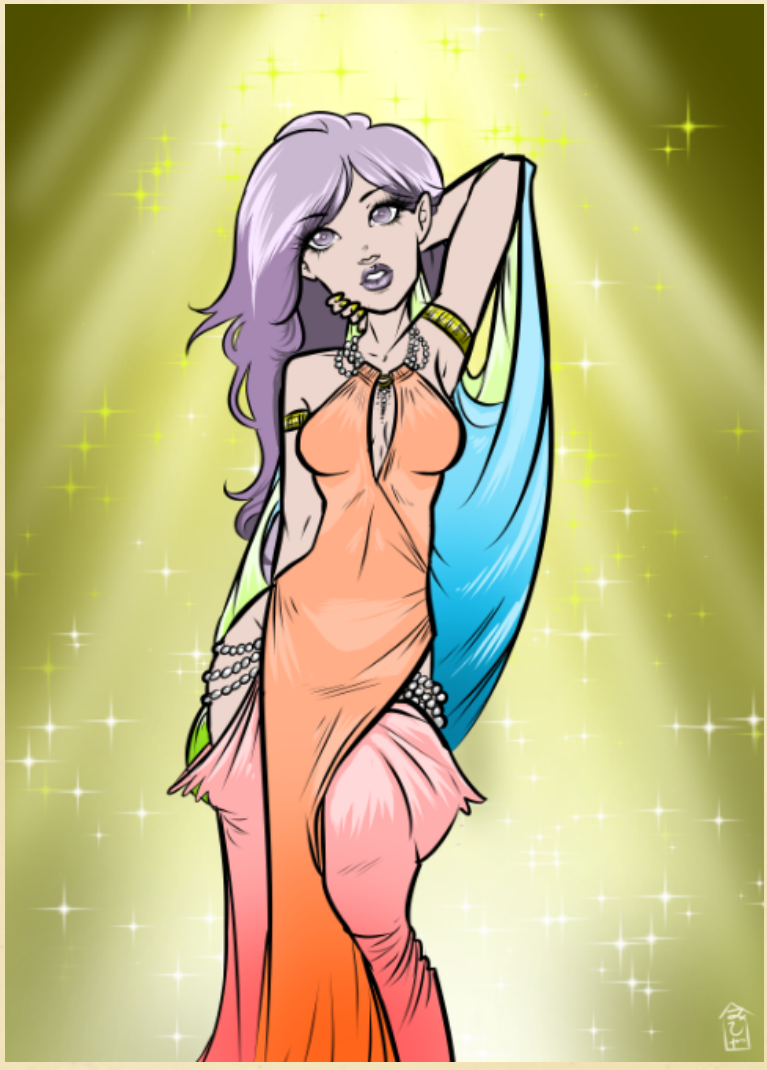
Creature Eterne: Il personaggio sidhe è una creatura di tipo folletto. La magia fa parte della sua natura, non ha bisogno di quella degli Immortali. Non è possibile ottenere classi, archetipi o talenti che concedano magia divina come chierico, druido, ranger o paladino. Generano la loro magia dal legame con il Regno Buono, le offerte di potere da influenze esterne sono per loro prive di significato, non è quindi possibile acquisire livelli nella classe del warlock.

Magia Fatata: Al 2° livello, il personaggio impara un trucchetto delle scuole di Illusione o Ammaliamento dalla lista degli incantesimi del mago. Al 4° livello, impara un incantesimo di 1° livello da una di queste due scuole. Ad ogni passaggio di livello, impara un incantesimo del livello successivo fino al livello 20 quando impara un incantesimo di 9° livello. Può lanciare ciascuno di questi incantesimi una volta ogni riposo lungo (usando Carisma come abilità da incantatore). Perde questo tratto mentre indossa o trasporta del ferro.

Respiro Subacqueo: Il personaggio può respirare sott'acqua come sulla terraferma.

Allergia al Ferro: Il personaggio non sopporta il tocco del ferro. Non può lanciare incantesimi mentre indossa o tocca armi o armature di ferro. Gli oggetti con un bonus di +2 o superiore non sono considerati di ferro. Ha vulnerabilità ai danni contro le armi di ferro.

Vero Folletto: Il personaggio è immune alle malattie non magiche e può vedere altri folletti anche se invisibili. Sebbene possa reincarnarsi rapidamente in un nuovo corpo nel Regno Buono, anche gli incantesimi di resurrezione funzionano su di lui se lanciati entro 10 minuti dalla morte. Non può diventare volontariamente un non morto.



Tortuga

Questa è la vita che ti dico: nessuna preoccupazione, nessun cruccio, basta pescare tutto il giorno e rilassarsi al sole. È così che deve vivere un tortuga, lasciando la fretta alle altre razze. Viviamo in pace ed armonia con tutte le altre cose. Naturalmente, se ti senti obbligato a prendere le armi ed andare a vivere una vita breve e brutale fino a che alcuni orchi sciamani non aprano il tuo guscio e ti mangino, libero di farlo, non ti fermerò. Chissà, forse il cambio di scenario potrebbe farti bene, perché se ti becco di nuovo con mia nipote, ti butto nell'oceano.

-Lampo Barbagialla zio preoccupato.



I tortuga sono una razza stoica e calma, contenta di vivere di pesca nei loro villaggi costieri. Possiedono una pesante armatura naturale ma niente di reale valore, e la maggior parte delle altre razze li lasciano in pace.

Lenti e Ponderati

I tortuga sono poco variegati; hanno una colorazione che va dal marrone al verde ma sono difficili da distinguere, tranne che per i loro gusci: ognuno infatti, ha un disegno unico, che i tortuga di tanto in tanto dipingono come decoro. Un tortuga medio è alto 1,8 metri, con un peso di 317 Kg o più.

Vincolati alla Tradizione

I tortuga apprezzano la loro pace e tranquillità più di ogni cosa. La maggior parte di loro vive in solitudine, pesca e tiene in ordine la propria capanna. Non sono noti per essere artigiani o guerrieri. I tortuga hanno coltivazioni in comune e si riuniscono in gruppo nei momenti di bisogno. Sebbene i tortuga siano conosciuti come creature gentili e premurose, non sono le più amichevoli. Raramente si troverà un tortuga che va a commerciare con altre razze, e ancor più raramente se ne troverà uno che vive all'interno di una città. Solo in tempi di grande pericolo o di maltempo i tortuga lasceranno i loro villaggi, infatti una carovana di tortuga è considerata di cattivo auspicio.

Creature Costiere

I tortuga si trovano quasi esclusivamente sulle coste della terraferma e sulle isole del Mare del Terrore. Costruiscono villaggi di pescatori dove riescono anche a coltivare. Non fortificano i loro villaggi, ma fanno affidamento sulla loro armatura naturale e tendono ad avere relazioni pacifiche con i loro vicini. A causa del loro stile di vita austero hanno poca reale ricchezza ,e le loro difese naturali di solito dissuadono qualsiasi attaccante.

Guardiani della Natura

Per alcuni tortuga vivere una vita solitaria fino alla morte non è abbastanza. Di tanto in tanto, un tortuga abbandona la zappa e la canna da pesca per imbracciare un'arma e rendere il mondo un posto migliore.

Tratti dei Tortuga

Incremento dei Punteggi di Caratteristica:

Il punteggio di Forza del personaggio aumenta di 2 e quello di Saggezza di 1.

Età: I tortuga raggiungono la maturità attorno ai 50 anni. Sono una razza molto longeva, che a volte raggiunge i 1.000 anni.

Allineamento: Quasi tutti i tortuga sono legali.

Taglia: I tortuga di solito sono alti 1,8 metri; Il peso medio è di 317 Kg. Sono creature di taglia Media.

Velocità: La loro velocità base è di 7,5 metri.

Linguaggi: Il personaggio può parlare, leggere e scrivere il Comune ed il Tortuga

Armatura Naturale: Il personaggio ha un guscio che si indurisce man mano che invecchia.

La sua classe di armatura è pari a 14 + bonus di Costituzione. Può usare uno scudo ed ottenerne comunque il beneficio, ma non ottiene alcun beneficio dall'indossare un'armatura. A causa delle sue enormi dimensioni, non aggiunge mai il suo modificatore di Destrezza alla classe armatura.

Riparo Naturale: Come azione bonus, il personaggio può ritirarsi nel suo guscio. Fino a quando non emerge, la sua CA aumenta di 2 ed ottiene vantaggio a tutti i tiri salvezza. Mentre è nel suo guscio, la sua velocità è ridotta a 0 e non può essere aumentata, è accecato, non può effettuare reazioni e l'unica azione che può intraprendere è un'azione bonus per emergere dal suo guscio.

Polmoni Capienti: Il personaggio è in grado di trattenere il respiro per 2 ore.

Robustezza: I suoi punti ferita massimi aumentano di 1 ed aumentano di 1 ogni volta che aumenta di livello.

Classi di Mystara

Barbari

Skeggi Helfvir si frappose con cura tra la fanciulla elfica che aveva appena salvato e i tre troll che li avevano raggiunti. Gridò all'elfa di correre mentre estraeva le sue asce dalla cintura, sperando si fosse allontanata abbastanza dalla mischia per essere al sicuro. Fu il suo ultimo pensiero prima che la rabbia si impadronisse di lui; poiché non era preoccupato che i troll le avrebbero fatto del male, era preoccupato che lui stesso la potesse ferire.



Nei confini più remoti del Mondo Conosciuto alla fine della civiltà, vi sono feroci guerrieri che combattono per la sopravvivenza. Dall'isolato altopiano di Atruaghin, alle selvagge Hinterland o i Berserker in guerra nelle Terre del Nord, esistono barbari che combattono creature ripugnanti. La tipologia di questa classe è fortemente influenzata dal luogo. I Berserker si vedono raramente al di fuori delle Terre del Nord, altre terre come Atruaghin ed Ethengar si orientano maggiormente verso i Guerrieri Totemici.

Tuttavia, con la diffusione della civiltà, gli stili di vita dei barbari vengono messi in discussione. Mentre nazioni come Vestland e Ylaruam cercano di modernizzare le loro terre, le tribù senza legge ed i guerrieri selvaggi vengono spinti sempre più lontano. Solo i selvaggi **Mietitori,** assassini estasiati dalle droghe che si trovano sulle navi dei pirati, stanno aumentando di numero.

Bardi

I nani sono notoriamente gente tosta. Non ballano, si preoccupano poco delle esibizioni di magia e le loro canzoni tendono ad essere monotone e stonate. Fortunatamente, Tim il Bardo è arrivato preparato. Un bardo intelligente conosce il suo pubblico, e questo stava per essere folgorato da una ballata sulle ultime quindici generazioni dell'albero genealogico del Maestro della Gilda dei Fabbri.

Non c'è nazione nel Mondo Conosciuto dove i bardi non siano accolti a braccia aperte. Anche Ylaruam e Casa di Roccia che odiano la magia, apprezzano i racconti ed i sonetti dei bardi itineranti. I bardi di molte aree sono l'unica fonte affidabile di notizie ed intrattenimento, e quando arriva un menestrello errante, diventa quasi una festa. I bardi sono particolarmente benvenuti nell'Impero di Thyatis, dove il Collegio della Filosofia è attualmente molto richiesto nella casa dei ricchi patrizi.

I collegi bardici sono raramente un luogo fisico e spesso le nuove tecniche vengono apprese tramite il passaparola. Tuttavia Ierendi abbraccia completamente la loro filosofia, dedicando una vera e propria scuola all'insegnamento di tutti i collegi bardici, oltre al locale Collegio delle Isole.

Strumenti Musicali

Oltre agli strumenti musicali standard elencati nel capitolo 5 "Equipaggiamento" del Manuale del giocatore, i bardi di Mystara suonano anche i seguenti strumenti:

Aelethria: un legno delle terre elfiche, l'Aelethria è un lungo bastone con grandi fori per l'aria su entrambe le estremità. Gli elfi suonano lo strumento ruotandolo rapidamente, cambiando nota e tono in base al punto in cui viene afferrato.

Griggordon: un tamburo da guerra nanico composto da nove pelli tese su un telaio decorato. Il Griggordon può suonare qualsiasi cosa, da un ritmo in marcia fino al suono di una valanga, se suonato abbastanza velocemente ed al volume giusto.

Kōauau: un flauto corto creato dai Makai e famoso per la sua melodia ammaliante. La sua musica è considerata incredibilmente romantica dalle donne Makai e molti Toa sono capaci a suonarlo.

Morin Khuur: uno strumento di Ethengar costituito da due corde che vengono suonate con un arco. Tradizionalmente impresso col l'immagine di un cavallo, è considerato un portafortuna ed il suo ronzio può essere ascoltato ovunque sia allestito un campo di ethengariani.

Qanun: uno strumento di corte di Ylaruam, questo strumento di forma trapezoidale viene suonato pizzicando le sue ventisei corde spesso quattro alla volta, dandogli un suono pieno e rendendolo piuttosto difficile da imparare.

Battistecchi: uno strumento a percussione comune nelle Cinque Contee. È costituito da una tavola di legno di spessore variabile che va dal gomito al polso. L'esecutore utilizza quindi due bastoncini tenuti nell'altra mano per tamburellare un ritmo veloce.

Taccobrillo: uno strumento gnomico di dubbia reputazione. I Taccobrillo sono essenzialmente scarpe musicali progettate per fare più rumore possibile mentre si balla. Ogni paio è unico, così come la musica che produce.

Chierici

A Mystara non ci sono veri e propri dei, ma piuttosto mortali che sono ascesi dopo un lungo percorso, per unirsi ai ranghi degli Immortali. Ogni immortale può concedere incantesimi, ma, su ordine degli altri Immortali, non può interagire direttamente con i mortali.

Invece che adorare un singolo immortale, molte volte i chierici abbracciano la filosofia delle Sfere di Energia, Entropia, Materia, Pensiero o Tempo. Il culto del Pantheon è la filosofia più comune nella maggior parte delle nazioni del Mondo Conosciuto.

Diversi Immortali tuttavia, hanno adoratori fedeli soltanto a loro. I **Maestri Hin** seguono gli Alti Eroi delle Cinque Contee ed in cambio ricevono abilità protettive. Kagyar ricompensa i suoi chierici nani con una resistenza alla magia senza precedenti. Gli **Sciamani degli Elfi dell'Ombra** di Rafiel hanno un maggiore controllo sulla vita e sulla morte in cambio del servizio reso. Gli **Sciamani Atruaghin** adorano il loro pantheon e gli spiriti animali tribali, e sono famosi per i loro potenti rituali. I **Godi delle Terre del Nord** adorano più Immortali e si consultano frequentemente con loro per guidare i loro seguaci.

Druidi

I druidi nel Mondo Conosciuto seguono gli Immortali noti per il loro legame con la natura. Si trovano in ogni nazione, cercando di preservare l'ordine naturale. Sono più comuni nel Regno di Alfheim, ma anche il sottosuolo di Casa di Roccia o gli atei Principati di Glantri ha gruppi di druidi.

I Circoli non sono gruppi organizzati ma piuttosto adoratori della natura con una filosofia condivisa. Molti druidi nella stessa area possono far parte di circoli diversi ma lavorano insieme per proteggere la natura selvaggia. Anche le zone più desolate e remote hanno i loro protettori: i **Dervisci** si trovano nei deserti di Ylaraum, manifestando la furia della sabbia, del vento e del caldo del deserto.

Guerrieri

Halvoric mise saldamente in posizione la sua alabarda mentre il cavaliere del lupo si schiantava contro l'asta. Estrasse rapidamente l'arma sia da terra che dal goblin morto, fece oscillare la lama e la calò sul petto di un altro goblin che si avvicinava. Mentre il mercenario si guardava intorno sul campo di battaglia, non poté fare a meno di sorridere per due ragioni: la sua squadra stava vincendo facilmente e per questo veniva pagato così bene. I guerrieri sono una costante, non importa dove vai, dai veterani dai capelli grigi delle Terre del Nord ai centurioni freddi e tattici di Thyatis. Da qualche parte qualcosa ha bisogno di essere accoltellato, e ci sono sempre persone pronte ad assecondare questa tendenza.

Il lavoro non manca mai per un guerriero, poiché la violenza è una costante nel mondo. In nazioni come Thyatis e nelle Terre del Nord, diventare un guerriero è considerato un ideale. A Karameikos, le terre selvagge ospitano mostri a bizzeffe, le nazioni mercantili di Darokin e Minrothad hanno sempre bisogno di guardie e tutti i paesi confinanti con le Terre Brulle hanno bisogno di tutti i bracci armati possibili. Persino Alfheim ha creato i Cavalieri Mistici, tutt'ora rari al di fuori dei loro confini.

In molte nazioni sono emersi diversi archetipi di combattimento a causa di esigenze regionali o tradizioni culturali: gli **Indomiti** di Atruaghin sono maestri della guerriglia, colpendo in un'imboscata per poi svanire nelle terre selvagge, i **Centurioni** thyatiani mettono in mostra le loro efficienti tattiche altamente coordinate, i **Signori dei Cavalli** Ethengariani uniscono l'amore per la cavalleria della loro nazione con la loro esperienza, i **Discepoli del Patibolo** di Glantri soffocano sotto il dominio dei maghi. I **Valorosi** sono sparsi in tutta Mystara, e guidano la prima linea con il loro carisma naturale, i **Toa Makai** sono i temuti guerrieri nativi di Ierendi ed i loro canti di guerra incutono timore nei cuori dei loro nemici e gli **Armigeri** prestano servizio dovunque, sacrificando la versatilità per la letalità, specializzandosi in una singola arma.



Monaci

Più comunemente noti come Mistici a Mystara, i monaci sono rari. Sono conosciuti solo in poche aree e la maggior parte delle culture del mondo conosciuto non ha nemmeno idea della loro esistenza. Il pensiero comune considera suicida l'idea di un guerriero disarmato finché non ne vede uno in azione. Le tradizioni monastiche di Mystara sono per lo più regionali. I Mistici che abbracciano la Via dei Quattro Elementi si trovano

quasi esclusivamente a Glantri, in un complesso nel villaggio di Lhamsa, dove imparano ad incorporare la magia degli elementi nei loro attacchi. La Via dell'Ombra ha una fama sinistra in quanto nota soprattutto per essere stata impiegata dagli assassini del Maestro di Hule. La Via della Mano Aperta, invece, è la più conosciuta, poiché i suoi praticanti provengono dall'isola di Ochalea. L'abitudine della provincia di soffocare gli anticonformisti fa sì che numerosi monaci viaggino per il mondo.

Paladini

Gli occhi di Algo Rengate si strinsero mentre si avvicinava ai cultisti di Thanatos, la sua voulge stretta saldamente, pronta a colpire. Aveva finalmente rintracciato le persone responsabili di tutte le morti lungo il confine meridionale del Vestland e ora avrebbero appreso che quest'area era ancora protetta. Quel male non sarebbe rimasto impunito. Il bene non ha sempre un volto piacevole.

Il Mondo Conosciuto è un luogo pericoloso, dove banditi e mostri aspettano nelle terre selvagge, e persino nelle città si nascondono culti e cospirazioni. Non sorprende quindi, che molti siano attratti dal ruolo del paladino, del quale esistono molti tipi: da quelli che seguono il Giuramento degli Antichi ad Alfheim agli hin paladini che seguono il Giuramento di Devozione.

Solo due ordini di paladini sono esclusivi a livello regionale: l'**Ordine del Grifone**, il braccio armato della Chiesa di Karameikos che, sebbene di origine thyatiana, viene amato dalla popolazione in quanto giusto e devoto alla terra e alla sua gente, ed i meno caritatevoli **Cavalieri Heldannici**, guerrieri fanatici dell'Immortale Vanya il cui unico scopo è la guerra. Il loro giuramento prevede di dichiarare guerra ai nemici di Vanya, la quale è disposta ad accettare solo la completa vittoria dai suoi seguaci.

Rangers

Norse era stato molte volte ad Altomonte, disse ai viaggiatori che lo avevano fermato. Il vecchio Sfregiato di Ostland raccontò loro degli esperti artigiani gnomi, dei mercanti invadenti e dei terribili cuochi. Il capogruppo si offrì di partecipare con Norse ad una rapina che avevano pianificato alla carovana proveniente dalla città. Norse sbuffò mentre gli uomini cercavano le loro armi. Prima che avessero cacciato le loro spade dai foderi, Norse aveva piazzato un dardo in ognuno di loro con la sua balestra ad autoricarica, la stessa balestra che Altomonte gli aveva regalato anni fa.

Con così tanto del mondo non mappato e inesplorato, i ranger sono sempre necessari, non importa dove ci si trovi: sia che si esplori antiche rovine perdute a Karameikos, che si percorrano i tunnel degli Elfi dell'Ombra o che ci si addentri nel territorio thyatiano delle Hinterlands, c'è sempre qualcuno disposto a pagare per il servizio di un ranger.

Thyatis identifica il loro bisogno di ranger nei **Guardaboschi.** Composti interamente da elfi Vyalia e dai loro protetti umani, sono noti per la loro incredibile velocità e furtività all'interno delle foreste di Thyatis. Laddove le persone siano disposte a pagare per la cattura di qualcuno invece, i **Cacciatori di Taglie** avranno sempre un lavoro che li aspetta.

Ladri

Dove ci sono persone c'è ricchezza, e dove c'è ricchezza ci sono furfanti. I criminali sono ovunque e non esiste una singola nazione che non abbia una legione di tagliagole, spie e ladri all'interno dei suoi confini.

La maggior parte dei ladri appartiene ad una gilda, ma pochissime gilde attraversano i confini delle città, tanto meno quelli nazionali. Alcune nazioni come Ethengar e Ierendi assumono i ladri quando vengono catturati, mentre altre come Glantri provano un piacere quasi sadico nel punirli in modi orribili; tuttavia non tutti i ladri sono criminali comuni. Nei tribunali di Thyatis ed Alphatia, i cosiddetti **Libertini** sono comuni. Invece di oro o gioielli, usano la loro posizione sociale per cercare di rubare menti o cuori. I **Risolutori** invece, concentrano i loro sforzi su antiche rovine e tombe perdute, tenendo d'occhio le trappole. Alcuni sono semplici tombaroli, mentre altri sono esperti esploratori di sotterranei.

Stregoni

Subatai aveva molte domande per il mago di Glantri. Il fatto che il negromante fosse arrivato fino ad Ethengar senza preavviso era inquietante. Il Wokani voleva sapere quante tombe aveva contaminato, e se fosse solo. Era curioso di capire se il mago fosse imbarazzato dal fatto che uno stregone inesperto lo avesse battuto, ma era una domanda a cui non avrebbe mai avuto risposta, dato che i buchi fumanti non parlano.

La stregoneria di Mystara non è come quella di altre ambientazioni. Non ci sono stregoni draconici o magie selvagge da cui trarre potere. La stregoneria è rara poiché i nati con essa sono più geograficamente isolati. Gli stregoni sono più comuni nella nazione di Glantri, sebbene anche gli Elfi dell'Ombra ne abbiano un numero considerevole.

Ci sono solo due forme conosciute di stregoneria a Mystara: i **Discepoli della Radiosità,** esistenti quasi esclusivamente a Glantri, i quali imbrigliano la Radiosità, una magica fonte di energia molto al di sotto della terra, ed i **Wokani**, che possono incanalare la pura magia primordiale. Entrambi non hanno addestramento, usano solo il puro istinto.

Warlock

Nonostante una pletora di Immortali che influenzano il Mondo Conosciuto, ci sono sempre quelli che cercano il potere al di fuori dei canali convenzionali. Fortunatamente per loro, ci sono fonti ultraterrene di potere magico che aspettano solo di stringere un accordo.

I Warlock sono rari a Mystara in quanto gli Immortali non condividono il potere volontariamente e le fonti di magia esterne vengono rapidamente affrontate. Solo gli immondi più potenti hanno qualcosa da offrire ad uno stregone senza timore di rappresaglie.

Patroni di Mystara

Gli esseri che possono offrire patti sono pochi e lontani tra loro. Per aggirare la volontà degli Immortali, i patroni devono essere essi stessi Immortali o abbastanza potenti da sfidarli. Gli unici patroni originari della stessa Mystara sono gli Aesir, gli Immortali protettori delle Terre del Nord. Essi hanno preservato la tradizione perduta consegnandola alle Volva, o **Sagge,** che agiscono come protettrici della tradizione runica. Anche gli **Sciamani dello Spirito** di Ethengar trascorrono la loro vita a contatto con il Mondo degli Spiriti, ottenendo potere dalle creature ultraterrene.

Signore Fatato

L'unico posto dove cercare il potere dei folletti è la Corte Fatata. Lì, Re Oberon o la regina Titania ascolteranno i supplicanti e decideranno a chi concedere il potere, ma ad un prezzo. Altri potenti Sidhe come Gwyn ap Nudd Faccia Cinerea o Creddyledd, la Signora delle Passioni, possono anch'essi offrire potere ai mortali, sebbene il loro prezzo sia spesso molto più alto. I veri disperati possono cercare la fata Unseelie, ma raramente questi accordi vanno a favore del mortale.

L'Immondo

Gli Immortali vigilano costantemente per tenere lontani da Mystara gli influssi dei Piani Esterni. Tuttavia, gli Immortali della Sfera dell'Entropia possono concedere poteri extradimensionali a coloro disposti a siglare un patto con loro.

Demogorgone è il Patrono della Negromanzia e della Stregoneria dalla doppia anima. Intrappolato in un tempio nascosto nelle Terre Brulle, è sempre disposto a fornire potere in cambio di ottenere la sua libertà.

Loki concede benefici quando è divertito. Cercando sempre di creare caos e conflitti, gli piace guardare le persone abusare del loro potere finché non interviene il destino.

Talitha è interessata solo all'autogratificazione. Concede benefici solo se la persona che lo richiede aiuta in qualche modo i suoi piani.

Il Grande Antico

C'è un'unica fonte di potere nei Regni Esterni a cui fanno appello i warlock, la Dimensione degli Incubi. Là dove le leggi della realtà non hanno significato ed esiste ogni sorta di creature malvagie. Qui i Diavoli esercitano il loro potere nella loro follia ed i Collezionisti di cervelli cercano le loro prede tra le razze che non considerano senzienti. Solo un warlock veramente disperato proverebbe ad ottenere il potere dalla Dimensione degli Incubi.

Maghi

L'incantatrice non poté fare a meno di ridere del successo del suo incantesimo. I suoi due compagni litigarono per il bastone, ognuno pensando che fosse molto più potente di quanto in realtà non fosse, e non l'avevano notata mentre infilava la bacchetta nella sua vestaglia. La stava cercando da mesi e, quando la discussione si fece più accesa, non poté fare a meno di sentirsi un po' in colpa mentre si resero conto che non era neanche lontanamente così potente come sospettavano. Sì, pensò tra sé, Fascino Potenziato di Tarla era un nome eccellente per il suo ultimo incantesimo.

Coloro che praticano la magia detengono un enorme potere in molte parti del mondo. L'Impero di Alphatia è governato da maghi, così come i Principati di Glantri. Ogni nazione ha una gilda di maghi, tranne Ylaraum, che li odia, così come i nani di Casa di Roccia. Sia che servano come governanti o consiglieri, l'influenza dei maghi è ovunque.

Non tutti i maghi sono il tipo di studiosi che ci si aspetta. Ad Alfheim, ad esempio, i **Custodi dell'Albero** mescolano la tradizione druidica con la magia antica per mantenere sana ed in salute la foresta di Canolbarth, i **Principi Mercanti** di Minrothad e Darokin vendono i loro servizi in cambio di denaro e gli enigmatici **Piromanti** dedicano la loro vita allo studio delle fiamme. I principi di Glantri hanno appreso nuove forme di magia tramite le Arti Segrete, che custodiscono solo per loro stessi.



Sei sicuro di volerci andare, figliolo? Ho agitato questa mazza orchesca più a lungo di quanto ha vissuto tuo padre e ho ucciso più uomini di quanti ne saprai mai. Quindi vai a casa Grizzfarb, e crea una tua famiglia o qualunque cosa voglia fare dei tuoi giorni. Ma se pensi di potermi sconfiggere, sarò più che felice di mostrarti nuovi modi per farti sanguinare.

-Lazur Mazza-Nel-Fango, Maestro d'Armi



Armigero

Archetipo Marziale

Addestrato nell'uso di una singola arma, dedichi tutta la tua vita a padroneggiare un particolare stile di combattimento. Man mano che migliori nel tuo allenamento, la letalità del tuo stile cresce oltre misura. Come specialista di armi, la tua abilità non ha eguali; puoi tagliare interi nemici senza sforzo ed anche i più temibili tremano di fronte alla tua abilità.

Gli armigeri possono essere trovati in ogni paese del Mondo Conosciuto, anche quelli che preferiscono la magia alle abilità marziali. I maestri delle armi semplici spesso iniziano come contadini di leva nell'esercito ma gli avventurieri preferiscono le armi da guerra, in quanto possono infliggere più danni. Nelle fosse da combattimento di Thyatis, i maestri nell'uso della rete intrattengono comunemente le folle, mentre immobilizzano i loro avversari. Le nazioni che apprezzano i guerrieri hanno armigeri in abbondanza.

Estensione del Braccio

Al 3° livello, il personaggio ottiene competenza negli Strumenti da Fabbro.

Competenza Marziale

Al 3° livello, il personaggio impara come applicare nuove proprietà alla sua arma determinando tre nuove proprietà, una delle quali deve essere una proprietà di base. Quando sceglie una proprietà, sceglie anche una tra le armi consentite da quella proprietà e quest'ultima verrà applicata a tutte le armi di quel tipo quando le impugna. Le proprietà sono cumulative; può aggiungere tutte le proprietà ad un'unica arma, se queste sono consentite. Può applicare la stessa proprietà ad un'arma solo una volta, a meno che non sia indicato diversamente; se seleziona di nuovo la stessa proprietà, questa deve essere applicata ad un'arma diversa. Può scegliere due nuove proprietà al 7°, 10° e 15° livello.

Critico Migliorato

A partire dal 7° livello, quando attacca con un'arma che ha una proprietà avanzata, ottiene un colpo critico con un risultato di 19 o 20.

Finemente Levigato

Al 10° livello, la sua abilità con l'arma gli permette di infliggere più danni. L'Armigero aggiunge il suo bonus di competenza al tiro per determinare i danni.

Stile di Combattimento Aggiuntivo

Al 15° livello, può scegliere due opzioni aggiuntive dal privilegio di classe Stile di Combattimento.

Non Sono Mancino

Quando raggiunge il 18° livello, ha imparato come copiare i vari stili di combattimento che ha visto nella sua vita. L'Armigero può passare ad uno stile di combattimento che non ha usando un'azione bonus. Può avere solo uno stile di combattimento attivo alla volta.

Proprietà Base:

Sanguinamento (Tagliente): effettuando un colpo critico con un'arma tagliente contro un bersaglio vivente, il bersaglio ottiene la condizione Sanguinamento. Alla fine del round, questi subisce danni pari al tuo bonus di competenza. Questo effetto dura un numero di round pari al tuo bonus di Intelligenza. L'effetto termina con una prova di Medicina con CD10 o con l'uso di un kit da guaritore.

Concussione (Contundente): quando una creatura deve effettuare un tiro salvezza per mantenere la concentrazione, questa non dimezza il danno nel determinare la CD del tiro salvezza.

Precisione (Perforante): quando attacca con l'arma, l'Armigero può scegliere di attaccare con svantaggio; se l'attacco colpisce, ignora la resistenze della creatura ai danni perforanti. Questa proprietà non ha effetto se la creatura è immune ai danni perforanti.

Proprietà Avanzate:

Equilibrata: I colpi con l'arma sono veloci e facili da recuperare. Quando quest'arma viene equipaggiata, l'Armigero guadagna +1 ai tiri di iniziativa. Applicabile a: Pugnale, Spada Lunga, Bastone Ferrato, Stocco, Scimitarra, Spada Corta

Brutale: L'arma infligge critici devastanti. In caso di colpo critico, l'Armigero tira un dado aggiuntivo di danno e non considera il risultato più basso. Applicabile a: Ascia da Battaglia, Falcione, Ascia Bipenne, Ascia, Piccone da Guerra, Tridente

Difesa: Quando si utilizzano due armi identiche, l'arma secondaria può essere utilizzata come scudo. Se utilizzata in questo modo, non può essere usata per attaccare nello stesso round. Applicabile a: qualsiasi arma ad una mano che infligga 1d8 danni.

Finta: Quest'arma è abbastanza veloce da distrarre l'avversario dal vero attacco. Effettuando un colpo critico, se quest'arma viene utilizzata per un attacco bonus, l'Armigero può scegliere di colpire con l'altra arma. Applicabile a: Pugnale, Stocco, Scimitarra, Spada Corta.

Lanciabile: L'Armigero può lanciare le armi come fossero lanciate da un arco. Ai fini del regolamento le armi con proprietà Lanciabile sono trattate come armi da tiro. Applicabile a: Qualsiasi arma con la proprietà Lancio.

Impatto: Quest'arma può far volare gli avversari. Quando quest'arma viene usata per eseguire una manovra di Attacco con Spinta, l'Armigero ha vantaggio alla prova di Forza. Applicabile a: Mazzafrusto, Randello Pesante, Maglio, Morningstar, Martello da Guerra.

Impalare: Una volta infilzato, diventa più facile continuare a danneggiare l'avversario. L'Armigero può sacrificare gli attacchi aggiuntivi con quest'arma in questo turno per aggiungere un dado aggiuntivo di danno all'arma per ogni attacco sacrificato. Applicabile a: Lancia, Spada Corta, Tridente, Piccone da Guerra.

Multiuso: Le modifiche all'arma consentono nuovi tipi di danno. L'arma può alternare il suo tipo di danno con uno nuovo, da specificare quando si sceglie questa proprietà. Applicabile a: Qualsiasi arma ad una mano che infligga 1d6, 1d8 o 1d10 danni.

Opportunista: L'Armigero distrae un avversario abbastanza a lungo affiché un alleato ne tragga vantaggio. In caso di colpo andato a segno, un alleato entro 1,5 metri dal nemico può usare la sua reazione per attaccarlo. Applicabile a: Rete, Frusta.

Sovratensione: L'arco è più difficile da tendere, ma ne aumenta la capacità letale. L'Armigero aggiunge il suo bonus di forza al danno, ma nessuno con un punteggio di Forza inferiore al suo può tenderlo. Applicabile a: Arco lungo, arco corto

Colpo Rapido: L'Armigero può ricaricare e sparare rapidamente, a scapito della precisione. Se attacca con quest'arma può usare la sua azione bonus per attaccare di nuovo, l'attacco bonus subisce svantaggio al tiro per colpire. Applicabile a: Fionda, Arco Corto

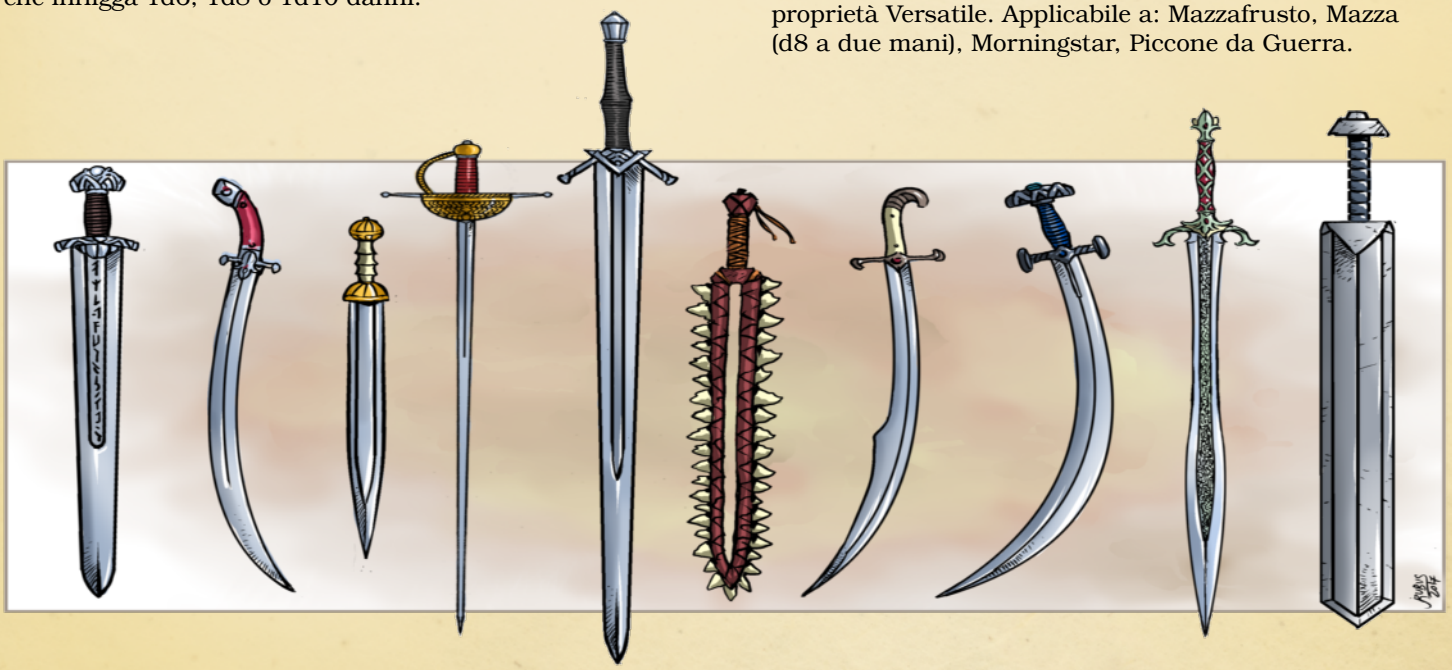
Attacco Schierato: L'Armigero è addestrato a muoversi in ranghi, permettendogli di combattere vicino ad un alleato contro lo stesso nemico. Se si trova entro 1,5 metri da un alleato, le armi dell'Armigero ottengono portata quando attaccano un nemico entro 1,5 metri dal suo alleato. Applicabile a: Ascia Bipenne, Spada Lunga, Maglio, Lancia.

Mirino: L'Armigero ha modificato la sua balestra, consentendogli una maggiore precisione. Se si trova a corto raggio da un bersaglio, il suo attacco non subisce svantaggio quando l'arma ha la proprietà Precisione. Applicabile a: Balestra a Mano, Balestra Pesante, Balestra Leggera

Imposta Difesa: L'Armigero ottiene una maggior difesa quando si prepara ad affrontare un nemico che si avvicina. Quando usa l'azione di Prepararsi, fino alla fine del turno, ottiene un +2 sulla CA contro gli attacchi in mischia. Questo effetto termina se usa la sua azione. Applicabile a: Spadone, Picca, Lancia

Doppio Lancio; L'Armigero può ripetere un lancio riuscito. Usando quest'arma, quando colpisce con un attacco a distanza, può usare la sua azione bonus per effettuare un altro attacco con lo stesso tipo di arma. Applicabile a: Dardo, Pugnale

Avanguardia: L'Armigero usa armi a due mani modificate per aumentarne il danno e distruggere le linee nemiche. Le armi che impugna ottengono la proprietà Versatile. Applicabile a: Mazzafrusto, Mazza (d8 a due mani), Morningstar, Piccone da Guerra.



Rathor Budella d'Acciaio e compagnia! Non vi aspettavo qui. Seriamente, pensavo avreste saltato i sentieri aperti invece di cadere dritti nel mio agguato. Voglio dire, dovresti essere uno dei banditi più temuti dell'ovest, non uno che si imbatte ciecamente in un'evidente imboscata. Non importa, sei ricercato per diversi capi d'imputazione: brigantaggio, furto, aggressione, omicidio ed evasione fiscale, e questo è solo in questa nazione! Sono sicuro che se ti offro a Thyatis o a Ylaruam, il tuo prezzo salirà alle stelle. Ma la buona notizia è che ti vogliono vivo, quindi non ho motivo di abbatterti, e ci sono due modi in cui possiamo gestirla: il modo semplice ed il mio modo preferito. Per favore, scegli il secondo. Ti prego!

-Geegi Lanciamartelli, Cacciatore di Taglie di Minrothad

Cacciatore di Taglie

Archetipo Ranger

Non tutti i ranger cacciano mostri, alcuni cacciano esseri senzienti. Diventare Cacciatore di Taglie significa concentrare i talenti sulla ricerca di prede intelligenti ed usare le abilità nel cacciare per inseguire coloro che hanno una taglia sulla loro testa. Man mano che la sua reputazione cresce, aumenta anche la sua lista di prede, ed il suo prezzo. I migliori Cacciatori di Taglie possono catturare le loro prede semplicemente annunciando la loro presenza, anche se altri preferiscono uccidere prima e controllare solo dopo se i bersagli avevano una taglia. Sia che stia tendendo un'imboscata a dei banditi su una pista, o sottomettendo dei criminali in una squallida taverna, il Cacciatore troverà sempre l'opportunità di mettere all'angolo la sua preda.

I Cacciatori di Taglie si trovano in ogni nazione: alcuni sono poco più che briganti che taglieggiano i propri simili, altri sono veri e propri agenti autorizzati dalle autorità locali.

Spesso, quando un criminale ricercato è fuggito da una città, spetta ai Cacciatori di Taglie assicurarlo alla giustizia e, una volta catturato, riportarlo nella città più vicina che può prenderlo in custodia. Spesso questa è la parte più pericolosa, poiché altri cercheranno di liberare il prigioniero per il loro tornaconto; infatti, per acquisire obiettivi legalmente, altre nazioni impiegano i propri Cacciatori di Taglie per rintracciare i prigionieri evasi.

Che sia un libero professionista, un cacciatore con licenza o alle dipendenze della corona, il lavoro non gli mancherà mai.

Gioco Pericoloso

Al 3° livello, il personaggio ha imparato ad applicare le tecniche di caccia ad individui specifici: può scegliere come obbiettivi un numero di creature senzienti pari al suo modificatore di Intelligenza più il suo Bonus di Competenza. Questi devono essere ricercati da un individuo, o da un gruppo, che ha messo una taglia su di loro.

Non è necessario conoscerne il loro nome, basta solo la loro posizione (il Re dei goblin delle Grotte del Caos, il Signore dei Lich di Forestanera, ecc.). Il Cacciatore può considerare il suo obbiettivo come un Nemico Prescelto nel seguirne le tracce e può rilevarlo usando la sua Consapevolezza Primordiale. Può sostituire tutte gli obbiettivi catturati o uccisi con altri dopo un riposo lungo.

Avvicinarsi

Al 7° livello, se si trova entro 1,5 km da un obbiettivo, e ne è consapevole, il movimento del Cacciatore aumenta di 1,5 metri. Al 14° livello, il bonus aumenta a 3 metri.

Sfruttare le Debolezze

Quando raggiunge l'11° livello, il Cacciatore aggiunge il suo Bonus di Competenza a tutti i danni che infligge al suo obbiettivo.

Attacco a Sorpresa

Al 15° livello, il Cacciatore ha imparato ad attaccare duramente un bersaglio ignaro. Quando attacca un suo obbiettivo colto di sorpresa, se il suo primo attacco va a segno, viene considerato un colpo critico ed infligge il massimo danno.



Il nostro sacro altopiano è invaso. Gli estranei sono venuti per uccidere i nostri figli e prendere i nostri cavalli. Ma li fermeremo. Li uccideremo. Siamo ombra e vento. Siamo fuoco e tempesta. Siamo i figli di Atruaghin e non permetteremo a nessuno di farci del male. Affila i tuoi tomahawk e prepara le tue frecce, perché oggi cacciamo gli orchi.

-Richard Corvotempesta, Indomito dell'Alce

Indomito

Archetipo Marziale

Nato nelle terre dei potenti Atruaghin, da una delle grandi tribù. Segue la via dell'Orso, dell'Alce, del Cavallo, della Tartaruga o della Tigre. Colpisce dall'ombra, scatenando i suoi attacchi, per poi svanire di nuovo nell'oscurità. Non ha bisogno di magia: la sua abilità è la sua arma. Con tomahawk ed arco, insegue i nemici del suo popolo. Lascia che gli estranei si nascondano dietro la loro pelle d'acciaio come le tartarughe, perché lui ha bisogno solo della sua arma e del suo addestramento. È la morte silenziosa che insegue chiunque potrebbe danneggiare il suo popolo. Lui è un Atruaghin.

Gli Indomiti si trovano quasi esclusivamente sull'altopiano di Atruaghin. Sono i guerrieri dei Clan, che combattono al fianco degli esploratori. Il loro stile di combattimento si basa sulla furtività e sull'imboscata; le armature pesanti sono sconosciute sul Grande Altopiano, povero di metalli.

Ad eccezione del Clan della Tigre, gli Indomiti usano raramente armi di metallo, anche se disponibili, a causa di credenze culturali. Dalla costruzione dell'Elevatore del Mondo, gli indomiti hanno iniziato ad avventurarsi nelle nazioni circostanti. Sono considerati esotici e molti si fanno beffe delle loro usanze. La loro dedizione al combattimento leggero ed alla furtività, trovandosi in un mondo di cavalieri e uomini d'arme, è considerata una curiosità. Hanno guadagnato un certo rispetto tra i clan elfici grazie alla somiglianza tra gli stili di combattimento, altri invece pensano che siano pazzi a rifiutarsi di proteggersi con un'armatura, ma coloro che vedono un indomito in azione si ricredono immediatamente.

Restrizioni: Limitato ai nativi di Atruaghin.

Colpo da Maestro

L'Indomito è addestrato a giocare con il suo avversario, a colpirlo all'improvviso, ma in maniera innocua, per umiliarlo ed intimidirlo. Può eseguire una manovra di Attacco con Spinta speciale contro un nemico umanoide; se ha successo, guadagna un d6 chiamato Dado Spirito. L'Indomito può lanciare un Dado Spirito e sommarne il risultato ad un singolo tiro per colpire, danno, tiro salvezza o prova di abilità. Può avere un numero massimo di Dadi Spirito pari al suo Bonus di Competenza. Non può ottenere più di un Dado Spirito dallo stesso umanoide per combattimento.

Combattente da Guerriglia

Al 7° livello, se non indossa un'armatura media o pesante, l'Indomito può usare la sua azione bonus per Scattare o Nascondersi. Al 15° livello, può fare entrambe le cose con la stessa azione bonus ed inoltre migliorano le sue abilità di Nascondersi e Sopravvivenza, può aggiungere il doppio del suo Bonus di Competenza su ogni prova che effettua con queste abilità.

Spettro Che Cammina

Al 10° livello, quando l'Indomito attacca un nemico colto di sorpresa, infligge automaticamente un colpo critico con il suo primo attacco andato a segno. Recupera questo privilegio dopo un riposo breve. Il suo Dado Spirito aumenta a d8.

Passo Lungo

Gli Indomiti sono giustamente temuti per la loro capacità di muoversi rapidamente attraverso l'altopiano. Al 15° livello, se non indossa armature oppure indossa armature leggere, la sua velocità aumenta di 3 metri. Il suo Dado Spirito aumenta a d10.

Danza degli Spettri

I guerrieri più temuti di Atruaghin hanno un'abilità quasi soprannaturale nell'evitare frecce e dardi lanciati contro di loro. Al 18° livello, se non indossa armature oppure indossa armature leggere, tutti gli attacchi a distanza che lo bersagliano ottengono svantaggio al tiro per colpire. Il suo Dado Spirito aumenta a d12.



Calmati, mago, potrebbero essere più numerosi di noi, ma siamo in posizione migliore e senza arcieri non importa quanti orchi siano, queste mura annullano la loro superiorità. Mettiti dietro me ed il paladino e attacca. Elfo, tu posizionati dietro la mia spalla e mira ai loro capi. Tutti gli altri aspettino che io reagisca e seguano le mie mosse. Ho massacrato le orde di Alphatiani, qualche dozzina di orchi non mi scompiglierà nemmeno i capelli.

-Primus Antius Secundus Jennus

Centurione

Archetipo Marziale

I veterani addestrati sui campi di battaglia di Thyatis, i Centurioni, sono comuni in tutto il Mondo Conosciuto, sia come avventurieri che come mercenari al servizio delle forze armate di altre nazioni. Addestrati nelle più fini arti del combattimento campale e del comando, i centurioni comprendono un gran numero di ufficiali militari che comandano le truppe dei paesi del Mondo Conosciuto.



I Centurioni iniziano come umili legionari, ma avanzano di grado dopo aver dimostrato di essere degni del comando. Le legioni di Thyatis sono composte da unità di cavalleria, artiglieria e fanteria, ed i Centurioni degni di nota vengono promossi a guidare la maggior parte dei soldati, gestendo gli aspetti di tutti i ranghi dell'infinito esercito dell'Impero. Come avventurieri invece, i Centurioni sono una valida aggiunta alla maggior parte dei gruppi grazie alle loro conoscenze tattiche. Per quanto siano abituati a gestire un gran numero di truppe, possono gestire altrettanto bene una mezza dozzina di individui ed aiutarli a superare i nemici che incontrano nei sotterranei o nelle caverne. I centurioni assumono spesso la guida di vari gruppi di avventurieri grazie al loro addestramento e al condizionamento ricevuto.

Sebbene la maggior parte dei Centurioni provenga da Thyatis, grazie al loro uso frequente come consiglieri militari, molte nazioni ne possiedono di propri. Paesi come Karameikos, Minrothad o Darokin usano tattiche completamente diverse, e molti avventurieri originari di quelle nazioni ne ereditano lo stile di combattimento.

Tutti gli ufficiali militari thyatiani devono avere una solida conoscenza delle formazioni e delle istanze storiche di varie tecniche. Per questo motivo, a tutti i Centurioni viene data una copia del Liber Tacticus che fu scritto dall'imperatrice Aquillia X nell'anno 543 DC, che raccolse la storia di cinque secoli di documenti di guerra e vittorie. Il libro è così esaustivo che, secoli dopo la sua stesura, ne viene richiesta la sua lettura a tutti gli ufficiali dell'esercito thyatiano, così come anche ad ufficiali di numerose altre nazioni.

Scutum Optimus

Al 3° livello, fintanto che usa uno scudo, il Centurione può usare la sua reazione per aggiungere +4 alla sua Classe Armatura dopo essere stato attaccato da un nemico che è in grado di vedere. Può usare questa abilità per un numero di volte pari al suo Bonus di Competenza prima di necessitare di un Riposo Lungo.

Tactica Lexicanum

Al 7° livello, il Centurione acquisisce competenza negli strumenti di Cartografia e nel Liber Tacticus (uno strumento usato per il combattimento di massa).

Testudo

Quando raggiunge il 10° livello, usando la sua reazione, il Centurione può dare a se stesso e a tutti gli alleati che usano lo scudo entro 9 metri da lui, resistenza ai danni dagli attacchi a distanza, inoltre tutti gli attacchi a distanza diretti a lui o agli alleati adiacenti hanno svantaggio fino alla fine del round. Riacquista questo privilegio dopo un riposo breve. Ottiene lo stile di combattimento Difesa oppure Protezione.

Pretore

Al 15° livello, usando la sua azione bonus, il Centurione può concedere a tutti gli alleati entro 9 metri la capacità di usare la loro Azione Bonus per effettuare uno Scatto, Schivata o Disimpegno nel loro turno successivo. Riacquista questo privilegio dopo un riposo breve. Se impone svantaggio con il suo scudo su un attaccante, il suo prossimo attacco contro lo stesso attaccante nel suo prossimo turno ottiene vantaggio.

Legio Principes

Quando raggiunge il 18° livello, il Centurione e tutti i suoi alleati entro 9 metri usano il tiro di iniziativa più alto tra loro.

Puoi andare così se lo desideri Ajaniib. Non sarò ritenuto responsabile della tua scomparsa, ma offrirò una preghiera in tua memoria. Se desideri attraversare le vaste sabbie e sopravvivere, ti consiglio di acquisire i servizi di un Derviscio. Solo il più duro di Ylari può vivere in questo deserto maledetto e solo i Dervisci vi prosperano.

-Aljari Al-Kaz, facchino Ylari

Circolo del Derviscio

Circolo Druidico

Il Circolo dei Dervisci comprende gli eremiti guardiani delle terre selvagge di Ylaruam. L'ordine raramente si riunisce al completo, invece le singole persone si incontrano per condividere insegnamenti. Abbracciano l'asprezza del deserto e lo vedono come una prova della loro fede. Imparano ad evocare gli elementi, la sabbia mutevole, il calore mortale ed i vortici improvvisi. Diventano tutt'uno con il deserto, imparando a sopravvivere ai suoi climi rigidi persino meglio delle creature che vi sono nate.

I Dervisci si trovano solo nelle sabbie desertiche di Ylaruam, sebbene alcuni possano essere trovati ad ovest nel Sind. Gli Ylari venerano i Dervisci in quanto possessori di grande saggezza, e questi rinunciano a molti dei loro possedimenti per il controllo degli elementi.

I Dervisci si trovano raramente al di fuori di Ylaruam a causa dei loro legami con la terra stessa, ed essi stanno lontano dalla civiltà anche nella loro terra natìa. Essi seguono gli insegnamenti di Al-Khalim, il quale ha promesso che i deserti sarebbero stati trasformati in giardini fertili e la sabbia sarebbe stata sostituita con terra fresca. Solo per questo motivo, i Dervisci lasciano la loro terra natale per cercare di trovare nuova magia, o artefatti, che possano aiutare a trasformare questo sogno in realtà.

Limitazione: solo nativi di Ylaruam.

Resilienza di Ylaruam

Al 2° livello, il Derviscio ha bisogno solo della metà del fabbisogno d'acqua giornaliero per sopravvivere ed ottiene vantaggio nelle prove di Saggezza (Sopravvivenza) che coinvolgono il caldo estremo. Se non indossa un'armatura, la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo modificatore di Saggezza. Il Derviscio può usare uno scudo non metallico ed ottenere comunque questo privilegio.

Tempesta di Sabbia

Al 2° livello, il Derviscio può creare una massa vorticosa di sabbia accecante centrata su se stesso. Una tempesta di 6 metri di raggio, alta 6 metri appare intorno a lui. La tempesta si muove assieme al Derviscio e conta come area pesantemente oscurata e terreno difficile. Qualunque creatura entri nella tempesta o inizi il suo turno in essa, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se fallisce, rimane Accecato fino alla fine del suo turno. L'effetto dura un'ora, o finché non lo termina usando la sua azione bonus, inoltre tutti gli effetti di questo privilegio non hanno effetto su di lui.

Lama del Circolo

Al 6° livello, il Derviscio può evocare nella sua mano il calore del deserto. Può lanciare l'incantesimo *Lama Infuocata* al livello massimo d'incantesimo che può lanciare senza spendere uno slot incantesimo. Può utilizzare questa abilità per un numero di volte pari al suo modificatore Saggezza, poi necessita di un riposo breve.

Orma nella Sabbia

Al 10° livello usando la sua reazione mentre viene attaccato, il Derviscio si trasforma in una vorticosa nuvola di sabbia in grado di spostarsi in volo. Può teletrasportarsi fino a 9 metri di distanza e l'attacco fallisce automaticamente. Qualsiasi armatura di metallo o oggetto di metallo più grande di un pugnale non viene trasportato e rimane indietro. Può usare questa abilità una volta ogni riposo breve.

Haboob

Al 14° livello, il Derviscio può evocare Tempesta di Sabbia fino a 18 metri da lui, ed i suoi alleati sono immuni agli effetti.



Ascolta gli spiriti; sono qui da quando esistono le isole ed esisteranno finché ci sarà uno ierendiano. Devi ascoltare gli spiriti; possono rispondere a tutte le tue domande, mostrarti i loro segreti ed aiutarti a parlare con tutto ciò che vive sulla riva. Tutto quello che devi fare è essere loro amico, cantare per loro e parlare con loro. A Ierendi piace, gente voi dovete ricambiare.-

Kiana Kalua, Oratore di Uhane

Collegio delle Isole

Collegio Bardico

Nessun'altra nazione a Mystara ama i suoi bardi più di Ierendi. La piccola nazione è nota per il suo clima idilliaco e per i suoi isolani amanti della pace. Tuttavia, la maggior parte dei continentali non sa che Ierendi istruisce anche l'intera popolazione, e che crea più bardi di qualsiasi altra nazione. Ogni sera la comunità si siede per ascoltare le storie e le canzoni degli studenti del Collegio delle Isole, e ce ne sono sempre abbastanza da intrattenere l'intera nazione.

La convinzione principale del Collegio è che le isole siano piene di spiriti della natura, che ricordano tutto ciò che accade, essi sono benevoli ed amano stare con gli isolani. In cambio, gli isolani cercano di fare amicizia con gli spiriti, intrattenendoli con canti e rituali. Gli Ierendiani cantano spesso agli spiriti mentre lavorano ed i bardi compongono canzoni e racconti dedicati alla lunga e pacifica relazione tra gli spiriti e gli isolani. Gli spiriti non parlano direttamente con loro, ma i bardi sembrano sapere come comporre i canti e le danze.



I bardi di Ierendi traggono i loro racconti e danze dalla storia del loro popolo e dai racconti degli Immortali. Per ogni Immortale che ha visitato le isole durante la sua vita mortale, i bardi hanno almeno una dozzina di racconti e parabole. Ierendi usa i bardi sia per intrattenere che per educare, quindi molte canzoni o balli sono in realtà lezioni sulla storia della nazione, ma il pubblico non deve per forza comprenderla per apprezzarne la performance.

I bardi del collegio spesso si ritrovano diretti sulla terraferma quando finiscono gli studi. I bardi ierendiani sono molto ricercati nelle corti dei nobili, così come nelle taverne della gente comune. Sono famosi per i loro abiti colorati, le esibizioni frenetiche e la natura socievole. Che si esibiscano di fronte a imperatori o mendicanti, i bardi danno sempre la stessa quantità di energia. Sebbene rivendichino che la fonte della loro magia venga dagli spiriti di Ierendi, essa agisce perfettamente anche sulla terraferma. Sebbene il Collegio delle Isole sia associato alla nazione degli Ierendi, chiunque può frequentarlo per diventare un bardo.

Trucchetti Bonus

Al 3° livello, il bardo ottiene i trucchetti *Modellare Acqua* e *Modellare Terra*.

Mokupuni Hanau

Al 3° livello usando la sua Ispirazione Bardica, il bardo e tutti i suoi alleati entro 9 metri da lui ignorano le penalità per il terreno accidentato e possono camminare sull'acqua. Quando effettua un attacco contro una creatura, indipendentemente dal fatto che l'attacco colpisca o meno, non provoca attacchi di opportunità da quella creatura per un numero di round pari al suo tiro di Ispirazione Bardica.

Hoa Manu

Al 6° livello, il bardo impara gli incantesimi *Parlare con gli Animali*, *Amicizia con gli Animali* ed *Evoca Animali*. Gli incantesimi vengono considerati come incantesimi da bardo per lui, ma non contano per il numero di incantesimi da bardo che conosce. Può lanciare ogni incantesimo una volta per ogni riposo breve senza usare uno slot incantesimo.

Ka'ōlelo'uhane

Quando raggiungi il 14° livello, il bardo può far sentire agli altri la saggezza che gli spiriti gli sussurrano. Quando usa la sua Ispirazione Bardica per aiutare un alleato in una prova di abilità, l'alleato ottiene vantaggio sul tiro.

Guarda gli Alphatiani per esempio, tutto quel potere e non ci fanno nulla. Se hai un talento dato da un Immortale, è un peccato non usarlo. L'ozio è uno dei peccati più grandi e questo non si può contestare, perché dovrebbe essere evidente a tutti. Prendi gli Ylari, tutta quella presunta saggezza, e non sono abbastanza intelligenti da rendersi conto di vivere in un deserto. Questo dovrebbe essere il primo punto di riflessione da chiedere ai loro chierici, perché vivo ancora in questa dannata terra desolata? Grazie, sono qui fino a Moldain.

- Comedicus, Filosofo Monologhista

Collegio della Filosofia

Collegio Bardico

Originario della terra di Thyatis, il Collegio della Filosofia era inizialmente una moda passeggera di avere un saggio o uno studioso che facesse dichiarazioni profonde e pensieri profondi da contemplare durante le riunioni dei nobili. Nel corso degli anni, i filosofi iniziarono ad organizzarsi in un gruppo dedito alla registrazione ed alla trascrizione delle loro osservazioni per i posteri. Presto quella che nasceva come una moda passeggera dei ricchi di mostrarsi per quanto fossero illuminati è diventata un deposito di secoli di teorie ed argomentazioni.

Sebbene l'origine del Collegio della Filosofia possa essere fatta risalire alla città di Thyatis, questo non rimase confinato all'interno delle mura cittadine. Ogni volta che Thyatis ampliò la sua influenza di potere, così fece il collegio e presto apparve ovunque Thyatis avesse issato la sua bandiera. A Ylaruam, Ierendi e Karameikos furono creati delle succursali e quando Thyatis si ritirò da questi luoghi, i collegi rimasero, ed ora è difficile trovare una nazione che non supporti un Collegio della Filosofia. Sebbene i filosofi non assomiglino ai bardi tradizionali, svolgono lo stesso ruolo. Invece della storia, i Filosofi diffondono nuove idee e concetti. Hanno l'attenzione di molti dei nobili più potenti e persino dei membri della famiglia reale. Molte città li usano come insegnanti per i poveri.

Nei paesi non umani, i filosofi sono per lo più apprezzati per la loro conoscenza e consigli. I nani sono incapaci di usare la magia arcana, il che impedisce loro di entrare nel Collegio della Filosofia, ma re Everast ne ha molti al suo servizio, provenienti dalle terre circostanti. Il clan Mealidel di Alfheim comprende diversi filosofi, che condividono le loro idee con gli altri clan di Alfheim. Nelle Cinque Contee gli hin hanno abbracciato il collegio, portato da Ierendi dopo l'invasione thyatiana.

Amano i giochi mentali e la narrazione, ed il Collegio della Filosofia consente loro di educare la gente. Anche nel Regno Buono, Re Oberon intrattiene i suoi vassalli coinvolgendo pensatori mortali, per dare le loro notizie del Mondo Conosciuto.

I filosofi conservano gran parte dei loro tradizionali trucchi da bardo, il loro uso degli strumenti risale alle loro origini, quando li usavano per attirare l'attenzione degli ospiti della festa che erano lì per intrattenere. Il collegio insegna le arti arcane ai suoi membri, e la loro magia proviene dalla comprensione del multiverso piuttosto che dall'apprendimento meccanico.

Competenze Bonus

Al 3° livello il bardo acquisisce competenza nelle abilità Intuizione e Religione.

Introspezione Forzata

Al 3° livello, il bardo può usare la sua Ispirazione Bardica per costringere una creatura in grado di sentirlo, entro 9 metri e che comprenda la lingua che parla, a superare un tiro salvezza su Carisma o essere Stordita fino all'inizio del prossimo turno del personaggio.

Che sarebbe un Tiro Salvezza?

Il bardo ottiene una maggiore comprensione del modo in cui funziona il mondo. Al 6° livello, acquisisce competenza nei tiri salvezza su Saggezza. Usando la sua reazione, può dare vantaggio al prossimo tiro salvezza di un alleato fino alla fine del prossimo turno.



Riflessioni Ispiratrici

Al 14° livello, la capacità del bardo di fornire informazioni utili ai suoi alleati è inestimabile. Usando Ispirazione Bardica, questa ha effetto su tutti gli alleati entro 9 metri.

Potere? Lo chiami potere? Non sono un semplice mago! Impari i tuoi incantesimi attraverso la memorizzazione e lo studio a memoria; a me sono riusciti naturalmente! Comando la magia come nessun altro! Combatti con le tue parole mentre con un cenno della mia mano ordino all'aria di bruciare o ai tuoi polmoni di diventare cenere. Non parlarmi più di guadagnare potere, vecchio. Io, sono potere.

-Seamus McBannock, Discepolo della Radiosità

Discepolo della Radiosità

Origine Stregonesca

Nella magica terra di Glantri e nelle sale sotterranee degli Elfi dell'Ombra giace uno strano potere chiamato Radiosità. Gli elfi lo credono un dono degli Immortali, mentre i maghi atei di Glantri lo considerano solo un altro strumento. Si sa che l'esposizione ad esso nel corso degli anni ha fatto apparire una nuova stirpe di maghi, che può creare incantesimi senza memorizzarli e può alterare la magia a proprio piacimento.



I Discepoli della Radiosità sono poco conosciuti; la Radiosità è una fonte di energia sconosciuta dal potenziale indicibile. Le uniche persone che sanno della sua esistenza sono una manciata di maghi e stregoni glantriani, oltre a una piccola frazione di Elfi dell'Ombra. I discepoli cercano di mantenere nascosta la fonte del loro potere, affermando che essa deriva da processi meccanici, come per gli altri utilizzatori di magia, infatti i discepoli della Radiosità in molte nazioni sarebbero fatti prigionieri per sempre e, allo stesso tempo, i maghi rivali cercherebbero di svelare il segreto dei Discepoli o peggio di sezionarli per capire l'origine dei loro poteri. Anche a Glantri, la conoscenza della Radiosità e delle sue abilità è piuttosto rara. I saggi Discepoli mascherano la magia della Radiosità e non la usano mai apertamente.

Restrizioni: Il Discepolo della Radiosità è limitato a nativi di Glantri ed Elfi dell'Ombra. Vedere pagina 163 per le regole complete sull'uso della Radiosità.

Potere del Rad

Al 1° livello, il Discepolo genera un numero di dadi Rad pari al suo bonus di Carisma dopo aver trascorso un riposo lungo. Se si trova nei confini di Glantri ne genera il doppio e se si trova all'interno della città di Glantri, ne genera il triplo, ma perde i dadi aggiuntivi se esce dall'area. Con un'azione bonus può spendere un punto Rad per aumentare al massimo il risultato di un dado di danno di un incantesimo. Può spendere un numero di dadi Rad pari al livello dell'incantesimo. I dadi Rad durano fino a quando vengono spesi o fino al prossimo riposo lungo, per un massimo di 24 ore. Il Discepolo non può generare Rad se si trova in un altro piano d'esistenza. È immune alla perdita di Carisma dovuta all'uso della Radiosità, ma non alle altre penalità. Inoltre, immagazzina i Rad all'interno del suo corpo e non in un ricettacolo.

Controllo del Sapere

La sorgente della Radiosità vuole farsi conoscere, essa riempie la mente del Discepolo con le conoscenze di come usarla ed adattarla alle sue esigenze. Al 6° livello impara automaticamente tutti gli incantesimi della Radiosità presenti nella lista degli incantesimi da Stregone man mano che li può lanciare. Può usare il Potere del Rad per massimizzare il danno senza usare un'azione bonus.

Controllo del Flusso

La Radiosità esalta la magia, la rende più pura, più robusta. Al 14° livello, il Discepolo può spingersi al punto di controllarne il flusso, ottimizzando la resa dei danni di un incantesimo quando questo viene rilasciato. Può spendere 10 dadi Rad quando usa il Potere del Rad per infliggere il massimo danno con i suoi incantesimi.

Controlla il Fato

Al 18° livello, il Discepolo può incanalare la sua energia magica per regolare i venti della fortuna. Usando la sua reazione, quando fallisce una prova di abilità o un tiro salvezza, può spendere dadi Rad per compensare la differenza nel tiro. Può, tuttavia, spendere solo i dadi necessari per portare il totale fino al minimo necessario per superare la prova o il tiro salvezza. Può spendere 5 dadi Rad per superare automaticamente una prova di Avvizzimento.

Il fuoco è l'elemento supremo. Brucia la terra, divora l'aria e fa evaporare l'acqua. Può salvare una vita o distruggere una città. Non è né buono né cattivo; tutto ciò che fa è nutrirsi. Se dominerai la fiamma non avrai eguali, a parte i tuoi fratelli. Impara a dare forma alla fiamma e presto nessuno ti ostacolerà.

-Pytor Seager, Nobile Flaemish

Piromante

Tradizione Arcana

Il fuoco ha sempre avuto un suo fascino ed i maghi hanno studiato il suo potere per ragioni che variano dalla ricerca intellettuale alla vendetta. I Piromanti si trovano in tutto il Mondo Conosciuto, dalla nobiltà di Glantri, ai malvagi adoratori di Alphaks fino ai solitari Piromanti di Ierendi. A causa delle loro diverse provenienze, i Piromanti tendono ad essere trattati in modo diverso da ogni nazione. A Thyatis, sono apprezzati per le loro capacità distruttive e per la loro lunga faida con Alphatia. Nel Principato di Bergdhoven a Glantri, i Piromanti sono la norma per i maghi. Solo ad Alfheim i Piromanti sono considerati pericolosi per tutti, sebbene non ufficialmente banditi dalla nazione. Ma tutti cercano di padroneggiare l'elemento per raggiungere i loro scopi.

I Piromanti sono considerati estremamente misteriosi, ma non necessariamente malvagi; alcuni studiano il fuoco per usarlo come arma contro i loro nemici, altri per apprendere di più sul Piano Elementale del Fuoco, e altri ancora hanno reso il suo studio parte del loro retaggio culturale. Nessun altro elemento è studiato più del fuoco, eccezion fatta forse per i Maghi dell'Aria di Alphatia. A causa della natura distruttiva della loro maestria i Piromanti sono solitari, non volendo ferire gli altri accidentalmente o, semplicemente, per studiare l'elemento senza interruzioni. Tuttavia spesso diventano avventurieri per testare le loro teorie, o acquisire maggior esperienza per aumentare le loro abilità.

Piromanzia

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, l'oro e il tempo che deve spendere per copiare un incantesimo che manipola il fuoco, crea fuoco o infligge danni da fuoco vengono dimezzati.

Nato nel Fuoco

Quando raggiunge il 2° livello, il Piromante ottiene immunità ai danni da fuoco non magici; al 14° livello, diventa immune al fuoco magico. Inoltre, quando lancia un incantesimo che infligge danno, può sostituire il tipo di danno in danno da fuoco. Gli incantesimi modificati in questo modo non sono influenzati dal privilegio Inferno.

Smorzafiamme

Il Piromante ha iniziato a dominare il fuoco, controllandolo solo con il suo pensiero. Al 6° livello, usando la sua reazione, tutti gli alleati che sceglie entro 6 metri da lui ottengono resistenza al fuoco per un round. Inoltre il Piromante ignora qualsiasi resistenza al fuoco del suo bersaglio, se un'altra abilità li consente di ignorare la resistenza al fuoco del bersaglio, allora ignora l'immunità al fuoco.

Evoca Elementale

Quando raggiunge il 10° livello, il Piromante può evocare un elementale del fuoco esattamente come l'incantesimo *Evoca Elementale*. L'elementale è considerato amico e, se il Piromante perde la concentrazione, questo ritorna sul Piano del Fuoco invece di diventare ostile. Riacquista l'uso di questo privilegio dopo un riposo lungo.

Inferno

Ora le sue fiamme bruciano incandescenti e può sforzarsi di trasformare una semplice fiamma in una vera deflagrazione. Al 14° livello, il Piromante può scegliere di infliggere il massimo del danno con qualsiasi incantesimo di 5° livello o inferiore, che infligga danni da fuoco. Riacquista questo privilegio dopo un riposo lungo.





Orchi! Un'incursione al completo, almeno quattro dozzine a giudicare dalle tracce. Sembra che stiano andando a Karameikos dalla direzione in cui sono diretti. Vai avanti ed avverti gli altri, avremo bisogno di rinforzi. Dì a tutti che l'imboscata è al Crocevia dell'Albero Curvo tra due ore. Conosci i tuoi ordini e conosci le tue posizioni. Non scoccare finché non lo faccio io, e nessuna magia appariscente che possa rivelare la tua posizione. Non possiamo rischiare che superino il confine e diventino un problema più grande.

-Septimus Altari, Guardaboschi Thyatiano

Guardaboschi

Archetipo Ranger

Protettori della foresta di Vyalia, i Guardaboschi sono un gruppo segreto di protettori all'interno di Thyatis. Incaricati di tenere a bada i selvaggi nemici dell'Impero da oltre i confini di Karameikos, essi attaccano dalle cime degli alberi. Generalmente sono elfi vyalia, ma Thyatis pagò una somma principesca per addestrare gli umani alla loro via.

I Guardaboschi sono tendenzialmente stanziati a Thyatis e nella foresta di Dymrak ed occasionalmente si trovano all'interno di Karameikos. Sebbene le loro schiere non abbiano alcuna posizione ufficiale, il duca Stefano li tollera poiché cacciano gli umanoidi che infestano il suo dominio. I Guardaboschi servono un mandato molto simile a quello dell'esercito. Una volta che un Guardaboschi ha terminato il suo mandato, è libero di usare le sue abilità per i suoi scopi. Molti continuano a vendere le loro abilità ad altre nazioni o diventano avventurieri. La loro rinomata abilità furtiva e magica li rendono ricercati al di fuori dei confini di Thyatis. È risaputo che gruppi di Guardaboschi lavorino come mercenari dando la caccia ai banditi in altre terre o prestando servizio come esploratori in aree boscose. In particolare, Alfheim è molto tollerante nei loro confronti, anche se molti di loro sono umani. Poiché gli Elfi Vyalia custodiscono i segreti dei Guardaboschi, tutti devono essere formati nel loro territorio.

Restrizioni: Solo Elfi Vyalia o Umani Thyatiani. Deve aver scelto Foresta come terreno prescelto nel privilegio Esploratore Nato.

Esperto

Al 3° livello, il Guardaboschi acquisisce competenza nelle abilità Acrobazia e Furtività, o altre due abilità a scelta se le possiede già. Il suo Bonus di Competenza viene raddoppiato quando effettua prove di caratteristica usando l'abilità Furtività. Inoltre ottiene un incantesimo aggiuntivo per livello; l'incantesimo deve essere un incantesimo di illusione di livello appropriato, e può essere sostituito ogni volta che si memorizzano gli incantesimi.

Gli Alberi Parlano Elfico

La Furtività dei Guardaboschi è leggendaria e terrificante. Orde di orchi vengono sterminate senza che nessuno di loro riesca neanche a vedere chi gli attacca.

Al 7° livello, se il Guardaboschi usa la sua azione per Nascondersi quando si trova in una foresta e ad almeno 4,5 metri da un nemico, diventa Invisibile. La condizione di invisibilità permane fintanto che non subisce danno, si sposta dal suo nascondiglio, decide di interromperla o alla fine di qualsiasi round in cui attacca o lancia un incantesimo.

Arrampicatore d'Alberi

All'11° livello, il Guardaboschi ottiene velocità di scalata pari alla sua velocità di base. Quando attacca con un'arma a distanza, e si trova ad almeno 3 metri sopra al suo bersaglio, può ritirare il suo primo attacco mancato ogni turno.

Passo delle Sette Leghe

Al 15° livello, il Guardaboschi può teletrasportarsi dalla sua posizione in qualsiasi punto della foresta, a condizione che il punto di partenza e di arrivo si trovino all'interno della stessa foresta vivente. Questo viene considerato un incantesimo al pari di *Traslazione Arborea*, tranne per il fatto che la portata viene aumentata a qualsiasi punto all'interno della foresta. È necessario un riposo lungo prima di utilizzare nuovamente questo privilegio. Inoltre può usare la sua azione bonus per lanciare l'incantesimo *Passo Velato* dopo aver effettuato un attacco. Può usufruire di questa abilità per un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza prima di aver bisogno di un riposo lungo.

Oh no, ho offeso il tuo fragile piccolo ego e ora vuoi soddisfare il tuo onore cercando di incrociare le mie lame. Bene, lascia che ti dica con chi hai a che fare prima di rovinare la mia tunica facendotici sanguinare sopra. Ho sconfitto un orrore senza nome in fondo ad una città perduta. Ho liberato l'ultimo cavaliere del drago dalla sua prigione d'ambra. Ho salvato una fanciulla elfica dalle devastazioni di un prete oscuro e dalla sua congrega di streghe. Ho salvato un principe di Glantri intrappolato nel tempo. E tu pensi di potermi anche solo graffiare? Questa è la parte in cui scappi.

-Manfred Von Ludwigberg, Damerino Fanaton

Valoroso

Archetipo Marziale

Dal coraggioso Yallaren delle Cinque Contee agli eroi dei poemi epici di Ostland, ai corsari di Minrothad in alto mare, tutta Mystara si ispira gli eroi. Questa è la vita dei guerrieri galanti e carismatici che comandano la prima linea. I Valorosi si trovano spesso a comandare qualsiasi cosa, dagli eserciti ai gruppi di avventurieri, usando tanto il loro cervello così i loro muscoli.

I Valorosi si trovano in ogni nazione e all'interno di ogni razza, chiunque impari ad usare il proprio fascino naturale e la propria eleganza in combattimento si qualifica come tale. Tendono ad essere considerati eroi dalla popolazione locale e possono essere gli avventurieri più amati nelle taverne e nelle corporazioni, grazie ai bardi che ne seguono le gesta. Sono prevalenti nel Regno di Ierendi, con la loro predilezione al culto degli eroi, ma anche le Cinque Contee e l'Impero Thyatiano ne possiedono un gran numero, grazie al loro amore per gli eroi carismatici. Anche nazioni per le quali la gente non si aspetterebbe di averne, come Casa di Roccia e Ylaruam, hanno in realtà il loro discreto numero di Valorosi.

Ti Schernirò Una Seconda Volta

Al 3° livello, il Valoroso acquisisce competenza nell'abilità Persuasione e nei i tiri salvezza su Carisma. Usando la sua reazione, prima che il nemico attacchi, può aggiungere il suo modificatore di Carisma alla sua Classe Armatura. Se il suo avversario manca l'attacco, può aggiungere lo stesso modificatore al suo prossimo tiro per colpire contro quell'avversario. Può usare quest'abilità per un numero di volte pari al suo Bonus di Competenza prima di aver bisogno di un riposo lungo.

Appunto, Combatti Come Una Mucca

Le sue provocazioni e le sue battute pungenti fanno distrarre i nemici, permettendogli di scagliare il primo colpo.

Al 7° livello, il Valoroso aggiunge il suo modificatore di Carisma alla sua iniziativa. Al 15° livello, tutti gli alleati entro 9 metri da lui possono aggiungere il suo modificatore di Carisma alla loro iniziativa.

Resta Concentrato

La sua leadership ispira gli altri. Al 10° livello, usando la sua reazione, il Valoroso può usare il privilegio Indomito su un alleato entro 9 metri da lui che abbia appena fallito un Tiro Salvezza, purché possa vederlo oppure sentirlo. Se l'alleato supera il tiro salvezza, l'Indomito non perde l'uso di questa abilità.

I Lacci Delle Tue Scarpe Sono Slegati

I suoi trucchetti possono distrarre un nemico abbastanza a lungo da permettergli di sferrare un duro colpo. Al 15° livello, il Valoroso può usare la sua azione bonus per ridurre la CA di un nemico di un numero pari al suo modificatore di Carisma fino alla fine del prossimo turno del personaggio. Può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1) per ogni riposo breve.

Qualche Domanda?

Il suo stile di combattimento ispira gli alleati e terrorizza i nemici. Al 18° livello, quando il Valoroso riduce un nemico a 0 PF, può scegliere uno tra i seguenti effetti (gli effetti non sono magici). Se il suo ultimo attacco era un colpo critico, tutti gli effetti vengono attivati.

- Tutti gli alleati entro 9 metri guadagnano 30 PF temporanei, l'effetto termina alla fine del combattimento.
- Qualunque alleato affetto da una condizione può immediatamente ritirare il tiro salvezza.
- Tutti i nemici con un GS pari o inferiore a quello appena sconfitto entro 9 metri devono superare un tiro salvezza su Carisma o diventare Spaventati. L'effetto viene trattato al pari dell'incantesimo *Paura*, ma senza bisogno di mantenere la Concentrazione.



I maghi ci costringono a vivere come schiavi, usandoci come carne da macello nei loro piccoli conflitti. Chi qui non ha avuto una persona cara portata a Scortacorona per non essere mai più vista? I morti maledetti camminano nelle nostre brughiere, eppure il nostro principe non fa nulla! Siamo kaelici, non spetta a noi vivere nella paura delle malvagie magie che i maghi crudeli usano per governarci. Io dico combattiamo! Chi è con me? C'e' tra voi un vero guerriero di Klantyre? Chi sarà un Discepolo del Patibolo?

-Duncan McIntyre, Seguace della Claymore

Discepolo del Patibolo

Archetipo Marziale

Nati in una terra governata da maghi, i Discepoli del Patibolo sono i ribelli che cercano di liberare le loro terre dalla Magocrazia. Brandendo le loro gigantesche spade Claymore, si buttano a capofitto nel pericolo. Sono temuti per i loro brutali assalti, perché sanno che devono uccidere rapidamente i loro nemici o morire in una tempesta di fuoco magico. Il gruppo ribelle che si fa chiamare i Seguaci di della Claymore recluta qualsiasi guerriero disposto a seguire la sua strada: lupin, rakasta, elfi e persino nani non sono estranei tra le loro file. Nessuno che combatta i principi maghi verrà allontanato dai Seguaci della Claymore fintanto che riesca ad impugnare una spada.



I Discepoli del Patibolo si trovano unicamente nel Klantyre. La stragrande maggioranza di loro sono umani, ma occasionalmente altre razze brandiscono la Claymore ed imparano la loro via. I Seguaci della Claymore sono fuorilegge a Glantri ed i loro membri sono costretti a trovare rifugio in altre terre, alcuni cercando assistenza tra coloro che si oppongono ai principi maghi. Spesso gli stranieri vengono reclutati nei loro ranghi, aumentando il loro numero.

Restrizioni: Originari del principato di Klantyre di Glantri o essere un Seguace della Claymore.

Claymore

Il marchio di fabbrica dei Discepoli del Patibolo, le spade Claymore sono lame enormi. I guerrieri imparano a maneggiarle con una sola mano, liberando l'altra per uno scudo o anche un'altra arma. Al 3° livello, quando si impugna uno spadone, l'arma perde la proprietà a due mani e il danno viene ridotto a 1d10 se usata ad una mano. Il danno è aumentato a 2d6 al 7° livello.

Nessuno Mi Provoca Impunemente

Grazie alla pura testardaggine, gli incantesimi non frenano l'ira del Discepolo. Al 7° livello, ottiene vantaggio in tutti i tiri salvezza su Saggezza contro incantesimi lanciati da nemici di cui è consapevole. Inoltre il suo movimento è incrementato di 1,5 metri.

Rompi Difese

Il Discepolo ha imparato che per uccidere i maghi, deve raggiungerli prima che possano fermarlo. Al 10° livello, quando usa Azione Impetuosa, il suo movimento viene aumentato di 3 metri durante il suo turno ed ignora ogni effetto d'incantesimo che migliora la CA del bersaglio o gli fornisce svantaggio negli attacchi subiti in mischia.

Insanguinato

Al 15° livello, quando subisce danni in combattimento da un incantesimo o da un attacco, il Discepolo può usare la sua reazione per effettuare un turno bonus subito dopo che la creatura che lo ha danneggiato ha terminato il suo turno. Recupera l'uso di questa abilità dopo un riposo lungo.

Cuore Impavido

Al 18° livello, se viene ridotto a 0 punti ferita, ma non ucciso, il Discepolo può spendere un numero qualunque di Dadi Vita per curarsi, ed ottiene resistenza a tutti i tipi di danno, eccetto psichico, fino alla fine del suo prossimo turno. Riacquista l'uso di questo privilegio dopo un riposo lungo.

Non chiedere a me, chiedi agli Immortali. Posso solo dirti cosa significano le loro parole, non posso pronunciarle per loro. Il saggio Odino chiede pazienza, il coraggioso Thor chiede azione, il doppiogiochista Loki chiede guerra, l'oscura Hel vuole il sangue, solo Forsetta dice che la legge deve essere rispettata e la bella Frey ti avverte di pensare alla tua gente. Sapendo tutto questo, ti consiglierei di disciplinare le tue truppe e lasciare che l'esercito sia ben nutrito, pesantemente armato e ben addestrato in questa stagione, poi potrai massacrare gli orchi nelle loro caverne senza pietà.

-Tiikeri Svenson, Godi di Ostland

Godi

Dominio Divino

Da tempo immemorabile, il sacro consigliere degli Jarl dei Territori del Nord, il Godi (plurale: Godar) funge da messaggero degli Immortali protettori per coloro che vogliano ascoltare le loro parole. Sebbene siano feroci guerrieri, i Godar sono apprezzati più per la loro saggezza ed i loro presagi che per le loro armi. Servendo come indovini, mistici ed oracoli, i Godar sono temuti più degli altri chierici per la loro capacità di comunicare con gli Immortali. Tuttavia, i patroni dei Godar richiedono un sacrificio per la loro saggezza.



Essi si trovano quasi esclusivamente nell'Ostland, nel Soderfjord o nel Vestland, sebbene esistano ovunque si venerino gli Immortali del nord (Odino, Thor, Frey, Freyja, Loki, Hel o Forsetta). Ai Godar viene spesso ordinato dagli Immortali di viaggiare per il mondo per ragioni sconosciute, ed essi sono facilmente riconoscibili al di fuori delle loro terre d'origine per la quantità di cicatrici richiesta dai loro patroni.

Restrizioni: solo Chierici degli Immortali delle Terre del Nord

Competenze Bonus

Al 1° livello, il Godi acquisisce competenza nelle Armi da Guerra.

Incanalare Divinità: La Voce degli Immortali

Al 2° livello, il Godi può usare Incanalare Divinità per entrare in comunione con gli Immortali. Trascorre dieci minuti eseguendo la cerimonia, permettendogli di porre una domanda a cui verrà data una risposta sincera con un sì o un no. La cerimonia è incredibilmente stressante, ottiene svantaggio ai tiri salvezza di Costituzione per 24 ore. Questo privilegio può essere utilizzato una volta ogni 24 ore.

Incanalare Divinità: Vigore del Nord

Al 6° livello, usando la sua reazione dopo essere stato colpito da un attacco, il Godi può usare Incanalare Divinità per ottenere resistenza ai danni contundenti, perforanti o taglienti fino alla fine del suo prossimo turno. Al 14° livello, ottiene immunità agli stessi danni.

Ottiene anche la capacità di eseguire Cerimonie Runiche (vedi pagina 171).

Colpo Divino

All'8° livello, il Godi ottiene la capacità di infondere ai colpi della sua arma, l'energia divina. Una volta a turno, quando colpisce una creatura con un'arma da mischia, può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni da freddo aggiuntivi al bersaglio. Quando raggiunge il 14° livello, i danni aggiuntivi aumentano a 2d8.

Benedizione del Valhalla

Gli Immortali degli Aesir e dei Vanir favoriscono il Godi con la loro protezione. Quando raggiunge il 17° livello, ottiene resistenza ai danni da freddo ed uno a scelta tra fulmine, tuono, veleno, necrotico o radiosi. Può cambiare la seconda resistenza con un'altra dall'elenco dopo aver terminato un riposo lungo.

Livello	**Incantesimi del Dominio del Godi**
1°	Benedizione, Nube di Nebbia
3°	Caratteristica Potenziata, Presagio
5°	Glifo di Interdizione, Parlare con i Morti
7°	Divinazione, Tempesta di Ghiaccio
9°	Conoscenza delle Leggende, Costrizione

Risparmia le tue spacconate per qualcuno a cui importino, borgomastro. O opporsi o arrendersi; non sono qui per intrattenere minacce oziose. Non hai né la volontà né la forza di resistermi, e l'inganno non ti gioverà. Vanya richiede solo la vittoria e la tua sopravvivenza non è sua preoccupazione.

-Gunter Wulfson, Cavaliere Heldannico

Cavaliere Heldannico

Giuramento Sacro



L'ordine religioso devoto all'Immortale Vanya, i Cavalieri Heldannici, è noto per la sua abilità nelle armi e per la sua estrema militanza. I Cavalieri sono in costante guerra, sia con gli umanoidi che appestano le Terre del Nord, che con i nomadi di Ethengar, o anche con i loro stessi conterranei; è per volontà di Vanya che i suoi cavalieri perseguono costantemente il conflitto. I cavalieri sono dediti ad un unico obiettivo, la vittoria a tutti i costi. Hanno desiderio di conquista, ma possedere le terre per loro non ha alcun significato, e seguono la volontà dell'Immortale, qualsiasi cosa essa detti.

I Cavalieri Heldannici sono incredibilmente restrittivi su chi possa unirsi a loro. Sebbene l'ordine stesso accetti chiunque segua gli insegnamenti di Vanya, i Cavalieri consentono solo agli umani di unirsi alle loro fila. Essi non sono i benvenuti in molte terre, in quanto la loro militanza li rende una pericolosa minaccia per la sicurezza di una nazione. Si possono trovare principalmente dove l'adorazione di Vanya è più influente.

Restrizioni: solo umani adoratori di Vanya.

Principi di Vanya

I Cavalieri Heldannici bramano la battaglia in nome del loro protettore Immortale. Non mostrano mai paura e non accettano altro che la resa totale.

Vittoria: Non fermarti finché non sei vittorioso o morto.

Lealtà: Non tradire mai coloro che combattono al tuo fianco.

Abilità: La guerra è vita, sii preparato in ogni momento.

Stoicismo: Non far conoscere agli altri le tue debolezze.

Incanalare Divinità

Al 3° livello, il Cavaliere ottiene i seguenti due effetti quando usa Incanalare Divinità:

- **Volontà di Vanya:** usando la sua azione, può invocare il nome di Vanya e rimuovere la condizione Stordito da un alleato entro 9 metri da lui.
- **Egida della Vittoria:** con la sua azione bonus può concedere vantaggio al prossimo tiro di attacco di un alleato entro 9 metri da lui durante questo combattimento.

Aura di Vittoria

La protettrice della vittoria guida la sua lama. Quando il Cavaliere raggiunge il 7° livello, lui, e tutti i tuoi alleati entro 3 metri, combattono come se impugnassero armi magiche e ricevono un +1 al tiro per colpire con armi da mischia fintanto che rimane cosciente. Al 18° livello, la portata di questa aura aumenta a 9 metri.

Benedetto da Vanya

Al 15° livello, Vanya lo incarica di guidare i suoi seguaci in battaglia e verso la grandezza. Il Cavaliere è perennemente sotto l'effetto dell'incantesimo *Manto del Crociato* senza necessità di concentrazione. Se l'effetto viene rimosso per qualunque ragione, ritorna appena possibile.

Campione Eterno

I campioni di Vanya vengono ricompensati con la sua benedizione. Al 20° livello, il Cavaliere può scrollarsi di dosso i danni che farebbero facilmente cadere gli eroi minori. Usando la sua azione, ottiene i seguenti vantaggi per cinque minuti:

- Resistenza a tutti i tipi di danno eccetto quelli psichici.
- Vantaggio su tutti i tiri salvezza.

Riacquista questo privilegio dopo un riposo lungo.

Incantesimi

Ottiene gli Incantesimi di Giuramento ai livelli da paladino sotto elencati:

Livello	Incantesimi del Cavaliere Heldannico
3°	Comando, Duello Obbligato
5°	Arma Magica, Trova Cavalcatura
9°	Arma Elementale, Aura di Vitalità
13°	Interdizione alla Morte, Punizione Demoralizzante
17°	Costrizione, Onda Distruttiva

È bello vedere che i lamponi stanno crescendo bene quest'anno! Fa ben sperare per le birre Brandypot. Allora come sta la signora? Ne hai un altro in arrivo? È fantastico, cos'è, il numero otto adesso? Mamma era preoccupata che avresti avuto una famiglia piccola, solo per aver iniziato tardi, tutto qui. Aspetta, lo senti? Lasciami lanciare un incantesimo al volo... come sospettavo, gnoll sulle dolci colline. Sigh. Portami la mia ascia, quella che prende fuoco da sola, sì quella. E tienimi il cibo in caldo, non voglio saltare la cena.

-Rosa Ciabattino, Maestra Hin

Maestro Hin

Dominio Divino

I custodi delle Cinque Contee, i Maestri, seguono il pantheon degli Immortali hin. Gli Immortali Nob Nar, Coberham Ombrafulgida e Brindorino lasciarono in eredità ad alcuni di loro il potere di difendere le Contee dai loro nemici. Gran parte di questo potere proviene dalla terra stessa, sebbene i Maestri incaricati di proteggere gli hin, possano viaggiare liberamente per difendere il loro popolo. Essi sono famosi per la loro capacità di fiutare il pericolo e per la loro disponibilità a mettersi in gioco per proteggere gli altri.

I maestri Hin si trovano quasi sempre all'interno delle Cinque Contee, ma dal momento che hanno il compito di prendersi cura di tutti gli hin, possono essere trovati mentre svolgono missioni in altre terre. I maestri erranti possono lasciare le Contee solo con il permesso del loro Sceriffo e di un chierico degli Alti Eroi.

Un maestro che se ne vada senza il permesso, scoprirà presto di aver perso i poteri che gli sono stati concessi. Una volta ottenuto il consenso, tuttavia, la restrizione viene completamente rimossa. Gli erranti possono essere trovati ovunque ci siano insediamenti hin; Minrothad, Karameikos e Thyatis hanno diversi maestri che attraversano i loro confini e, sebbene non detengano alcun potere reale al di fuori delle Contee, grazie alla loro natura benevola, la loro presenza è spesso incoraggiata o, nel peggiore dei casi, tollerata.

Restrizione: Limitato agli Hin delle Cinque Contee.



Competenze Bonus

Il Maestro protegge sia la terra che la sua gente. Al 1° livello, acquisisce competenza nelle abilità Natura e Medicina. Può utilizzare l'abilità Natura al posto di Sopravvivenza quando effettua le prove di Foraggiare. Può foraggiare anche quando si muove a passo veloce. Inoltre quando foraggia muovendosi a passo lento o normale, trova il doppio della quantità di cibo prevista dal tiro.

Incanalare Divinità: Percepire il Pericolo

A partire dal 2° livello, il Maestro può usare Incanalare Divinità per conoscere automaticamente il numero e la direzione di tutte le creature ostili in un raggio di 36 metri.

Incanalare Divinità: Negazione Avanzata

Al 6° livello, il Maestro può usare Incanalare Divinità come reazione per far aggiungere, ad un alleato che è in grado di vedere, il suo modificatore di Saggezza ad un tiro salvezza contro un incantesimo. Può valutare il risultato del tiro salvezza dell'alleato prima di usare questa abilità. Può usare questa abilità un numero di volte uguale al suo Bonus di Competenza. Riacquisisce l'uso dell'abilità dopo un riposo lungo.

Evasione

All'8° livello, quando il Maestro è soggetto ad un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per subire solo la metà dei danni, non subisce invece danni se supera il tiro salvezza e ne subisce solo la metà se fallisce.

Senso del Pericolo

Al 17° livello, il Maestro non può essere sorpreso e diventa immune ai colpi critici.

Livello	**Incantesimi del Dominio del Maestro Hin**
1°	Localizza Animali o Vegetali, Cura Ferite
3°	Calmare Emozioni, Localizza Oggetto
5°	Faro di Speranza, Inviare
7°	Guardiano della Fede, Localizza Creatura
9°	Ristorare Superiore, Santificare

Concentrati sul tuo attacco, perché l'heldannico, il glantriano e l'orco non esiteranno ad ucciderti. Ricorda cosa ti è stato insegnato quando eri giovane e il tuo destriero era solo un puledro. Prepara il tuo arco, la tua lancia e la tua sciabola. Attacca in quest'ordine: prima da lontano, poi con la tua lancia e poi con la tua spada. Devi colpire velocemente, poi svanire. Non fare da bersaglio, crivellali di frecce, e quando sono sfiniti oltre ogni misura, solo allora ti avvicinerai e li ucciderai. Combatti come se tu e il tuo cavallo foste un tutt'uno.

-Damotai, Signore dei Cavalli di Ethengar

Signore dei Cavalli

Archetipo Marziale

I temuti guerrieri delle steppe di Ethengar, i Signori dei Cavalli, non hanno eguali nella loro maestria nel combattimento; possono combattere a distanza o da vicino e, mentre sono in sella, pochi possono eguagliarli sul campo di battaglia. I Signori dei Cavalli appartengono spesso anche al Clan dei Cavalli di Atruaghin, dove la rapidità degli attacchi si adatta perfettamente ai guerrieri. Sebbene le due nazioni abbiano davvero poco in comune, i loro guerrieri sono molto simili.

I Signori dei Cavalli sono presenti ovunque ci siano vaste pianure aperte, dove la cavalleria è libera di muoversi e, per quanto i più famosi si trovino ad Ethengar, anche i ranghi dei Clan dei Cavalli di Atruaghin sono quasi interamente composti da essi. Questi guerrieri, addestrati a combattere fin dal primo momento in cui riescano a cavalcare, per la maggior parte rimangono a proteggere la propria terra, ma alcuni cercano fortuna e gloria in altre nazioni. Spesso altre nazioni cercano di reclutarli come esploratori o schermagliatori. Le terre di Kerendas a Thyatis hanno avvicinato nel tempo svariati guerrieri ethengariani per insegnare ai loro cavalieri le vie di quest'arte. Tuttavia non si vedono molto spesso nelle nazioni il cui territorio è ostile alla cavalleria: le montagne di Casa di Roccia o gli alberi fitti di Alfheim limitano il movimento dei cavalieri, e le ripide mura di Atruaghin impediscono al Clan dei Cavalli di razziare le terre vicine.

Cavalleria Leggera

Al 3° livello, il Signore dei Cavalli acquisisce competenza nell'abilità Addestrare Animali se non la possedeva già. Quando brandisce una lancia, questa ottiene la proprietà Portata inoltre, se si trova in groppa. può usare il modificatore di Forza del suo cavallo al posto del suo. Se ha equipaggiato un arco corto, può usare la sua azione bonus per effettuare un attacco aggiuntivo con esso con svantaggio. Cambiare arma non gli necessita di lasciare cadere la precedente se si trova a cavallo.

Senza Cavallo, Niente Guerriero

Come suggerisce il nome, il Signore dei Cavalli non è secondo a nessuno in sella. Al 7° livello, il suo cavallo ottiene punti ferita temporanei pari ai suoi punti ferita totali. Questi durano fintanto che un'altra creatura sale in groppa al cavallo o il cavallo non dorme. Riacquisisce l'uso dell'abilità dopo un riposo lungo. Inoltre aggiunge il doppio del suo Bonus di Competenza alle prove di Addestrare Animali.

Monta Stabile

Il Signore dei Cavalli è in grado di guidare il suo cavallo attraverso qualsiasi magia o trappola ostile che il nemico ha preparato. Al 10° livello, quando la sua cavalcatura è soggetta ad un effetto che le consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per subire solo la metà dei danni, se supera il tiro salvezza non subisce alcun danno, mentre ne subisce solo metà se fallisce.

Cavaliere da Guerra

Al 15° livello, il Signore dei Cavalli può usare la sua azione bonus mentre è in sella per ricevere un +2 alla CA fino all'inizio del suo prossimo turno. Inoltre, se smonta da cavallo, atterrerà automaticamente in piedi.

Raffica di Morte

I Signori dei Cavalli sono una temuta macchina di morte quando sono sulla loro cavalcatura, ed equipaggiati con frecce, lancia e spada. Al 18° livello, se mette a segno un colpo contro un nemico, può immediatamente effettuare un attacco contro un altro nemico entro 1,5 metri dal bersaglio originale. L'attacco bonus non genera ulteriori attacchi aggiuntivi.



Vuoi minacciarmi, mago? Non sono un semplice contadino intimidito dai tuoi deboli trucchi da salotto, sono un servitore di Kagyar, il Signore della Pietra, il vero creatore della razza nanica. Egli conosce i tuoi inganni ed i tuoi incantesimi, e prepara bene i suoi figli. Lancia le tue magie, mago. Lanciale e muori.

-Ravena Hjellstjurm, Chierico di Kagyar

Dominio di Kagyar

Dominio Divino

I nani sono tradizionalmente monoteisti e tendono a seguire il loro primo immortale, ed in cambio, Kagyar dà loro poteri sconosciuti ad altre razze. I suoi chierici forniscono aiuto e conforto alle sue schiere, e sostengono gli eserciti nanici quando necessario. I chierici di Kagyar sacrificano i poteri di un chierico contro i non morti in cambio di un'eccellente resistenza alla magia, diventando in grado di affrontare i nemici oscuri, proprio al fianco dei loro guerrieri. Seguire Kagyar significa essere in prima linea, e non sedersi in fondo alla battaglia aspettando di fornire aiuto solo dopo che lo scontro si è concluso.



I chierici di Kagyar sono prevalenti nei territori dei nani e, sebbene siano una parte significativa della cultura e della politica di Casa di Roccia, posso trovarsi anche in tutto il continente. Sono banditi da Glantri, essendo sia chierici che nani, ma si impegnano ad assistere coloro che vorrebbero vedere cadere la magocrazia. Al di fuori di Casa di Roccia, i chierici agiscono da dietro le quinte, aiutando a plasmare ed a guidare i nani secondo la visione di Kagyar. I chierici aiutano a promuovere l'artigianato e la produzione tra i nani, aiutando a trovare maestri per gli apprendisti quando necessario, e proteggendo i loro simili da magie malvagie quando vengono oppressi.

Restrizione: Limitato ai nani.

Armi di Kagyar

Il chierico imbraccia le armi e le armature del suo popolo per combattere al fianco dei guerrieri senza essere un peso per loro. Al 1° livello, acquisisce competenza nelle Armature Pesanti, nell'Ascia Bipenne e nel Maglio. Inoltre ha vantaggio nelle prove quando usa lo strumento del quale ha ottenuto competenza grazie ai tratti razziali dei nani.

Incanalare Divinità: Dono di Kagyar

Al 2° livello, usando la sua azione bonus o reazione, il chierico può usare Incanalare Divinità scegliendo uno dei seguenti effetti:

- Acquisisce competenza in tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi fino alla fine del suo prossimo turno.
- Può dissolvere tutti gli incantesimi di 3° livello o inferiore, incentrati su se stesso o su un alleato entro un raggio di 1,5 metri da lui. Al 5° livello, il raggio aumenta a 3 metri. Al 15° livello, il raggio aumenta a 9 metri.

Egida di Kagyar

Al 6° livello, il chierico può usare la sua reazione per aggiungere il doppio del suo Bonus di Competenza ai tiri salvezza effettuati contro gli incantesimi.

Incanalare Divinità: Benedizione di Kagyar

La sua capacità di proteggere gli alleati dalle stregonerie malvagie si espande ulteriormente. All'8° livello, il chierico può usare Incanalare Divinità durante la sua reazione, per consentire ad un suo alleato di aggiungere il modificatore di Saggezza del chierico a qualsiasi Tiro Salvezza contro gli incantesimi. Questo effetto dura un round.

Campione di Kagyar

Le protezioni di Kagyar contro le magie malvagie gli donano la possibilità di scrollarsi di dosso il fuoco dei maghi. Al 17° livello, il chierico acquisisce resistenza contro i danni inflitti dagli incantesimi.

Livello	**Incantesimi del Dominio di Kagyar**
1°	Benedizione, Punizione Tonante
3°	Aiuto, Scopri Trappole
5°	Protezione dall'Energia, Controincantesimo
7°	Fabbricare, Pelle di Pietra
9°	Animare Oggetti, Blocca Mostri

Quindi sei stato accettato alla Grande Scuola di Magia di Glantri? Congratulazioni. Sono sicuro che tra vent'anni sarai un mago orgoglioso e conoscerai qualsiasi incantesimo che potrai apprendere dai libri di quei maghi egocentrici. I Principi di Glantri raramente condividono il loro sapere e mai i loro segreti. Ma se potessi offrirti un altro modo, un modo migliore? Dimentica i Principati con i loro intrighi, le loro politiche ed i loro pugnali. Darokin saprebbe come usare un individuo di talento come te. Unisciti alle Corporazioni e diventa tu stesso un principe, ed invece di farti nemici e rivali, creerai contatti e ricchezza. Ti daremo una vera educazione, ti insegneremo lingue e numeri e, naturalmente, la magia. Invece di supplicare il tuo mentore di mostrarti il trucchetto più semplice, noi ti forniremo tutte le conoscenze di cui hai bisogno per avere successo. Tutto ciò che chiediamo in cambio è che aiuti la nazione che ti ha dato quest'opportunità. Sì certo, ogni tanto te ne dovrai andare in qualche magazzino a lanciare un incantesimo per vedere se qualcuno sta facendo la cresta sui profitti, e potresti dover accompagnare una carovana spaventando i banditi con qualche incantesimo appariscente, ma è un misero costo per ottenere l'accesso illimitato al tuo addestramento arcano.

Sei interessato? Ottimo, allora firma qui.

- Josephine DuMont, Principe Mercante di Darokin

Principe Mercante

Tradizione Arcana

Darokin e Minrothad vivono della loro forza economica e devono proteggere le rotte commerciali con ogni mezzo. A tal fine, entrambe le nazioni, impiegano un gruppo di maghi, detti Principi Mercanti, per garantire la loro superiorità economica. Questi maghi non si concentrino su una singola scuola di magia come i loro colleghi, in cambio acquisiscono un maggiore accesso agli incantesimi ed una formazione specializzata negli oggetti magici. Inoltre, anche la vasta ricchezza che riescono ad acquisire è di aiuto.

Sebbene i principi mercanti lavorino esclusivamente per Darokin e Minrothad, si trovano in ogni singolo paese del Mondo Conosciuto: dall'altopiano di Atruaghin, dove Darokin gode del monopolio, all'Isola del Terrore, dove Minrothad commercia in esclusiva con i villaggi costieri. Dediti ad aumentare e proteggere i commerci per le loro gilde, i Principi possono essere trovati in ogni grande città, casa commerciale e porto.

In territorio ostile, accompagnano le loro carovane e navi per tenere a bada banditi o mostri e, poiché sono ben ricompensati per le loro abilità, frequentano in genere le zone di lusso delle città, anche se saranno presenti ovunque ci sia un discreto giro di denaro.



Biblioteca Migliorata

Al 2° livello, il costo per ricopiare un incantesimo è ridotto della metà. Il Principe ottiene un incantesimo aggiuntivo ogni volta che sale di livello.

Valutatore

Al 2° livello, il Principe ottiene la capacità di lanciare l'incantesimo *Identificazione* senza utilizzare uno slot incantesimo o componenti.

Addestramento Mercantile

Quando raggiunge il 6° livello, il Principe aggiunge il doppio del suo livello da mago quando tira sulle tabelle Gestire un'Attività Commerciale e Vendere Oggetti Magici. Acquisisce anche competenza nell'abilità Intuizione. Inoltre, per un numero di volte pari al suo Bonus di Competenza, può sostituire la componente di un incantesimo con un quantitativo di monete d'oro di pari valore. Riacquisisce l'uso dell'abilità dopo un riposo lungo.

Zona di Verità

Al 10° livello, chiunque tenti di mentirgli deve superare un Tiro Salvezza su Carisma contro la sua CD da incantatore oppure essere costretto a dire la verità.

La Ricchezza è Potere

Quando raggiunge il 14° livello, il Principe può sintonizzarsi con un oggetto magico aggiuntivo.

Pensate di poter prendere questo villaggio, Gnoll? Vi avverto, io solo sto vegliando e, finché respiro, nessuno di voi metterà piede là dentro. Io esercito la potenza degli Immortali e tutto ciò che voi avete sono solo poche dozzine di servitori. Basta chiacchere, fatemi vedere.

-Aliana Illescu, Ordine del Grifone

Ordine del Grifone

Giuramento Sacro

L'ordine cavalleresco della Chiesa di Karameikos, l'Ordine del Grifone, ha giurato di proteggere il popolo da qualunque nemico. Sono un ordine sacrificale, che usa i poteri concessi dagli Immortali per frapporsi tra il pericolo ed i loro protetti. Tramite atti disinteressati hanno fatto molto per riunire le genti divise di Karameikos come un sol popolo.

L'Ordine è un piccolo gruppo che si trova tipicamente solo entro i confini del Granducato ma tuttavia, come paladini, spesso viaggiano per fermare coloro che minacciano il paese. L'Ordine è ben accolto ovunque valgano legge e giustizia e, la maggior parte delle nazioni di confine, non limita i loro movimenti; sono infatti benvenuti nelle Cinque Contee e a Darokin. Anche Thyatis permette loro di seguire una variante della religione locale e altre nazioni li trovano curiosi, ma utili.

Restrizioni: Limitato ai seguaci della Chiesa di Karameikos.



I Dettami del Grifone

I membri dell'Ordine del Grifone sono i protettori giurati del Granducato di Karameikos, impegnano la propria vita per difendere il loro paese, sono amati nella loro patria e credono nell'uguaglianza di tutte le persone davanti agli occhi degli Immortali.

Altruismo: Proteggi i deboli.

Giustizia: Tutti sono uguali agli occhi della legge.

Beneficenza: Aiuta i meno fortunati con le tue azioni.

Soccorso: Guarisci gli ammalati e distruggi la magia sacrilega.

Incanalare Divinità.

Al 3° livello, il paladino può usare Incanalare Divinità con i seguenti due effetti:

- **Misericordia di Chardastes:** Ottiene la capacità di rimuovere le maledizioni. Può usare Incanalare Divinità per rimuovere una singola maledizione, o effetto di una maledizione, da una creatura.
- **Furia di Tarastia:** Può invocare le antiche inimicizie del suo ordine per respingere gli odiati umanoidi. Usando Incanalare Divinità, può costringere tutti gli umanoidi ostili entro 9 metri a superare un tiro salvezza su Carisma o essere spaventati per un numero di round pari al suo modificatore di Carisma, o finché non subiscono danni.

Aura di Santità

A partire dal 7° livello, il paladino e i suoi alleati in un raggio di 3 metri da lui, sono considerati competenti in tutti i tiri salvezza contro incantesimi o effetti d'incantesimi lanciati da avversari malvagi. Al 18° livello, questa aura si estende fino a 9 metri. Riacquista questo privilegio dopo un riposo breve.

Benedizione degli Immortali

Al 15° livello, supera automaticamente qualsiasi Tiro Salvezza contro gli incantesimi di ammaliamento.

Campione di Karameikos

Al 20° livello, il paladino invoca il potere degli Immortali protettori della sua chiesa. Per un minuto, tutti i nemici che possono vederlo devono attaccare solo lui, ignorando chiunque altro. Mentre è sotto questo effetto, acquisisce un attacco extra, acquisisce punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Carisma + 6 ogni round e ha vantaggio su tutti i tiri salvezza. Una volta utilizzato questo privilegio, non può utilizzarlo di nuovo fino a quando non termina un riposo lungo.

Incantesimi da Giuramento

Ottiene i seguenti incantesimi da giuramento ai livelli da paladino elencati:

Livello	Incantesimi dell'Ordine del Grifone
3°	Duello Obbligato, Bacche Benefiche
5°	Aiuto, Rimuovi Maledizione
9°	Glifo di Interdizione, Luce Diurna
13°	Localizza Creatura, Interdizione alla Morte
17°	Cerchio di Potere, Ristorare Superiore

Vuoi duellare con me? Qui? Ma che carino! Vorresti fare con le lame ciò che non riesci a fare con le parole! È così che reagite voi mortali quando vi sentite umiliati? Caro signore, ti consiglio di mettere via la spada prima di ferirti, ciò che ho detto non è il peggio che avrei potuto menzionare. Ad esempio avrei potuto citare le tue dubbie transazioni con vari individui loschi. Oppure che ne dici di un elenco dettagliato delle tue amanti? Potrei distruggere la tua reputazione molto prima che la tua lama incontri il cuoio, signore.

-Yannos il Furbo, Libertino Sidhe.

Libertino

Archetipo Ladresco

I Libertini sono famosi per la loro lingua sciolta e gli intrighi e sono uno spettacolo comune nelle corti di Alphatia e Thyatis. Le loro armi sono l'astuzia e l'intelletto acuto e, a differenza di altri ladri che preferiscono studiare le serrature, loro acquisiscono segreti. Sono sempre pronti a farsi degli amici e ancora più lesti ad usarli a loro vantaggio. I contatti sociali sono la loro arma preferita. La conoscenza è un bene sicuro, e non perdono occasione per acquisirne altra.

I Libertini si trovano solitamente nelle corti e nelle case nobiliari delle nazioni più civilizzate, infatti sono particolarmente diffusi negli imperi di Alphatia e Thyatis. Molti appartengono alla nobiltà minore, spesso come secondi figli o figlie. La maggior parte maggior parte si accontenta di stare al gioco degli intrighi come cortigiani, al fine di aumentare il potere della propria famiglia o quello personale. Tuttavia capita che alcuni Libertini decidano di esplorare il mondo per migliorare le loro abilità attraverso una vita all'avventura, o perché esiliati per la loro imprudenza. I Libertini fanno affidamento sul fascino e l'ingegno piuttosto che sulla forza delle armi, rendendoli molto più utili negli ambienti urbani più che nell'esplorazione, dove la loro capacità di farsi alleati ed ottenere il sostegno delle autorità li rende indispensabili.



Indiscrezione di Corte

A causa della sua necessità di travestirsi spesso, può vestirsi o spogliarsi rapidamente. Al 3° livello, il Libertino dimezza il tempo necessario per indossare o togliere un'armatura leggera, con l'aiuto di un'altra persona riduce il tempo ad un singolo round. Può anche indossare o togliere un vestito normale in un unico round. Quando tira sulla tabella Baldoria durante il suo tempo libero, può tirare due volte e scegliere uno dei due risultati.

Arrampicatore Sociale

Il libertino ha imparato come ottenere aiuto dalle persone durante gli incontri mondani. Al 3° livello, può influenzare la folla per essere aiutato a nascondersi o a trovare qualcosa. Quando si trovi in un gruppo di dieci o più persone, aggiunge il suo modificatore di Carisma alle prove di Furtività, Percezione ed Indagare

Eleganza Extra

Al 9° livello, il Libertino può usare la sua azione bonus per interagire con una creatura che riesca a capirlo. La creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Carisma con CD 8 + il modificatore di Carisma + il Bonus di Competenza del personaggio. Se fallisce, la creatura diventa a scelta Affascinata, Stordita oppure Spaventata per 10 minuti, o finché non subisce danni. La creatura può tentare un nuovo Tiro Salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto in caso di successo. Può usare questo privilegio una volta per creatura ogni riposo lungo.

Una Leggenda per Te Stesso

Al 13° livello il Libertino è diventato un faro di fiducia in se stesso e ha sviluppato potenti difese mentali grazie alla sua sicurezza. Non può essere affascinato e ha vantaggio su qualsiasi tiro salvezza contro danni psichici.

Grandezza del Nome

Al 17° livello la sua reputazione lo precede. Qualsiasi PNG intelligente e non ostile, che si trovi entro 9 metri dal Libertino, deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 8 + il modificatore di Carisma + il Bonus di Competenza del personaggio. Se fallisce, viene Affascinato per un numero di ore pari al Bonus di Competenza del Libertino. L'effetto termina se si lascia l'area, si insulta o si danneggia il PNG. Una creatura può effettuare un solo tiro salvezza al giorno.

Non mi paghi per pensare, mi paghi per uccidere. Andrò sul quella barca, guiderò la tua squadra e riempirò la loro sentina con il loro sangue, ma questo è tutto. Non aspettarti che pulisca il ponte, saluti i tuoi ufficiali o presti attenzione quando presenti i tuoi morti al mare. Non sono un marinaio, sono un'arma. Ricordatelo quando il tuo stomaco si contorcerà guardandomi lavorare.

-Dragoth lo Squartatore, Mietitore del Cuornero

Mietitori

Cammino Primordiale

La pirateria è una grave minaccia nel Mondo Conosciuto. Che si tratti di corsari assunti in segreto da varie nazioni o di criminali impegnati in rapine in alto mare, chiunque metta piede su una nave corre il rischio di incontrare i pirati. I più temuti in mare si fanno chiamare Mietitori, dei folli drogati il cui unico scopo è uccidere.

Nessuna nazione può rivendicarli, e chiunque adori la morte e sia capace di conficcare un'ascia in un marinaio nemico, può diventare uno di loro. Per aiutarsi, essi assumono un gran numero di narcotici, che conferiscono loro abilità quasi soprannaturali. Le droghe che assumono prima di una battaglia richiedono un terribile tributo ai loro corpi, e molti di loro sopravvivono agli scontri, solo per morire a causa di questi effetti collaterali tossici.

Sebbene la maggior parte dei Mietitori siano umani, chiunque sia così folle da rischiare la propria vita solo per ottenere un vantaggio in combattimento è in grado di diventarlo. Tra le loro fila elfi e nani sono rari, ma non impossibili da trovare, e si hanno notizie anche di Mietitori nelle ciurme dei pirati hin delle Cinque Contee; possono essere trovati al largo delle isole di Ierendi e Minrothad, ma anche nell'estremo oriente di Alphatia o lungo le coste delle Terre del Nord. Una loro nave avrà spesso bersagli che preferiscono arrendersi piuttosto che affrontare gli orrori che essi impartiscono sul campo di battaglia.

Nonostante la loro innegabile efficacia in combattimento, la maggior parte delle navi teme quando ha i Mietitori tra il proprio equipaggio. Essi infatti hanno un unico scopo, uccidere e, se passano troppo tempo senza combattere, diventano facilmente irritabili, irascibili, e più che disposti a sfogare le loro frustrazioni sugli stessi compagni. Per questo motivo la maggior parte dei capitani, li considera sacrificabili.



Furia Omicida

A partire dal 3° livello, quando entra in Ira, il Mietitore può scegliere di andare in Furia Omicida. Per farlo, assume uno dei seguenti narcotici ed applica i suoi effetti per tutta la durata dell'Ira. Può assumere un narcotico una sola volta per Ira e ne può assumere un numero di dosi pari al suo modificatore di Costituzione. Mentre si trova in questa condizione, dopo il primo turno in cui è entrato in Ira, subisce 1d4 danni per dose presa, ignorando qualsiasi resistenza, immunità e punti ferita temporanei. Inoltre deve spendere 10 mo a settimana per rifornire la sua scorta di narcotici. Guadagna inoltre velocità di scalata o di nuoto pari alla sua velocità di movimento.

Droghe:

- **Furia Nera:** aggiunge il suo Bonus di Competenza quando tira per i danni degli attacchi in mischia.
- **Flagello del Codardo:** all'inizio di ogni round, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione più il suo bonus di Competenza, ricordando che i punti ferita temporanei non possono essere accumulati.
- **Lacrime della Gorgone:** ottiene resistenza a tutte le forme di danno eccetto quello psichico.
- **Essenza di Quickling:** può usare la sua azione bonus per effettuare un attacco aggiuntivo.
- **Tempus Fugit:** ottiene vantaggio a tutti i tiri salvezza.

Compagno d'Abbordaggio

Al 6° livello, il Mietitore è impaziente di lanciarsi in combattimento. Quando tira per l'Iniziativa è libero di muoversi per tutto il suo movimento.

Sventra Farabutti

Quando colpisce in modo critico un nemico, lo fa duramente. A partire dal 10° livello quando il Mietitore colpisce con un colpo critico una creatura, ottiene un attacco aggiuntivo contro la stessa creatura. Se la creatura è morta, ottiene vantaggio sul suo prossimo attacco in quel combattimento.

Nessun Dolore

A partire dal 14° livello mentre è in Ira, il Mietitore può usare la sua reazione per non subire danni da un attacco che lo colpirebbe. Può usare questo privilegio una sola volta per ogni Ira.

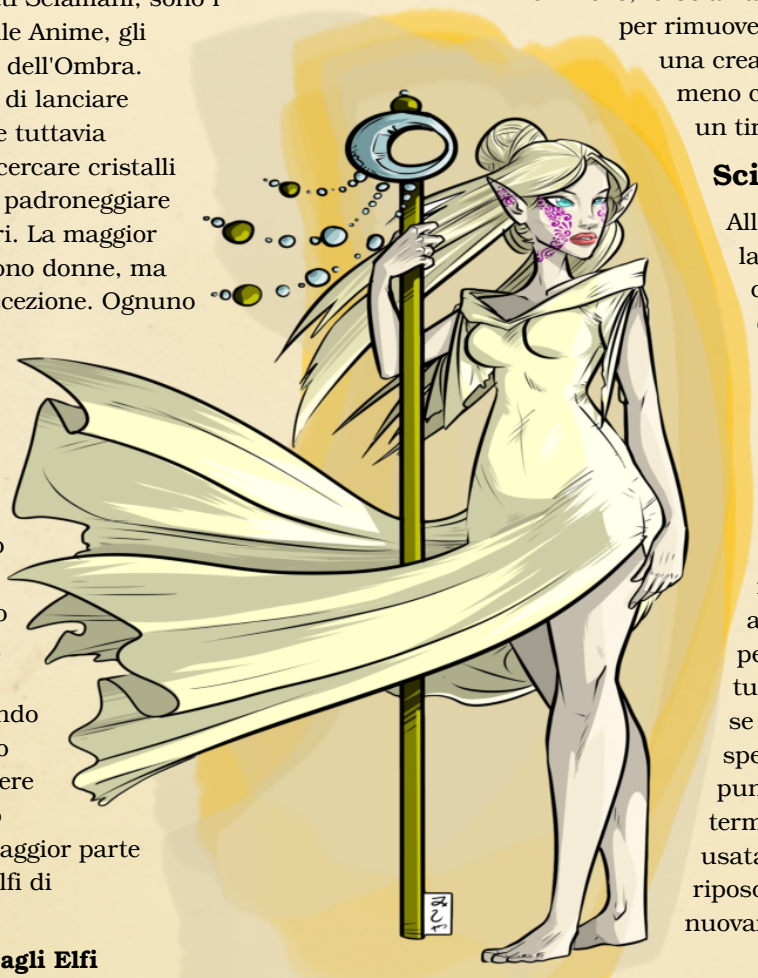
Lodiamo il saggio Rafiel, poiché senza di lui saremmo perduti. Aspettiamo che ci dia il segnale per tornare in superficie, prenderemo ciò che è nostro e ci crogioleremo di nuovo nel bagliore del sole. Ci offriamo come suoi vessilli poiché egli ci ha scelti per essere i suoi fedeli. Attraverso i Cristalli delle Anime la nostra razza si rafforza, e presto torneremo a prendere il nostro posto tra le nazioni.

-Taljaria, Sciamano della Vita

Sciamano degli Elfi dell'Ombra

Dominio Divino

I prescelti di Rafiel, detti Sciamani, sono i custodi dei Cristalli delle Anime, gli artefatti sacri degli Elfi dell'Ombra. Con essi sono in grado di lanciare potenti magie, anche se tuttavia devono continuare a ricercare cristalli sempre più potenti per padroneggiare gli incantesimi maggiori. La maggior parte degli Sciamani sono donne, ma alcuni uomini fanno eccezione. Ognuno di essi è contrassegnato da una voglia viola simmetrica sulla testa, un segno del favore dell'immortale Rafiel.



Gli Sciamani si trovano quasi esclusivamente nella Città delle Stelle o nelle aree circostanti e, in rare occasioni, vengono inviati nel mondo di superficie o decidono autonomamente di vedere l'esterno. Poiché la loro specie è così rara, la maggior parte di loro finge di essere elfi di superficie.

Restrizioni: Limitato agli Elfi dell'Ombra.

Trucchetti ed Abilità Aggiuntive

Quando sceglie questo dominio, al 1° livello il personaggio acquisisce il trucchetto *Salvare i Morenti* se non lo conosceva già, acquisisce competenza nell'abilità Sopravvivenza, ed ottiene vantaggio alle prove di Sopravvivenza quando si trova sottoterra.

Quando lancia l'incantesimo *Salvare i Morenti*, può curare il bersaglio di 1 PF. Può usare questa abilità un numero di volte pari al suo Bonus di Competenza prima di dover completare un riposo lungo.

Incanalare Divinità: Sciamano Prescelto

Al 2° livello, il personaggio può usare la sua azione bonus o la sua reazione per usare Incanalare Divinità con uno dei seguenti effetti:

- Percepisce la presenza di magia fino a 27 metri di distanza. Non riesce a stabilirne il tipo a meno che non sia un Cristallo delle Anime.
- Cura tutti gli alleati nel raggio di 9 metri per un numero di punti ferita pari al suo livello da chierico.

Incanalare Divinità: Sciamano della Morte

Al 6° livello, lo Sciamano può usare Incanalare Divinità per rimuovere per un minuto le resistenze da una creatura in un raggio di 9 metri, a meno che questa non riesca a superare un tiro salvezza su Saggezza.

Sciamano della Vita

All'8° livello, quando lo Sciamano lancia un incantesimo di guarigione, considera qualsiasi risultato del dado inferiore a 4 come fosse un 4.

Sciamano Incolore

Al 17° livello, lo Sciamano ha il potere di resuscitare dalla morte coloro cui Rafiel ritiene meritevoli. Può allontanare gli alleati caduti dalla soglia della morte e riportarli rapidamente in battaglia. Tutti gli alleati in un raggio di 9 metri dal personaggio hanno vantaggio su tutti i Tiri Salvezza Contro Morte e, se diventano stabili, possono spendere Dadi Vita per recuperare punti ferita come se avessero terminato un riposo breve. Una volta usata, questa abilità necessita di un riposo lungo per poter essere usata nuovamente.

Livello	Incantesimi dello Sciamano
1°	Dardo Tracciante, Parola Guaritrice
3°	Presagio, Riposo Inviolato
5°	Parlare con i Morti, Rinascita
7°	Esilio, Interdizione alla Morte
9°	Comunione, Rianimare Morti

Indossa questo marchio con orgoglio giovane coraggioso, poiché tu sei il prescelto del nostro popolo. Dimostrerai il tuo valore! Dimostrerai ferocia! Sarai vittorioso! Gli spiriti della nostra tribù cavalcano in guerra con te! Lascia che ti guidino verso il tuo destino. Mostra loro perché l'orso è temuto. Noi siamo i suoi figli, guidati dalla sua saggezza. Fidati degli spiriti, fidati del potente Atruaghin, poiché egli ci ha sempre condotto sulla retta via.

-Tomas Artiglio-Veloce, Sciamano dell'Orso

Sciamano

Dominio Divino

Gli uomini di fede dei clan di Atruaghin, gli Sciamani, guidano la loro gente nei rituali, provvedono ai malati e si prendono cura degli animali. Anche se non indossano armature e non hanno la capacità di scacciare i non morti, essi compensano questa mancanza con poteri e rituali di guarigione senza rivali. Gli Sciamani sono presenti in tutte le tribù dei clan di Atruaghin, ad eccezione del Clan della Tigre, che da tempo si è rivolto ai poteri dell'Entropia, e quando devono lasciare l'altopiano, portano con sé il potere dei loro totem. Gli Sciamani sono in contatto con la natura alla pari dei druidi, sono in grado di calmare bestie feroci e persino di influenzare la loro volontà.



Normalmente gli Sciamani restano ad Atruaghin a guidare la loro tribù, ma con l'apertura dell'altopiano al resto del mondo, stanno diventando sempre più comuni in altre nazioni. Gli sciamani si trovano nei clan dei Figli dell'Orso, dell'Alce, del Cavallo e della Tartaruga e, spesso, adorano l'intero pantheon.

Restrizioni: Limitato agli originari di Atruaghin. Lo Sciamano non può usare Incanalare Divinità o abilità di dominio mentre indossa un'armatura di metallo. Non possono usare armi di metallo.

Percepire Malattie

Atruaghin disprezza l'uso del veleno come arma e dà ai suoi chierici la capacità di individuarne facilmente la presenza. Al 1° livello, lo Sciamano può lanciare *Individuazione delle Malattie e dei Veleni* senza utilizzare uno slot incantesimo. Inoltre, acquisisce competenza nell'abilità Addestrare Animali oppure Sopravvivenza.

Incanalare Divinità: Tocco della Natura

Gli Sciamani si concentrano sulla guarigione piuttosto che sul respingere i non morti. Al 2° livello, il chierico può usare Incanalare Divinità per aumentare la portata degli incantesimi di cura (compresi quelli a tocco) di 4,5 metri.

Incanalare Divinità: Dominio Animale

Al 2° livello, lo Sciamano può usare Incanalare Divinità per costringere tutte le bestie entro 9 metri a superare un Tiro Salvezza su Saggezza, o essere obbligate ad obbedire ad un comando composto da una singola parola, ad esempio "fuggi" oppure "segui". Gli animali eseguiranno il suo comando per un minuto o finché non subiranno danni. Gli animali non possono essere costretti ad attaccare. Al 5° livello, l'abilità Distruggere Non Morti è sostituita dalla possibilità di costringere gli animali ad attaccare con Dominio Animale. Il chierico influenza animali con un GS pari a quello dei non morti che distruggerebbe a quel livello.

Alleato della Natura

Al 6° livello, gli animali non attaccheranno il chierico a meno che questi non vengano attaccati prima. Questo vale anche per versioni giganti di animali. Questa protezione non si estende ai suoi alleati.

Rituale dello spirito

All'8° livello, lo Sciamano può lanciare qualsiasi incantesimo disponibile come rituale un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza, e non è necessario che l'incantesimo sia memorizzato. Non è possibile eseguire nuovamente il Rituale dello Spirito prima di un riposo lungo. Questa abilità richiede la stessa quantità di tempo necessaria per un rituale, oppure un minuto per livello dell'incantesimo se non specificato.

Maestro dello Spirito

Al 17° livello, tutti i rituali richiedono la metà del tempo indicato. Rituale dello Spirito viene lanciato normalmente invece di usare il tempo di lancio del rituale.

Livello	**Incantesimi del Dominio dello Sciamano**
1°	Amicizia con gli Animali, Parlare con gli Animali
3°	Animale Messaggero, Percezione delle Bestie
5°	Evoca Animali, Guardiani Spirituali
7°	Dominare Bestie, Localizza Creatura
9°	Comunione con la Natura, Costrizione

No, ora non è il momento della guerra. Il Cavallo mi ha parlato di un rigido inverno in arrivo. Egli è forte e veloce, e se teme la neve in arrivo, allora dobbiamo prepararci e non sprecare energie per una guerra che non possiamo finire. In primavera, quando le nevi si scioglieranno, allora il Cavallo dice che andremo in guerra. Prima dobbiamo sopravvivere all'inverno.

-Uktai il Rapido, Sciamano dello Spirito

Sciamano dello Spirito

Patto Warlock

Terrificanti esempi della natura esotica degli ethengariani, i loro Sciamani servono come uomini di fede. Lo Sciamano dello Spirito ottiene i suoi poteri non dagli immortali, ma dai Signori degli Spiriti. Gli Sciamani sono più interessati al Mondo degli Spiriti che al mondo dei mortali, e sono noti per il loro comportamento eccentrico. Gli spiriti parlano, fornendo loro una guida e, sebbene tendano a vivere separati dalla loro gente, sono spesso ricercati dagli ethengariani che apprezzano la loro saggezza.

Gli spiriti forniscono il loro aiuto allo Sciamano in molti diversi: sussurrandogli segreti all'orecchio per potersi impossessare di un animale o facendo contorcere il corpo dei suoi nemici.

Essi sono sparsi in tutta Ethengar e godono dell'attenzione di tutti i Khan. Gli spiriti sono più comuni in questa regione, dove il muro tra il mondo fisico e quello spirituale è sottile, raramente quindi gli Sciamani escono dai sui confini, ma a volte è possibile vederli vagare in altre terre. Vengono considerati piuttosto inusuali, anche per gli standard di Ethengar.

Restrizioni: limitato agli originari di Ethengar.

Gli incantesimi di evocazione di Mystara usano regole diverse, vedi pagina 162 per ulteriori informazioni.

Elenco d'incantesimi ampliato

Quando il warlock impara un incantesimo, la conoscenza dello Spirito gli consente di accedere ad un elenco esteso di incantesimi. I seguenti incantesimi vengono aggiunti al suo elenco:

Livello	Lista di incantesimi aggiuntivi dello Sciamano
1°	Allarme, Risata Incontenibile di Tasha
2°	Caratteristica Potenziata, Localizza Oggetto
3°	Evoca Animali, Scagliare Maledizione
4°	Dominare Bestie, Metamorfosi
5°	Comunione con la Natura, Costrizione

Spirito Guida

Al 1° livello, il Warlock può parlare il linguaggio degli spiriti ed essi non possono nascondersi a lui. Può riconoscere automaticamente uno spirito anche se è travestito o sotto metamorfosi.

Invocare lo Spirito

Al 6° livello, il Warlock può invocare gli spiriti per guidarlo in un compito o per aiutarlo quando è in pericolo. Usando la sua reazione prima di effettuare un tiro salvezza, oppure una prova di abilità, acquisisce competenza nel tiro salvezza o nell'abilità.

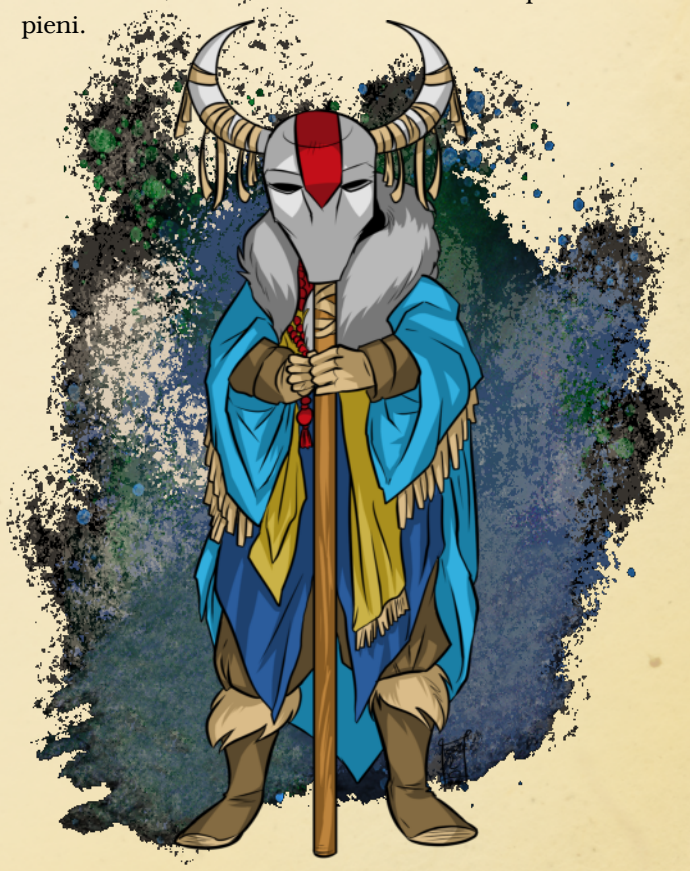
Una volta utilizzata, questa abilità non può essere utilizzata nuovamente fino al termine di un riposo breve o lungo.

Ammonire gli Spiriti

Al 10° livello, il Warlock può esiliare le creature innaturali. Usando un'azione, può bandire automaticamente qualsiasi spirito evocato entro 9 metri di raggio da se stesso. Gli spiriti ritornano nel Mondo degli Spiriti. Gli spiriti non morti devono effettuare un tiro salvezza su Carisma o essere esiliati sul Piano dell'Energia Negativa.

Focus dello Spirito

Al 14° livello, il Warlock diventa noto ai potenti Signori degli Spiriti, guadagnando il loro favore durante le sue evocazioni. Quando evoca animali spirituali tramite un incantesimo, essi hanno automaticamente punti ferita pieni.



Kara-kara? Così vicino a Ierendi? Quei selvaggi sanguinari devono essere disperati per tentare di attaccare la nostra nave. Facciamo in modo di ricordare a quella brutta copia di orchi perché Ierendi governa i mari. Guardiamarina, dica ai Toa di iniziare l'Haka. Mostriamo a quei porci cosa vuol dire ferocia.

-Thana Koori, Capitano Ierendi

Toa Makai

Archetipo Marziale

La maggior parte dei Makai delle isole Ierendi si accontenta di condurre una vita pastorale nelle loro isole native, senza preoccupazioni o conflitti. Alcuni di loro tuttavia ricordano i vecchi tempi, quando i Makai erano noti per la loro ferocia. Questi guerrieri pesantemente tatuati, chiamati Toa, abbracciano gli antichi stili di combattimento dei loro antenati.



I Toa si trovano prevalentemente a Ierendi, in quanto sono una cultura isolana a cui non piace avventurarsi lontano dalla loro terra natale, infatti gli avventurieri Toa sono rari, ma alcuni giovani Makai sviluppano il desiderio di viaggiare, approfittando del primo passaggio disponibile.

Restrizioni: limitato ai nativi Makai.

Haka

Al 3° livello, usando la sua azione e solo una volta per combattimento, il guerriero può iniziare una Haka della durata di un minuto, a meno che non sia in qualche modo silenziato, scegliendo uno dei seguenti effetti. Usando la sua azione bonus, può aggiungere un secondo effetto alla Haka fino alla fine del turno. Per usare l'Haka deve indossare solo armature leggere ed usare armi semplici, e non può entrare in Ira o concentrarsi sugli incantesimi. Mentre usa la Haka aggiunge il suo modificatore di Costituzione alla sua classe di armatura. Il guerriero può Imparare nuovi effetti Haka quando ottiene una nuova abilità Toa.

- **Te Aukati:** Quando usa armi da mischia semplici, queste hanno un +2 sul danno.
- **Te Patù:** Gli attacchi a distanza contro di lui hanno svantaggio.
- **Totò:** I danni contundenti, perforanti e taglienti, che subisce da armi non magiche, sono ridotti di 3.

Ta Moko

I guerrieri Makai si tatuano il volto nel rito di passaggio a vero guerriero. Quando raggiunge il 7° livello, il guerriero è immune alla paura e può usare armi da guerra mentre fa la Haka.

- **Hihiri:** Le armi con cui attacca sono considerate armi magiche.
- **Kore Wehi:** Non può essere Stordito ed Affascinato e guadagna resistenza al danno psichico.

Pakanga Waiata

Al 10° livello, quando il guerriero inizia una Haka, gli alleati che possono sentirlo ottengono i benefici della Haka fino all'inizio del suo prossimo turno.

- **Pepa Pai:** Quando subisce danno, può usare la sua reazione per spendere un dado vita per guarirsi, esattamente come se avesse goduto di un riposo breve.
- **Korekore:** All'inizio della Haka ed in ogni turno successivo, guadagna punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione più il suo Bonus di Competenza.

Canzone di Guerra

Al 15° livello, cantare la Haka è diventata un'abilità innata per il guerriero. Può iniziare una Haka senza usare un'azione e può eseguirla anche se silenziato.

- **Waimari:** Acquisisce competenza in tutti i tiri salvezza.
- **Rapu Kai:** Ignora le resistenze nemiche quando attacca.

Sfondateste

Al 18° livello, mentre usa una Haka, il guerriero infligge il massimo danno ai colpi critici. Può usare due effetti Haka oltre all'effetto aggiuntivo della sua azione bonus.

- **Te Pakura:** Mette a segno un colpo critico con 18, 19 o 20.
- **Mate:** Tira un dado extra di danno con le armi da mischia semplici.

Amico scoiattolo, per favore dì a Corteccia d'Acero se può spostarsi, così possiamo piantare un nuovo Albero Sentinella? So che è testarda, ma quello è il posto migliore per l'albero. I Treant possono spostarsi dove vogliono, ma noi possiamo costruire le nostre fortezze solo dove è necessario. Certo, si arrabbierà, ma dille che tu sei solo un messaggero e che può parlarmi direttamente se vuole. Ora vai, devo memorizzare i miei incantesimi per oggi.

-Foglialucente, Custode dell'Albero di Alfheim

Custode dell'Albero



Tradizione Arcana

Maghi sacri di Canolbarth, i Custodi dell'Albero, sono responsabili del mantenimento della magia della grande foresta. Sebbene i loro poteri siano arcani e non divini, questi elfi vengono spesso scambiati per dei druidi. La loro armonia con la natura è così innata che possono cambiare il clima stesso che li circonda. Sebbene non siano incantatori divini, questi elfi imitano gli incantesimi dei druidi con magie simili, create per salvaguardare la Foresta di Canolbarth. In effetti, i Custodi dell'Albero sono alleati di lunga data dei druidi e dei folletti che vagano nelle radure dei boschi, ed insieme proteggono la nazione elfica da coloro che la danneggerebbero o la sfrutterebbero.

I Custodi dell'Albero si trovano più comunemente ad Alfheim, mentre vagano per i sentieri e camminano tra gli alberi della foresta, e coloro che intraprendono questa via, raramente hanno motivo di lasciare la loro patria, poiché essa stessa è la fonte del loro potere. Sebbene i Custodi abbiano giurato di proteggere il bosco da tutte le minacce, alcuni tra i più lungimiranti sanno che del pericolo al di fuori di Alfheim che minaccia la loro patria. Molti clan elfici al di fuori della nazione infatti, si avvalgono dei Custodi dell'Albero per mantenere le loro foreste ed imparare i loro segreti e, sebbene i boschi al di fuori dei confini siano molto meno maestosi, la loro magia funziona ancora. Capita quindi, che alcuni dei Custodi vaghino nelle terre degli uomini, o persino nelle foreste selvagge che riempiono le alte cime di Casa di Roccia.

Restrizioni: limitato agli Elfi Silvani.

Camminare tra gli Alberi

Al 2° livello, il mago ignora il terreno difficile mentre si trova in una foresta.

Magia di Canolbarth

I Custodi dell'Albero vengono spesso scambiati per chierici o druidi, poiché possono attingere alla magia primordiale contenuta nella Foresta di Canolbarth. Anche se non è un vero druido, alcuni segreti gli vengono rivelati dal Reame Silvano. Quando impara nuovi incantesimi al passaggio di livello, il mago può sostituire uno dei suoi incantesimi da mago con un incantesimo da druido. Solo il Custode può imparare gli incantesimi da druido in questo modo; non possono essere insegnati ad altri maghi, e nemmeno ad altri Custodi.

Saggio delle Antiche Vie

Al 6° livello, il mago ottiene vantaggio a tutte le prove di Addestrare Animali, Natura e Medicina ed impara la lingua silvana.

Protettore dei Boschi

Il Custode inizia a diventare tutt'uno con la foresta. Ora, quando si concentra, può vedere ciò che possono vedere gli alberi e padroneggia la sua magia per evitare di danneggiare alberi e piante originarie di Canolbarth. Al 10° livello, può vedere attraverso gli alberi come se non ci fossero e può lanciare un incantesimo senza danneggiare le piante all'interno della sua area di effetto. Può lanciare incantesimi come se gli alberi non gli fossero d'intralcio.

Tutt'uno con la Natura

Il Custode può parlare con la flora e la fauna, esattamente come fossero un'altra persona. Ha anche imparato a muoversi attraverso la foresta senza sforzo usando solo la sua volontà. Al 14° livello, può lanciare *Parlare con gli Animali e con i Vegetali* senza usare uno slot incantesimo. Può lanciare *Traslazione Arborea* un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza al giorno.

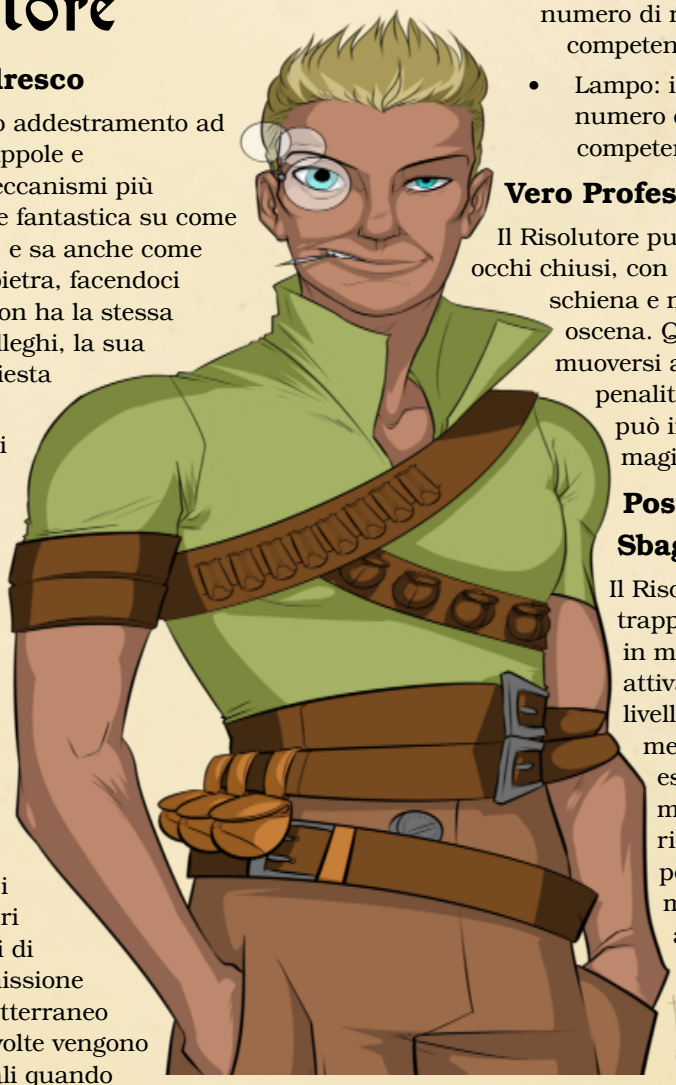
Ho una trappola a caduta attivata da un meccanismo pressione agganciata ad almeno due travi portanti, entrambe collegate ad un contrappeso a tripla ridondanza che chiunque di voi potrebbe far scattare mentre si occupa degli orchi. Questo senza contare il fatto che ci sono almeno una dozzina di dardi avvelenati pronti ad essere lanciati in tutta la stanza. Certo che posso abbandonare quello che sto facendo e pugnalare un orco al posto tuo, oppure posso sedermi qui e fare quello per cui mi stai pagando profumatamente. Quindi forse sarebbe meglio che tu ti curassi degli orchi e che io pensi alle trappole.

-Skexus Cappellostrano, Risolutore di Serraine

Risolutore

Archetipo Ladresco

Il ladro ha impegnato tutto il suo addestramento ad imparare il funzionamento di trappole e trabocchetti. Può disarmare i meccanismi più complessi ad occhi chiusi mentre fantastica su come spendere la sua parte di bottino, e sa anche come farli scattare con una semplice pietra, facendoci cadere i suoi nemici. Anche se non ha la stessa dedizione per il furto dei suoi colleghi, la sua esperienza è costantemente richiesta dagli avventurieri.



I Risolutori sono tra i tipi di ladri più accettati e possono essere trovati in gran numero quasi ovunque. Sebbene alcuni di loro si dedichino ai furti con scasso per guadagnarsi da vivere, la maggior parte di essi sono avventurieri. Ogni razza ha i suoi Risolutori: nani e gnomi sfruttano la loro attitudine all'ingegneria per disarmare antiche trappole trovate in tombe perdute o in templi dimenticati, ed elfi e hin hanno chi tra loro ama armeggiare con i meccanismi che trova. I Risolutori sono molto apprezzati nei gruppi di avventurieri, specie quando la missione prevedere l'esplorazione di un sotterraneo noto per le sue trappole. Essi a volte vengono utilizzati dalle forze d'ordine locali quando necessitano di fare irruzione in una gilda di ladri o nella torre di qualche mago, sapendo che saranno difese con ogni tipo di contromisura.

Occhio ai Problemi

Il Risolutore è uno straordinario costruttore di trappole. A partire dal 3° livello, il suo bonus di competenza di Percezione o Strumenti da Ladro viene raddoppiato quando effettua una prova di caratteristica per individuare o disarmare una trappola.

Trabocchetti

Al 3° livello ottiene la capacità di creare trappole improvvisate. Usando la sua azione posiziona la trappola in un'area quadrata di 1,5 metri, qualsiasi creatura ignara della trappola che si muova all'interno dell'area deve superare un tiro salvezza di Destrezza con CD 8 + Bonus di Competenza + Bonus di Intelligenza o subire gli effetti della trappola. La CD per individuare la trappola è uguale alla CD del tiro salvezza. Riacquisisce l'uso di questa abilità dopo un riposo lungo.

- Spuntoni: infligge danni perforanti, il numero di d6 di danno è uguale al suo bonus di competenza.
- Laccio: Il bersaglio viene trattenuto per un numero di round pari al suo bonus di competenza.
- Lampo: il bersaglio viene accecato per un numero di round pari al suo bonus di competenza

Vero Professionista

Il Risolutore può disarmare una trappola ad occhi chiusi, con una mano legata dietro la schiena e mentre canta una canzoncina oscena. Quando raggiunge il 9° livello muoversi a passo veloce non gli comporta penalità nel rilevare le trappole. Inoltre può individuare e disarmare trappole magiche con gli Arnesi da Scasso.

Posto Giusto, Momento Sbagliato

Il Risolutore ha imparato che le trappole possono essere usate anche in modo offensivo, se riesce ad attivarle quando necessario. Al 13° livello, può attivare trappole fino a 9 metri di distanza se sa esattamente dove si trova il meccanismo di scatto. Ciò richiede di spendere un'azione per usare un oggetto e colpire il meccanismo a distanza per farla attivare. Chiunque si trovi nell'area interessata dalla trappola deve effettuare il tiro salvezza richiesto dalla trappola stessa o esserne colpito dall'effetto.

Scatto Fulmineo

Il Risolutore è talmente abituato a schivare le trappole che quando sente il click del meccanismo è già fuori pericolo. Al 17° livello, se una trappola viene fatta scattare entro 9 metri da lui, usando la sua reazione, può fare un movimento completo prima che gli effetti della trappola vengano applicati. Se al termine del movimento si trova al di fuori dell'area d'effetto della trappola, evita qualsiasi effetto negativo.

Quanto deve essere disperato il potente Jarl di Rivasalata per scalare l'Isyxberg nel cuore dell'inverno? Non c'è bisogno di rispondere Rolf, figlio di Havard, le Volur sanno già della tua situazione. Un orrore senza nome perseguita la tua gente. Colui che non può essere ucciso con il fuoco o con le lame. La risposta è si, posso fornirti le informazioni che desideri, ma ad un prezzo: gli Aesir non forniscono mai aiuto senza sacrificio. Ma tu sei pronto per la tua risposta. Ora saprai quale orrore perseguita la tua gente e vedremo se la tua mente può sopportare il peso di questa rivelazione.

-Ingrid l'Inflessibile, Volva di Isyxberg

Saggia

Patto Warlock

Nell'antichità delle Terre del Nord, diverse donne che si facevano chiamare Volur chiesero al loro pantheon di immortali, gli Aesir, di avere le conoscenze necessarie per guidare le loro genti verso la salvezza. Gli Immortali accettarono la richiesta, ma aggiunsero una condizione terribile: ogni Volva può rispondere a qualsiasi domanda, ma questa porterebbe portare alla follia, poiché solo chi è disposto a rischiare avrà la conoscenza. Ora queste donne sono conosciute in tutti i regni come Sagge.



Per gran parte delle Terre del Nord, le Sagge sono considerate membri essenziali della società. Tuttavia, a causa della loro pericolosa conoscenza, tendono ad isolarsi dalle comunità, aiutando solo quando necessario. Trascorrono la maggior parte del tempo con le loro simili, condividendo conoscenze ed imparando dalla Volva Anziana, che ha stretto il Patto delle Volur decenni prima.

Quando si avvicina una grande crisi, le Sagge scelgono una di loro per viaggiare nel mondo e modellare gli eventi a loro piacimento, e queste sono quelle conosciute dal resto di Mystara. Le Sagge prescelte diffondono sia la conoscenza che la paura, poiché sanno cosa è necessario e si preoccupano poco di ciò che gli altri pensano di loro.

Restrizioni: solo personaggi di sesso femminile.

La Conoscenza è la sua Stessa Ricompensa

La Warlock ha imparato a incanalare la sua vasta conoscenza in energia positiva per guarire se stessa. Quando sceglie questo patto, al 1° livello se effettua un'azione di Aiuto che comporta una prova d'abilità di Intelligenza o Saggezza, può spendere un dado vita per guarirsi come dopo un riposo breve.

Elenco d'Incantesimi Ampliato

La Conoscenza delle Vulor le consente di scegliere da un elenco esteso di incantesimi, quando impara un incantesimo da Warlock. I seguenti incantesimi vengono aggiunti al suo elenco di incantesimi da Warlock:

Livello	Lista di Incantesimi Aggiuntivi del Warlock
1°	Cura Ferite, Parlare con gli Animali
2°	Individuazione dei Pensieri, Silenzio
3°	Inviare, Parlare con i Vegetali
4°	Divinazione, Occhio Arcano
5°	Conoscenza delle Leggende, Sembrare

Vedere l'Invisibile

Quando raggiunge il 6° livello, la Saggia ottiene la capacità di lanciare l'incantesimo *Vedere Invisibilità*. Riacquista questa capacità dopo un riposo breve.

Occhi del Vento

Al 10° livello, la Saggia non può mai essere sorpresa.

Maledizione dell'Onniscienza

Quando raggiunge il 14° livello, usando la sua azione bonus o reazione, la Saggia può assistere una creatura consenziente infondendogli un po' della sua conoscenza segreta, se si trova entro 9 metri e può sentirla. Come Azione d'Aiuto, il bersaglio ottiene vantaggio su una prova di abilità o un tiro salvezza. Il bersaglio può scegliere di ottenere automaticamente un 20, ma deve anche superare un tiro salvezza di Intelligenza contro la CD dell'incantesimo della Saggia. In caso di fallimento, la creatura deve tirare sulla tabella della Pazzia a Breve Termine. Se ottiene un 1, deve ritirare sulla tabella della Pazzia a Lungo Termine.

Sono Wokani. Sono colei che parla con la magia. Attraverso la mia volontà, posso creare fuoco per riscaldare il nostro accampamento o uccidere i nostri nemici. Ho giurato di proteggere la mia tribù con il mio potere e non mi sottrarrò mai al mio dovere. Resisterò alla tentazione di usarlo per egoismo, o di sprecare le mie energie per futili motivi. Deve essere condiviso a beneficio della mia tribù, poiché se essa prospera, io prevalgo. Attraverso la magia della mia gente, ottengo potere. Attraverso il potere del mio clan, divento più forte. Attraverso la forza dei miei antenati, prevarrò. Con la mia vittoria, il mio popolo resisterà.

-Parla-col-fuoco, Rakasta Wokani

Wokani



Origine Stregonesca

Praticando la magia antica, il suo controllo deriva dal rituale e dalla tradizione, non dallo studio e dalla memorizzazione. Il Wokani ha imparato la sua magia dal Wokani prima di lui, poiché la tradizione si tramanda da insegnante a studente per via orale. Questa non è magia sottile o civilizzata; è rumorosa e selvaggia. I suoi metodi assomigliano più a quelli di uno sciamano tribale che a quelli di un arcimago, ma nessuno sottovaluta la distruzione che può provocare.

I Wokani si trovano quasi unicamente nelle regioni selvagge del Mondo Conosciuto, lontano da dove i maghi studiano all'interno delle biblioteche. Essi sono per lo più umanoidi, senza alcun addestramento magico formale, sebbene ne esistano di umani, specialmente nelle regioni settentrionali. I Wokani si possono trovare nelle Terre Brulle ed a Trollhattan, ad Alphatia, tra le creature umanoidi. Tra gli umani si trovano spesso ad Atruaghin, Ethengar e in aree ancora più remote delle Terre del Nord. Anche il Clan Lunga Marcia, ad Alfheim, ha Wokani elfici, per quanto siano piuttosto rari. I Lupin erranti ed i Rakasta ne hanno numerosi tra i loro ranghi, ed i Tortuga Wokani sono un'eccezione, ma esistono. La maggior parte delle nazioni civilizzate guarda ai Wokani con un misto di paura e sfiducia. Si ritiene che essi pratichino magie incontrollabili, e che siano a malapena in grado di contenere le loro energie.

I Wokani sono molto richiesti nelle terre in cui i maghi sono rari, dove invece di essere temuti, vengono trattati con rispetto e timore reverenziale. La quantità di danni che un Wokani può infliggere attraverso la magia può far impallidire i principi glantriani, e gli jarl delle Terre del Nord possono pure diffidare della magia, ma la capacità di distruggere un intero esercito con una sola parola è troppo preziosa per essere ignorata. Per questi motivi, un Wokani troverà sempre qualcuno disposto ad offrirgli soccorso.

Competenze Bonus

Quando sceglie quest'origine, al 1° livello lo stregone diventa competente nelle abilità Natura e Sopravvivenza.

Lingua Oscura della Magia

Lo stregone ha imparato il vero linguaggio della magia, lo stesso linguaggio che parlavano gli immortali quando modellavano il mondo. A partire dal 1° livello, quando lancia un incantesimo, può ignorare le componenti somatiche e materiali senza costo. Le componenti verbali non possono essere ignorate e qualsiasi incantesimo che lancia si considera con una componente verbale anche se non ne ha una.

Potenziale Incontenibile

Il Wokani non è vincolato dalle restrizioni imposte agli utilizzatori di magia più civilizzati, possiede una potente forza magica e non esita ad usarla. A partire dal 6° livello, quando lancia i dadi per determinare i danni di un incantesimo, può rilanciare un numero di dadi pari al doppio del suo modificatore di Carisma (minimo 1). Quest'abilità è cumulabile con il privilegio Incantesimo Potenziato. Può usare quest'abilità per un numero di volte pari al suo Bonus di Competenza prima di necessitare di un riposo lungo.

Potenza Grezza

Al 14° livello, il Wokani guadagna un numero di punti stregoneria bonus pari al suo modificatore di Carisma e recupera tutti i punti stregoneria bonus spesi dopo un riposo lungo.

Stregoneria Illimitata

Lo stregone può scatenare il suo vero potere sovraccaricando la sua magia. Al 18° livello, può spendere il doppio del livello di un incantesimo in punti stregoneria per infliggere il massimo danno con quell'incantesimo. Non può aggiungere alcuna opzione di metamagia all'incantesimo.

Backgrounds

Carovaniere

La linfa vitale del mondo conosciuto è il commercio. Attraverso le nazioni, convogli di mercanti viaggiano per portare merci e ricchezza in terre lontane. Il Carovaniere è cresciuto come parte del personale di supporto necessario alle lunghe carovane. Che sia stato un mandriano, un commerciante o una guardia, le sue capacità rimangono molto richieste anche oggi. La vita errante può essere piuttosto insidiosa: non solo doveva preoccuparsi di banditi e mostri, ma anche del rischio di non essere pagato dai capi carovana, animali imbizzarriti e risse tra i lunghi viaggi tra le città. Fortunatamente, ha la formazione che gli consente di gestire la maggior parte dei problemi prima che questi si verifichino.

Competenze nelle Abilità: Addestrare Animali, Percezione

Competenze negli Strumenti: Veicoli Terrestri (Carro)

Linguaggi: Uno a scelta.

Equipaggiamento: Abbigliamento da lavoro, carrucola e paranco, corda di canapa da 15m, pala, martello da demolizione, 15 MO.

Privilegio: Contatti Commerciali

Il Carovaniere sa quali merci vengono commerciate grazie ai suoi viaggi nei numerosi mercati di terre lontane.

d8	Ruolo Ricoperto
1	Conducente
2	Cuoco
3	Guardia
4	Padrone
5	Scorta
6	Mercante
7	Esploratore
8	Personale di Supporto

Anche se non ne è membro, riconosce immediatamente i simboli delle gilde dei mercanti che ha incontrato.

Caratteristiche Suggerite

Il Carovaniere ha uno spirito nomade, ma non al punto da bramare il viaggio. Sa che le opportunità si esauriscono se rimane fermo troppo a lungo, quindi preferisce non stabilirsi mai in nessun luogo.

d8	Tratto Caratteriale
1	Ho poca pazienza con chi si muove lentamente.
2	Scruto sempre l'orizzonte.
3	Preferisco gli animali alle persone.
4	Ho un persistente odore di strada addosso.
5	Non ho rispetto per i fannulloni.
6	Non sopporto coloro che si lamentano continuamente.
7	Non mi fido delle persone che non conosco.
8	Canticchio tra me e me costantemente.
d6	**Ideale**
1	**Avidità:** L'unico motivo per cui lo faccio sono i soldi. (Malvagio)
2	**Dovere:** Sono qui per fare il mio lavoro ed è quello che farò. (Legale)
3	**Stabilità:** Il mio lavoro è routinario ed è così che mi piace. (Legale)
4	**Viaggio:** Voglio vedere il mondo. (Qualsiasi)
5	**Libertà:** Non mi piace essere legato ad un posto (Caotico)
6	**Tranquillità:** Mi piace essere lasciato ai miei pensieri. (Qualsiasi)
d6	**Legame**
1	Il lavoro è la ragione per cui vado avanti.
2	Coloro che viaggiano con me sono la mia famiglia.
3	Rispetto il capo della gilda per avermi sostenuto.
4	Ho una famiglia che mi aspetta quando torno.
5	C'è una cameriera a cui faccio sempre visita quando parto.
6	Le guardie ci tengono al sicuro, ed io le supporto quando arriva la paga.
d6	**Difetto**
1	Sono un solitario.
2	Ho un carattere irascibile con le persone.
3	Tendo ad essere pessimista.
4	Ho poca pazienza per le persone che sbagliano.
5	Mi relaziono più con gli animali che con le persone.
6	Tendo a far sparire piccole cose dalla carovana, tipo un buon drink.



Krondar

Il Krondar è uno dei protettori delle Cinque Contee. Sebbene sia generalmente una carica riservata agli Halfling, a volte questi affidano la posizione alle persone alte che rispettano e di cui si fidano. Il Krondar pattuglia le Contee in cerca di piantagrane e minacce alla pace. Tuttavia la definizione di piantagrane è piuttosto banale rispetto alle altre nazioni: è sua responsabilità riportare a casa coloro che hanno bevuto troppo e segnalare i bambini turbolenti ai loro genitori. Il lavoro non è solo momenti divertenti e ramanzine, molte creature pensano che gli Hin siano facili prede a causa della loro statura. Il Krondar deve respingere tutte le minacce a coloro cui ha giurato di protezione.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Indagare

Linguaggi: Thyatiano e Hin.

Equipaggiamento: Cappello a cilindro, divisa, randello, lanterna schermabile, olio, acciarino e pietra focaia, fischietto da richiamo, 15 MO.

Privilegio: Guardiano delle Contee

Gli Hin rispettano i Krondar in quanto custodi della loro pace tanto amata, anche se si tratta di persone alte. Il Krondar può aspettarsi di mangiare gratuitamente nella maggior parte delle taverne Hin, ed i commercianti spesso gli offrono assaggi gratuiti dei loro migliori frutti mentre è di pattuglia. Molti genitori gli devono dei favori per aver chiuso un occhio sui loro figli.

Caratteristiche suggerite:

Il Krondar è fermo ma amichevole. Le Contee non sono una terra pericolosa, ma gli Hin amano la loro tranquillità più di ogni altra cosa. Ha giurato di far rispettare la legge, ma ha anche molta libertà di manovra. Spesso può lasciar correre dando solo un avvertimento, ma se c'è un pericolo reale, lo prende davvero sul serio.

d6	Area di Competenza
1	Contea Marina
2	Contea Centrale
3	Contea Orientale
4	Contea Meridionale
5	Alta Contea
6	Pattuglia di confine
d8	**Tratto Caratteriale**
1	Programmo le mie ronde per finire vicino al cibo all'ora del pasto.
2	Lascio che i bambini giochino con il mio fischietto mentre pattuglio.
3	Faccio dormire gli ubriachi in prigione.
4	Pattuglio di notte in cerca di azione.
5	Controllo che tutte le belle halfling stiano bene ogni giorno.
6	Ascolto tutti i pettegolezzi che posso.
7	Mi prendo il tempo per fumare la pipa quando sto pattugliando.
8	Non mi trovo mai sprovvisto di uno spuntino.

d6	Ideale
1	**Ordine:** Tutti devono obbedire alla legge. (Legale)
2	**Potere:** Chiunque mi sfidi si trova la testa rotta. (Malvagio)
3	**Pietà:** Tutti meritano una seconda possibilità. (Buono)
4	**Cibo:** Non salto mai un pasto. (Qualsiasi)
5	**Amicizia:** Preferisco essere in buoni rapporti con tutti. (Buono)
6	**Umorismo:** Cerco di trovare il divertente in ogni situazione. (Buono)
d6	**Legame**
1	La mia città è sotto la mia protezione.
2	C'è un particolare Hin che ha attirato la mia attenzione.
3	L'oste si fa in quattro per sfamarmi. In cambio tengo d'occhio la sua taverna.
4	Gli altri Krondar sono la mia famiglia.
5	Mi assicuro che tutti i bambini non si mettano nei guai.
6	Non sopporto di vedere uno squattrinato.
d6	**Difetto**
1	Non gestisco bene gli insolenti.
2	A volte sono troppo morbido.
3	Sono sempre alla ricerca di guai.
4	Tendo a far rispettare la legge alla lettera.
5	Lascio correre quando si tratta dei miei amici, anche se non dovrei.
6	Lascio che la gente mi corrompa con piccoli doni.

Mezzosangue

Il Mezzosangue è nato da due razze, una rarità a Mystara. Sebbene abbia solo le caratteristiche di uno dei genitori, ha un legame con entrambe le culture. Viene accettato da coloro che hanno il suo stesso aspetto, ma sorprende le persone con le conoscenze della sua altra discendenza. Il Mezzosangue sceglie le razze per il suo lignaggio: umano ed elfo sono le più comuni, ma altre combinazioni sono possibili, ad esempio umano e halfling. Ha i tratti del genitore del suo stesso sesso ed è considerato della sua razza a tutti gli effetti. Tuttavia eredita alcuni tratti comportamentali dell'altro genitore: la fame di un halfling, la pazienza di un elfo o la scontrosità di un nano, ad esempio.

Competenze nelle Abilità: Storia, Intuizione

Competenze negli Strumenti: Uno a scelta

Linguaggi: La lingua dell'altro genitore

Equipaggiamento: un gioiello (un cimelio di famiglia dei suoi genitori), 2 libri sulle sue razze, set di vestiti comuni, 5 fogli di carta, penna, inchiostro, 15 MO.

Privilegio: Il meglio di entrambi i mondi

Come Mezzosangue, gli viene data un po' più di fiducia rispetto alle persone della sua razza. Anche se gli estranei potrebbero non fidarsi di lui, i membri di entrambe le razze gli danno il beneficio del dubbio. Una taverna nanica potrebbe far aspettare i suoi amici fuori mentre a lui è consentito l'ingresso, oppure gli potrebbe venir concesso di entrare in un bosco sacro agli elfi**.**

Caratteristiche suggerite:

I Mezzosangue sono intrappolati tra due mondi. Sebbene assumano i tratti di solo una razza, spesso custodiscono aspetti dell'altra. Un loro difetto potrebbe essere il preferire o ripudiare una delle due.

d8	Caratteristica
1	Sono noto per il mio grande appetito.
2	Sono piuttosto basso/alto per la mia età.
3	Ho molti/quasi nessun pelo sul corpo.
4	Non riesco a smettere di giocherellare con le cose.
5	Ho i denti pronunciati.
6	Sono noto per la mia pelle perfetta.
7	Mi sento a casa sottoterra/all'aperto.
8	La gente dice che assomiglio ad un animale.

d8	Tratto Caratteriale
1	Passo da una lingua all'altra per sbaglio quando parlo con gli amici.
2	Sono ossessionato dalle curiosità sulla mia seconda razza.
3	Cerco di non menzionare il fatto che sono mezzosangue.
4	Mi vesto come i membri della mia seconda razza.
5	Faccio di tutto per fare amicizia con persone della mia seconda razza.
6	Non sopporto pregiudizi di alcun genere.
7	Mi infastidisce pensare che sappia tutto delle mie due culture.
8	Voglio vedere le terre natie dei miei genitori.

d6	Ideale
1	**Curiosità:** Il mondo è fatto per essere esplorato. (Caotico)
2	**Armonia:** Dobbiamo vivere insieme come un unico popolo per prosperare. (Buono)
3	**Vendetta:** Non mi è mai stato dato ciò che meritavo a causa della mia natura, ora me lo prenderò. (Malvagio)
4	**Isolamento:** Non riesco ad inserirmi in nessuna delle due culture, preferisco stare da solo. (Qualsiasi)
5	**Amicizia:** Non c'è motivo per non essere allegro, dopo tutto, è così che si sono conosciuti i miei genitori! (Buono)
6	**Solitudine:** Non ho mai avuto dei veri genitori, ero solo, in un mondo che non mi voleva. (Malvagio)

d6	Legame
1	I miei amici sono la mia famiglia adesso.
2	Non dimenticherò mai il villaggio che mi accolse apertamente.
3	Ero considerato da tutti esotico, ma ce n'era uno a cui piacevo per ciò che ero.
4	Ho conosciuto un solo genitore.
5	Ai miei fratelli non è importato che non avessimo gli stessi genitori.
6	Ho promesso alla mia famiglia che li avrei resi orgogliosi.

d6	Difetto
1	Odio una delle due mie razze.
2	La mia apertura mentale tende a farmi mettere nei guai.
3	Tendo a diventare ossessionato dalle reliquie dei miei antenati.
4	Non voglio che la gente sappia del mio sangue misto.
5	Mi fido troppo facilmente dei membri della mia seconda razza.
6	Tendo ad essere piuttosto indeciso.

Tagliato

Il personaggio ha subito il rituale traladariano del Taglio. A metà dell'adolescenza, il Tagliato ha lasciato la sua famiglia per imparare un mestiere, e conoscere il mondo sotto la guida di un maestro o un insegnante che lo ha accolto. Per questo motivo, può essere formato in uno dei molti mestieri e viene riconosciuto in tutto il mondo dalla sua gente. Questa pratica è la prassi tra gli uomini traladariani, tuttavia anche la maggior parte delle donne e dei semiumani che vivono a Karameikos tendono a subire il Taglio. Anche persone originarie di altre nazioni che vivono a Karameikos, spesso pretendono che i loro figli si offrano volontari al Taglio, se non altro per allontanarli durante gli anni in cui sono più ribelli.

Competenze nelle Abilità: Percezione, Persuasione

Competenze negli Strumenti: Due strumenti o veicoli a scelta.

Equipaggiamento: La sua tunica cerimoniale con il bordo ancora strappato, gli strumenti della sua professione, una bisaccia piena di cibo, una lettera di raccomandazioni del suo maestro che afferma la sua bravura nel mestiere, 20 MO.

Privilegio: Figliol Prodigo

Il Tagliato è tornato dalla sua famiglia pieno di storie delle sue giornate di apprendistato o di lavoro. È partito bambino ed è tornato adulto. Nella sua comunità, la sua voce ora ha un peso, e con il mestiere che ha scelto non gli mancherà mai il lavoro. Ha tutti i diritti di un adulto nella società umana di Karameikos.

Caratteristiche suggerite:

Il Tagliato ha effettivamente due famiglie, la sua famiglia natale ed il maestro con cui ha studiato. È più saggio per i suoi anni, avendo sperimentato un assaggio di vita fuori dalla sua città natale. È abituato al duro lavoro.

d8	Il tuo mentore
1	È un uomo burbero, ma saggio.
2	È come se fosse un genitore per me.
3	Mi ha usato come manodopera a basso costo.
4	Mi ha insegnato a leggere.
5	Mi ha fatto capire il mio valore.
6	Era ricercato per truffa.
7	È un amico di famiglia.
8	È di un'altra nazione o razza.

d8	Tratto Caratteriale
1	Ho fatto mia una frase del mio maestro.
2	Non volevo tornare dalla mia famiglia.
3	Ho imparato a mantenere le promesse.
4	Ho abbastanza nostalgia di casa.
5	Ho tagliato i legami più di quello che avrei dovuto.
6	Quello che è successo durante il taglio lo so solo io.
7	Amo viaggiare in posti in cui non sono mai stato prima.
8	Conservo i ricordi di tutti i miei viaggi.

d6	Ideali
1	**Lealtà:** La mia famiglia dipende da me. (Buono)
2	**Opportunismo:** Si prende ciò che si può, quando si può (Malvagio)
3	**Conoscenza:** Imparare di più può salvarti la vita. (Qualsiasi)
4	**Lavoro:** Contiamo in base a quanto siamo in grado di contribuire alla società. (Legale)
5	**Libertà:** Il mio primo assaggio di libertà non sarà sicuramente l'ultimo. (Caotico)
6.	**Produttività:** Stare fermi è perdere tempo. (Qualsiasi)
d6	**Legame**
1	Anche se non dovevo, ho scritto alla mia famiglia.
2	I miei compagni di apprendistato sono come una seconda famiglia.
3	Seguirò tutta la vita il consiglio del mio Maestro.
4	Ho incontro un amico d'infanzia che ha subito il Taglio durante i miei viaggi, siamo ancora amici.
5	Mio fratello mi ha rubato il mio giocattolo preferito quando me ne sono andato.
6	Un altro apprendista mi ha insegnato più del mio maestro.
d6	**Difetto**
1	Non credo di aver bisogno degli altri.
2	So fare le cose meglio degli altri.
3	Uso le persone per ottenere ciò che voglio.
4	Ho tagliato i legami con la mia famiglia.
5	Cerco sempre approvazione nei miei lavori.
6	Valorizzo il mio lavoro più di quanto non meriti.

Schiavo

O in una terra dove la schiavitù è legale come Thyatis o Alphatia, o rapito da un'organizzazione criminale come l'Anello d'Acciaio oppure preso da degli umanoidi, qualcuno lo possedeva. Lo Schiavo ha riguadagnato la sua libertà solo di recente. Il personaggio sceglie chi era il suo padrone: un nobile di una nazione straniera, un boss del crimine o una tribù che lo ha tenuto prigioniero. Potrebbero essere stati gentili, ma più probabilmente sono stati brutali. Quello che è certo e che non rinuncerà alla sua libertà, mai più.

Competenze nelle Abilità: Inganno e Sopravvivenza

Competenze negli Strumenti: Un tipo di strumenti da artigiano a scelta

Linguaggi: La lingua del suo padrone

Equipaggiamento: un set di vestiti scadenti, delle manette rotte, una piccola coperta appartenuta alla sua famiglia, un sacco, una piccola borsa contenente 10 MA.

Privilegio: Non sono un numero

Come Schiavo, il personaggio eseguiva qualsiasi compito il suo padrone gli ordinasse. Ora che è libero, ha giurato di non essere mai più controllato da nessuno. A causa della sua storia, alcune persone gli daranno una mano. I ladri non tenteranno di mettersi contro un ex combattente delle fosse e molti templi offrono aiuto a coloro che hanno sofferto. Potrebbe non volere il loro aiuto, ma ha la possibilità di chiedere.

Caratteristiche suggerite:

Alcuni schiavi tendono a voler dimenticare il loro passato, altri a covare rancore. Magari il suo padrone è ancora vivo e lo rivuole indietro. Come comportarsi dipende da lui. Combattere o fuggire?

d6	Oggetto Preferito
1	Un rudis di legno che ti è stato donato come simbolo di libertà.
2	Un gioiello appartenuto ad un tuo genitore.
3	Uno strumento che ti è stato dato dal tuo padrone.
4	La prima moneta che hai guadagnato da uomo libero.
5	Il pugnale con cui hai vinto la tua libertà.
6	Una bella giacca che hai rubato quando sei scappato.
d8	**Tratto Caratteriale**
1	I miei incubi mi svegliano nel cuore della notte.
2	Il suono della frusta mi fa sussultare.
3	Il mio padrone è stato gentile, ma non lo ammetterò mai.
4	Se non mi viene detto cosa fare non so come agire.
5	Non mi piace prendere ordini.
6	Preferisco tenere cose piccole, così rischio meno di separarmene.
7	Se ferito, reagisco con tutte le mie forze.
8	Non mi piace essere toccato.
d6	**Ideale**
1	**Abolizione:** Libererò chiunque sia detenuto ingiustamente. (Buono)
2	**Vendetta:** Chiunque mi farà un torto pagherà col sangue. (Malvagio)
3	**Libertà:** Da uomo libero, vivrò la mia vita nel modo che ritengo opportuno. (Caotico)
4	**Conformità:** Ho bisogno di qualcuno che mi dia ordini per motivarmi. (Legale)
5	**Perdono:** Non permetterò a chi mi ha fatto un torto di condizionarmi di nuovo. (Buono)
6	**Edonismo:** Quando ero in schiavitù mi sono stati negati i miei desideri, ora mi godrò la vita. (Caotico)
d6	**Legame**
1	Devo la vita alla persona che mi ha liberato.
2	Coloro che lavorano al mio fianco ottengono la mia fedeltà eterna.
3	C'era uno schiavo che mi ha insegnato a leggere, ho giurato di trovarlo e liberarlo.
4	Un giorno il mio padrone mi liberò senza spiegazioni. non lo dimenticherò mai.
5	Sono fedele al nobile che consegnò il mio padrone alla giustizia.
6	L'unica cosa che ha valore è il cimelio di famiglia di mia madre, non lo lascio mai.
d6	**Difetto**
1	Ogni tentativo di contenermi lo controbatto con la forza.
2	Sono paranoico, il mio ex padrone mi sta ancora cercando.
3	Odio la razza del mio padrone.
4	Raramente dormo bene la notte.
5	Non riesco a controllarmi quando qualcuno mi costringe a fare qualcosa che non voglio.
6	Ho lasciato dietro di me persone che avrei potuto salvare quando sono fuggito dalla schiavitù.

Nuovi Talenti

Cantore da battaglia

Da un'antica tradizione nanica, il personaggio usa musica e ritmo per ispirare i suoi alleati. Sebbene ideati dai nani, i Cantori di battaglia possono essere di qualsiasi razza.

- Il suo punteggio di Carisma aumenta di 1, fino ad un massimo di 20.
- Acquisisce competenza in uno strumento musicale a sua scelta.
- In un raggio di 9 metri, quando un alleato è spaventato, può usare un'azione bonus per consentirgli di ripetere il tiro salvezza per porre fine all'effetto.
- Può usare la sua azione per concedere a tutti gli alleati entro 9 metri di raggio vantaggio sui tiri salvezza su Saggezza fino al suo prossimo turno.

Rifiuto

Limitazione: Solo Halfling

Attingendo alla magia che è tessuta nella terra stessa delle Cinque Contee, il personaggio altera il flusso della magia attraverso la pura forza di volontà.

- Come reazione, può tentare di fermare un incantesimo mentre viene lanciato. Quando un incantesimo viene lanciato sul personaggio, o su un alleato entro 9 metri, può effettuare un tiro salvezza su Saggezza per contrastare la magia esattamente come se lanciasse un contro incantesimo. Se il personaggio si trova all'interno delle Cinque Contee, la CD è 10; in caso contrario, la CD è 25. Per recuperare questa abilità deve completare un riposo lungo.

Sintonizzazione extra

Attraverso l'addestramento arcano e la forza di volontà, il personaggio ha imparato a sintonizzare più oggetti magici con se stesso. Questo talento può essere acquisito più volte e il suo effetto è cumulativo.

- Il personaggio può sintonizzare un oggetto magico aggiuntivo.

Combattente di strada

Il personaggio è letale con le armi più piccole.

- Quando attacca con una mazza, un pugnale o una falce, se ottiene il massimo sul tiro di dado per il danno, può raddoppiare il valore di quel dado.
- Tira un dado di danno extra quando effettua un tiro per colpire critico con mazza, pugnale o falce.
- Tutti gli attacchi con mazza, pugnale o falce contro creature sorprese hanno vantaggio al tiro per colpire.

Custode delle Memorie

Originariamente una tradizione nanica, il Custode delle Memorie era colui a cui era affidata la storia ed i racconti di un'era specifica. Questa tradizione è ora stata tramandata ad altre razze.

- Il personaggio aumenta il punteggio di Intelligenza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Acquisisce competenza nell'abilità Storia.
- Il personaggio sceglie un argomento specifico da studiare (una città, una stirpe di re, una guerra), tutte le prove che richiedono di ricordare qualcosa sull'argomento hanno vantaggio.

Mastro Commerciante

Il personaggio ha il tocco d'oro; tutti i suoi sforzi sembrano trarre profitto. Non ha mai problemi a trovare acquirenti per la sua merce e non si fa truffare facilmente. Ottiene i seguenti vantaggi:

- Il suo punteggio di Intelligenza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Quando tira sulla tabella "Gestire un'Attività Commerciale" o "Vendere un Oggetto Magico", durante le Attività Fuori Servizio, tira due volte e usa il risultato più alto.
- Conosce il valore di qualsiasi oggetto non magico con un margine del 10% del suo valore effettivo.
- Le prove di Inganno verso di lui hanno svantaggio.

Uomo Possente

Il personaggio è famoso per il suo fisico ed i suoi muscoli. Il duro lavoro e l'esercizio fisico gli consentono di eseguire incredibili prodezze di forza.

- Aumenta il suo punteggio di Forza di 1, fino a un massimo di 20.
- Può usare il suo modificatore di Forza al posto del modificatore standard per le prove di Intimidire, Acrobazia o Intrattenere.
- Può usare un'arma a due mani con una mano sola subendo svantaggio ai tiri per colpire.
- Il personaggio viene trattato come fosse di una taglia in più quando si calcola la capacità di trasporto. (Se si utilizza invece la regola alternativa per l'ingombro, i moltiplicatori passano rispettivamente da 2,5 e 5 a 10 e 15)

Venatore

Il personaggio ha imparato lo stile di combattimento dei famosi gladiatori di Thyatis, costretti a combattere ogni giorno con bestie feroci.

- Se riduce un animale a 0 punti ferita con un'arma da mischia, può attaccare un altro animale con la sua azione bonus.
- Può usare la sua reazione per dare svantaggio al tiro per colpire quando viene attaccato da un animale.
- Una volta a round, può aggiungere il suo bonus di competenza al tiro per i danni contro una animale.

Scuole dei Gladiatori di Thyatis



Thyatis intrattiene le masse grazie ad una vasta varietà di distrazioni, divertimenti e sport, come il wrestling e le corse dei carri. La nazione ha una lunga tradizione di combattimenti tra gladiatori. Schiavi, detenuti e persino liberi cittadini combattono fino alla morte per il divertimento del popolo. L'obiettivo degli schiavi o dei detenuti è guadagnare sufficiente sostegno popolare da ottenere la libertà. I cittadini liberi che partecipano ai giochi lo fanno per guadagnare ricchezza e fama. I gladiatori combattono usando stili antichi, ognuno differenziato da un particolare mix di armi e armature. Stili differenti spesso si affrontano e, raramente, anche gladiatori dello stesso stile.

Le leggi thyatiane relative agli incontri tra gladiatori sono incredibilmente complicate e i giochi sono tassati dal governo. Tutti i gladiatori, ad eccezione dei criminali condannati, hanno specifici diritti, come la possibilità di chiedere misericordia. Il proprietario degli schiavi viene risarcito per i decessi che si verificano durante i combattimenti. Gli incontri devono essere stabiliti in anticipo ed i contratti vengono negoziati molto prima della partita. I gladiatori liberi hanno voce in capitolo nelle competizioni in cui sono inseriti, ma gli schiavi spesso vengono messi in incontri in cui sono in palese svantaggio. Uno schiavo o un condannato che impressiona l'organizzatore dell'evento o un nobile, può aspirare alla libertà e, se ciò accade, il proprietario viene risarcito della perdita. Tuttavia non è infrequente che gli schiavi liberati continuino a combattere come gladiatori liberi.

I gladiatori possono diventare delle vere e proprie celebrità, soprattutto se riescono a vincere in modo spettacolare. Le ricompense per i più famosi sono molteplici ma per lo più ricevono regali dai loro ammiratori. Gli schiavi più popolari vengono spesso acquistati come trofei o addirittura affittati per appuntamenti da patrizi solitari.

Nella migliore delle ipotesi, viene concessa loro la libertà dall'imperatore stesso, oppure viene acquistata da qualche facoltoso ammiratore.

Nelle competizioni formali, i gladiatori sono spesso dotati di equipaggiamento progettato per farli combattere agevolmente oppure per stancarli presto e renderli vulnerabili. La folla vuole sangue, quindi gli organizzatori aumentano le possibilità, non consentendo di indossare armature per favorire lesioni e morti.

In altri incontri, invece, i gladiatori sono costretti a indossare armature pesanti per lunghi periodi. I loro grandi elmi decorativi rendono difficile respirare ed i combattimenti avvengono in arene appositamente progettate per non avere ombra sul campo di battaglia. In termini di gioco, durante un incontro formale ogni dieci round, ogni gladiatore deve superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 10, o subire un livello di indebolimento.

Le scuole di gladiatori sono trattate come nuovi talenti; possono essere scelte al posto dell'aumento di una caratteristica. Per utilizzare le abilità di ogni scuola, il personaggio deve indossare un'armatura specificata oppure nessuna (in base all'evento), e brandire arma e scudo se consentito. Può anche usare armi secondarie se elencate, ma non può usare nessun'arma o scudo che non sia nell'elenco. I gladiatori sono specificatamente addestrati per combattere in un particolare stile che prevede di indossare un tipo specifico di armatura; hanno molte difficoltà ad eseguire i movimenti del loro stile se non equipaggiati esattamente come sono stati addestrati.

Tiri Salvezza: alcune scuole richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti. La CD del tiro salvezza è calcolata come segue:

CD del Tiro Salvezza = 8 + il bonus di competenza + il modificatore di Forza.

Corvus

La scuola più recente dell'impero, la Corvus, è stata istituita costringendo i guerrieri catturati dalle Hinterlands a combattere nelle arene. Il suo stile barbaro la rende popolare tra le masse. I gladiatori combattono con randelli pesanti invece degli spadoni normalmente usati dai nativi della loro regione. I gladiatori della scuola Corvus si vestono in uno stile che imita quello della Tribù dei Corvi delle Hinterlands.

Armatura: Cuoio borchiato

Arma primaria: Randello pesante

- Il personaggio aumenta il suo punteggio di Forza di 1 fino ad un massimo di 20.
- Il personaggio può tentare di sbilanciare l'avversario attaccandolo con svantaggio. In caso di successo, l'avversario deve superare un tiro salvezza di Forza o cadere prono.
- Se il suo tiro per colpire manca per 2 o meno un avversario dotato di scudo, l'avversario subisce comunque 1d4 danni contundenti più il suo bonus di forza.
- Se ha più attacchi in un round, può sacrificare tutti i suoi attacchi per ottenere vantaggio su un singolo tiro per colpire aggiungendo, inoltre, il suo bonus di forza moltiplicato per ogni attacco sacrificato.

Flavus

Uno stile ereditato dal territorio di Ochalea, è una scuola altamente teatrale, con armature pesanti dai colori vivaci combinate con un grande mazzafrusto a due mani chiamato Kusari dagli ochalesi. La scuola è considerata un grave insulto da Ochalea, poiché deride il loro stile elegante costringendo il combattente a combattere con un'armatura restrittiva, tipicamente una corazza ad anelli. Per insultare ulteriormente la provincia dell'isola, la maschera indossata dai loro gladiatori ricorda quella di un Oni, odiato nemico degli ochalesi. L'armatura dei Flavus è progettata per contrastare la rete dei Gemman.

Armatura: Corazza ad anelli

Arma primaria: Kusari (trattata come mazzafrusto con proprietà a due mani e portata)

Arma secondaria: Pugnale

- Il personaggio aumenta di 1 il suo punteggio di Forza fino ad un massimo di 20.
- Il personaggio può tentare di sbilanciare l'avversario attaccandolo con svantaggio. In caso di successo, l'avversario deve superare un tiro salvezza su Forza o cadere prono.
- Gli attacchi contro di lui con una rete hanno svantaggio.
- I suoi attacchi contro un avversario prono infliggono il massimo danno.

Gemman

Prendendo spunto dallo stile dai pescatori delle Isole della Perla, la scuola Gemman usa un tridente ed una rete per intrappolare e trafiggere i loro avversari. Lo stile è poco protettivo, utilizzando una sorta di armatura di cuoio che copre principalmente solo braccia e gambe. È uno degli stili più memorabili, popolare con i cittadini ma poco considerato dagli altri gladiatori. Sono spesso fatti combattere contro la scuola Flavus.

Armatura: Cuoio

Arma primaria: Tridente, Rete

Arma secondaria: Pugnale

- Il personaggio aumenta il suo punteggio di Destrezza di 1 fino ad un massimo di 20.
- Il danno ad una mano del suo tridente è aumentato a 1d8.
- Può usare la rete come arma da mischia.
- Se colpisce con la rete, il personaggio può usare la sua azione bonus per attaccare con il tridente con vantaggio.

Harenama

Ispirato ai predoni del deserto di Ylaruam dei tempi antichi, la scuola Harenama ha uno stile molto appariscente, con attacchi acrobatici e l'uso di due taglienti scimitarre apparentemente agitate a caso. È una scuola difficile da padroneggiare, ma una delle più popolari a causa della sua appariscente armatura e dei suoi movimenti esotici. Indossano una forma ridotta di armatura a scaglie composta da monete. Un gran numero dei suoi gladiatori sono donne, il che la rende piuttosto insolita.

Armatura: Giaco di maglia

Arma primaria: Due scimitarre

- Il personaggio aumenta il suo punteggio di Destrezza di 1 fino ad un massimo di 20.
- Quando impugna due scimitarre, queste ottengono la proprietà leggera.
- Quando impugna una scimitarra con la mano secondaria, questa gli fornisce +2 alla CA come uno scudo.
- Se colpisce un nemico con un critico sul tiro per colpire, colpisce automaticamente anche con la scimitarra secondaria.
- Se un avversario lo manca, può usare la sua reazione per muoversi di una distanza pari a 1,5 metri moltiplicati per il suo bonus di Destrezza.

Iernus

Basata sui racconti degli antichi guerrieri di Pietrarossa, i gladiatori di Iernus sono combattenti poco corazzati che fanno affidamento sulla velocità piuttosto che sulla potenza. Armati di scudo ed una piccola ascia chiamata Anascia, usano la loro rapidità per uccidere. Gli Iernus non sono molto comuni, tuttavia sono i preferiti dalla folla a Pietrarossa, e usano spesso schernire i loro avversari punzecchiandoli. Lo stile tende a allontanarsi dal combattimento, aspettando che il nemico si stanchi prima di avvicinarsi per l'uccisione. La scuola Iernus non ha un tipico avversario, ma spesso combatte contro la scuola Maegos.

Armatura: Nessuna

Primario: Ascia e scudo o un'ascia aggiuntiva

- Il personaggio aumenta il suo punteggio di Destrezza di 1 fino ad un massimo di 20.
- Il suo movimento aumenta di 1,5 metri.
- Può eseguire un tiro salvezza contro indebolimento ogni 15 round invece che ogni 10, quando si trova in arena.
- Quando usa l'azione di disimpegno, può usare la sua azione bonus per schivare.

Legio

Composta dal maggior numero di gladiatori, la scuola Legio imita la formazione da combattimento dell'esercito di Thyatis. Adornati con una cotta di maglia, brandendo una lunga spada, chiamata Spatha, ed uno scudo enorme chiamato Scutum, i gladiatori della Legio imitano gli antichi eroi thyatiani. Il loro stile di combattimento consiste nel pressare i nemici con lo scudo e sfruttare qualsiasi apertura nella loro formazione. L'enorme Scutum, sebbene difficilmente usabile al di fuori dall'arena, li protegge da molti attacchi.

Armatura: Corazza a strisce

Arma primaria: Spada lunga, Scutum

- Il personaggio aumenta il suo punteggio di Forza di 1 fino ad un massimo di 20.
- Acquisisce competenza con lo scutum (+3 CA, peso 9kg)
- Può usare la sua reazione per dare svantaggio ad un attacco con un'arma da mischia impugnata a due mani contro di lui. Questo può essere dichiarato dopo il tiro per colpire ma prima di aggiungere i modificatori.
- Quando attacca con una spada lunga, gli attacchi mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20.

Maegos

Dopo aver respinto l'invasione alphatiana nel 960 AC, Thyatis costrinse i maghi alphatiani catturati a combattere nel Colosseo usando le estremità dei loro bastoni spezzati come arma. Una volta esauriti i maghi prigionieri, lo stile fu perfezionato per utilizzare mazze rinforzate in ferro. Il Maegos è uno stile brutale; i suoi praticanti devono vincere rapidamente prima che la loro mancanza di armatura li metta in svantaggio. I gladiatori della scuola di Maegos sono disprezzati dalla popolazione, che li vede come il ricordo di un odiato nemico, e molti incitano a farsi odiare come parte del personaggio che interpretano. I gladiatori di Maegos combattono spesso contro i gladiatori della Legio ricreando scene di guerra passate.

Armatura: Nessuna

Arma primaria: Due mazze

- Il personaggio aumenta il suo punteggio di Forza di 1 fino ad un massimo di 20.
- Tratta la mazza come arma leggera quando ne impugna due.
- Se colpisce un nemico con entrambe le mazze nel suo turno, questi subisce danni aggiuntivi pari al suo bonus di Forza.
- Se mette a segno un colpo critico contro un avversario, questo deve superare un tiro salvezza di Costituzione o rimanere stordito per un round.

Milenex

Il più antico stile conosciuto, i gladiatori Milenex combattono usando le tattiche dell'impero Mileniano caduto più di mille anni or sono. Antichi documenti ricordano i guerrieri dell'impero combattere con lance, scudi e con corazze di bronzo a proteggerli. Lo stile comprende sia un'offensiva a distanza con la lancia, ma anche una parte fortemente difensiva con lo scudo. I gladiatori Milenex si trovano spesso a combattere i gladiatori della Legio.

Armatura: Corazza di piastre

Arma primaria: Lancia e scudo

Arma secondaria: Spada corta

- Il personaggio aumenta il suo punteggio di Costituzione di 1 fino ad un massimo di 20.
- Può usare un'azione bonus per attaccare con lo scudo infliggendo 1d4 danni contundenti.
- Quando attacca con la lancia, questa ottiene la proprietà portata.
- Quando usa lo scudo, può usare la sua reazione per trasformare un colpo critico contro sé stesso in un colpo normale.



Immortali e le Divinità

Pantheon di Mystara

A differenza delle ambientazioni in cui gli dei vengono adorati, a Mystara è raro che un chierico adori un solo immortale. A causa dell'esistenza delle Sfere di Potere, sia i chierici che i laici tendono ad essere fedeli ad un gran numero di immortali. I Pantheon tipici sono costituiti da immortali di un'unica sfera, e le funzioni religiose settimanali illustrano come la loro filosofia si rifletta sugli eventi del mondo. Le parabole degli immortali noti al tempio o alla chiesa vengono raccontate in forma di saggi aneddoti.

Non è raro che templi più grandi abbiano sacerdoti devoti ad uno specifico immortale che celebrano la funzione religiosa. I templi più piccoli invece, si affidano a chierici erranti per le cerimonie, quest'ultimi fornendo i loro servigi in più templi o chiese di una determinata regione. Nei giorni sacri la funzione è solitamente dedicata ad un solo immortale, quindi alcuni templi hanno festività con cadenza quasi settimanale. I templi più importanti servono spesso anche come fonti di istruzione per la popolazione, in particolare i templi delle sfere del Pensiero e del Tempo, che spesso fungono anche da biblioteche e da editori.

Mentre la maggior parte dei pantheon segue le Sfere del Potere, vari pantheon sono costituiti da immortali provenienti da sfere diverse. Spesso gli Immortali si conoscevano nelle loro vite mortali e continuano ad associarsi anche dopo la loro ascensione. Altri pantheon sono costituiti da immortali di una specifica regione, che hanno ancora interessi in quella zona, spesso diventando religioni ufficiali di una nazione. Inoltre gli immortali di una certa razza normalmente si uniscono per assistere i loro simili mortali. In rari casi, il pantheon è composto da immortali che tentano di ottenere nuovi seguaci tra razze o luoghi a cui non sono generalmente associati.

Questi tipi di pantheon tendono ad avere templi le cui cerimonie riflettono la loro organizzazione. A differenza dei pantheon che seguono le Sfere del Potere, questi non celebrano riti separati nei giorni festivi, le funzioni onorano tutti gli immortali del pantheon assieme, per non offendere nessuno di loro. È molto più comune avere nei templi un chierico per pantheon, che un tempio per ogni Sfera, poiché il numero di immortali nei pantheon più piccoli raramente supera la dozzina.

Gli **Aesir** sono gli immortali che proteggono e vegliano sulle Terre del Nord. Molti degli immortali hanno preso l'identità dalle divinità di tutto il multiverso. Questo è l'unico pantheon che include anche Immortali Entropici nei suoi ranghi. Gli Immortali usano spesso contattare i loro chierici dando loro presagi.

L'**Equilibrio di Tutte le Cose** è un gruppo di druidi debolmente alleati, che onora gli immortali protettori della natura e degli animali. Sono un'organizzazione famosa, con un gran numero di seguaci ad Alfheim e nelle nazioni alleate, e sono tollerati persino a Casa di Roccia e Glantri. Hanno pochi chierici tra i loro fedeli, essendo per lo più un ordine di druidi.

La **Chiesa di Karameikos** è stata creata come fusione delle chiese Traladariane e Thyatiane per cercare di amalgamare il popolo della neonata nazione di Karameikos. La chiesa ha una peculiare attitudine all'ordine e alla penitenza, con severi avvertimenti sul pericolo della Sfera dell'Entropia. La loro influenza si sta lentamente diffondendo nella nazione.

La **Chiesa di Traladara** è uno dei più antichi pantheon del Mondo Conosciuto, in onore dei tre immortali protettori del popolo Traladariano. I principi del pantheon sono onore, misericordia e saggezza, possiede un gran numero di paladini tra i suoi ranghi. Il pantheon è la religione non ufficiale di Karameikos.

La **Chiesa dell'Armonia Universale** è un piccolo pantheon incaricato di insegnare la conoscenza e la tolleranza degli immortali protettori di tutte le razze semiumane. I chierici sono addestrati negli insegnamenti degli Immortali della maggior parte delle razze semiumane, e fanno spesso da consiglieri nei rapporti diplomatici tra le razze.

Gli **Alti Eroi** sono i patroni della razza Hin ed è considerata la religione ufficiale delle Cinque Contee. Questo pantheon è il più piccolo tra tutti, comprendendo solo tre immortali. Gli Alti Eroi simboleggiano ciò che la maggior parte degli Hin aspira ad essere, rappresentando i tratti di lealtà, curiosità ed eroismo.

L'**Ordine dei Draconici** è il più insolito dei pantheon poiché i sui chierici adorano i Signori dei Draghi. L'ordine è stato creato dal Grande Drago, il sovrano immortale di tutti i draghi, per facilitare la pace tra la sua e le altre razze. I suoi chierici e paladini tentano di alleviare i conflitti che coinvolgono i draghi.

Gli **Olimpici** sono un esempio di cosa succede quando gli immortali infrangono le proprie regole. Composti da diversi immortali minori che imitano l'identità di divinità di un altro mondo, tentarono di punire apertamente i mortali prima che gli altri immortali li imprigionassero per aver abusato dei loro poteri.

Il **Tempio del Popolo** è un pantheon piuttosto insolito, in quanto i praticanti non adorano affatto gli immortali. Situato solamente a Ierendi, il tempio trae il suo potere dalla fede dei suoi seguaci nella loro saggezza condivisa. Tuttavia, siccome i chierici del tempio ricevono comunque gli incantesimi, qualche immortale sconosciuto deve fare da patrono in segreto al tempio.

I **Dodici Osservatori** furono rivelati ad un nano chierico di Minrothad in una visione. Dodici immortali senza nome devoti ciascuno ad un mestiere da cui prendono il nome, come il muratore, il fabbro o il vasaio. Guidano i loro industriosi seguaci a creare oggetti quasi perfetti, il che contribuisce agli interessi di Minrothad.

Immortali di Mystara

Immortale	Allineamento	Sfera	Dominio	Simbolo
Ahamanni Cavalcatestuggini, patrona del Clan della Tartaruga	LB	Pensiero	Natura, Tempesta	Collana d'osso di balena
Al-Khalim, patrono di Ylaruam	LN	Tempo	Conoscenza, Guerra	Palma davanti alla luna
Alphaks, signore dell'oppressione	CM	Entropia	Morte[1], Guerra	Teschio cornuto fiammeggiante
Alphatia, signora dell'armonia	LB	Energia	Vita, Luce	Scudo con macchie di vernice
Asterius, protettore dei mercanti e dei ladri	NB	Pensiero	Conoscenza, Inganno	Luna piena o moneta d'argento
Atruaghin, padre dei Clan Atruaghin	LB	Materia	Vita, Natura	Copricapo indiano e tomahawk
Atzanteotl, padre della corruzione	NM	Entropia	Tempesta, Inganno	Sagoma di una vipera alata
Brindorino, Alto Eroe dell'abbondanza	LB	Tempo	Vita, Natura	Fascio di spighe di grano
Chardastes, patrono della medicina e della guarigione	NB	Tempo	Conoscenza, Vita	Campana d'argento
Coberham Ombrafulgida, Alto Eroe della magia	NN	Energia	Arcano[2], Conoscenza	Fiamma nera
Corvo, patrono dello scherzo	CN	Pensiero	Vita, Inganno	Corvo nero in volo
Cretia, il combinaguai	CN	Pensiero	Tempesta, Inganno	Volto sogghignante
Danel Tigrato, patrono del Clan della Tigre	NM	Entropia	Tempesta, Guerra	Occhi di gatto
Demogorgone, il due volte condannato	CM	Entropia	Morte[1], Guerra	Pentacolo nero su sfondo rosso
Diulanna, patrona della caccia	NB	Pensiero	Natura	Lancia conficcata in un masso
Dodici Osservatori, patroni dei mestieri	NN	Materia	Forgia[6], Conoscenza	Medaglione con due occhi
Eiryndul, patrono dell'astuzia	CB	Energia	Natura, Inganno	Denti bianchi sorridenti
Forsetta, patrona della legge e della giustizia	LB	Materia	Conoscenza, Luce	Scettro d'orato con rubini
Frey, patrono della fratellanza e della fertilità	NB	Pensiero	Luce, Natura	Cinghiale sotto un falcetto
Freyja, patrona dell'amore e della bellezza	NB	Pensiero	Vita, Luce	Pegaso alato bianco
Fugit, patrono della memoria e della storia	LN	Tempo	Arcano[2], Conoscenza	Uroboro
Garal Venabrillante, patrono degli gnomi	CB	Materia	Conoscenza, Inganno	Due ingranaggi sfaccettati
Halav, patrono dell'arte della guerra	LN	Pensiero	Vita, Guerra	Spada su un incudine
Hattani Artiglio-di-pietra, patrono del Clan dell'Orso	NB	Materia	Vita, Natura	Artiglio d'orso
Hel, custode dell'Oltretomba	NM	Entropia	Morte[1], Conoscenza	Trono nero decorato con ossa
Ilsundal il Saggio, patrono degli elfi	LB	Energia	Conoscenza, Natura	Sagoma dell'Albero della Vita
Ixion, signore della luce e dell'energia	NB	Energia	Conoscenza, Luce	Ruota fiammeggiante
Ka, il protettore	LB	Materia	Conoscenza, Vita	Serpente alato color ambra
Kagyar l'Artigiano, patrono dei nani	NN	Materia	Kagyar[3], Conoscenza	Martello e scalpello incrociati
Khoronus, custode dei cancelli del tempo	NN	Tempo	Arcano[2], Conoscenza	Clessidra
Korotiku, l'imbroglione	CB	Pensiero	Vita, Inganno	Ragno nero a otto zampe
Koryis, patrono della pace	LB	Pensiero	Vita, Luce	Mano alzata in segno di pace
Loki, principe della menzogna e dell'inganno	CM	Entropia	Tempesta, Inganno	Calice che ribolle

Immortale	Allineamento	Sfera	Dominio	Simbolo
Mahmatti Alce-che-corre, patrono del Clan dell'Alce	NN	Energia	Forgia[6], Luce	Pipa d'argilla
Mealiden Guardastelle, guardiano degli elfi	NB	Energia	Vita, Guerra	Arcobaleno con due stelle
Minroth, patrono della prosperità	LB	Materia	Conoscenza, Tempesta	Freccia con coda a quattro penne
Nob Nar, Alto Eroe dell'avventura e dell'audacia	NB	Pensiero	Vita, Guerra	Spada a forma di zanna
Odino, patrono dell'austerità e della nobiltà	NB	Pensiero	Conoscenza, Tempesta	Due corvi parlanti
Orcus, signore dei demoni e dei non morti	CM	Entropia	Morte[1], Inganno	Teschio di capra con corna d'ariete
Ordana, madre degli elfi	NB	Tempo	Vita, Natura	Foglia di quercia
Petra, guardiana di Traladara	LN	Tempo	Vita, Luce	Scudo con borchia tonda
Protius, sovrano degli oceani e delle acque	NN	Tempo	Natura, Tempesta	Tridente azzurro
Rad, patrono della magia	LN	Energia	Arcano[2], Conoscenza	Tre semicerchi posti a triangolo
Rafiel, patrono della scienza	LB	Energia	Conoscenza, Sciamani[4]	Libro con stella in copertina
Rathanos, signore del fuoco	CN	Energia	Luce, Tempesta	Tizzone ardente
Razud, patrono dell'autodeterminazione	NB	Energia	Vita, Inganno	Albero di granito
Ruaidhri Flagellafalchi, signore dei cacciatori	LM	Pensiero	Natura, Guerra	Falco trafitto da una freccia
Sinbad, patrono dei viaggiatori e degli esploratori	NB	Pensiero	Conoscenza, Tempesta	Vela gonfiata dal vento
Tahkati Domatempeste, patrono del Clan del Cavallo	CN	Energia	Natura, Guerra	Coltello in osso di bufalo
Talitha, patrona del vizio e del tradimento	NM	Entropia	Conoscenza, Inganno	Bambino che piange
Tarastia, maestra della verità e dell'ordine	LN	Energia	Conoscenza, Guerra	Ascia nera da boia
Terra, patrona della vita e della fertilità	LB	Materia	Vita, Natura	Circolo di pietre con pianta
Thanatos, patrono della morte e della distruzione	CM	Entropia	Morte[1], Inganno	Falce nera
Thor, signore della battaglia e dell'onore	NB	Energia	Tempesta, Guerra	Martello da guerra
Tyche, signora della fortuna	CN	Pensiero	Conoscenza, Inganno	Moneta a due facce
Valerias, signora della carità	CB	Materia	Vita, Inganno	Rosa con spine appuntite
Vanya, patrona della guerra e dei conquistatori	NN	Tempo	Tempesta, Guerra	Due gladi sopra una lancia
Zirchev, patrono della caccia	NN	Energia	Arcano[2], Natura	Falco sul dorso di un lupo

Dominio Speciale	Pantheon	Immortali
Godi	Terre del Nord	Forsetta, Frey, Freyja, Hel, Ixion (Tyr), Loki, Odino, Thor
Maestro degli Hin	Alti Eroi	Brindorino, Coberham Ombrafulgida, Nob Nar
Sciamani	Clan di Atruaghin	Ahamanni Cavalcatestuggini, Atruaghin, Danel Tigrato, Hattani Artiglio-di-pietra Mahmatti Alce-che-corre, Tahkati Domatempeste

Notes:

1. Il Dominio della Morte si trova nella Guida del Dungeon Master.
2. Il Dominio dell'Arcano si trova nella Guida agli Avventurieri della Costa della Spada.
3. Kagyar viene prevalentemente adorato dai nani, i chierici di altre razze usano il Dominio della Conoscenza.
4. Gli Elfi dell'Ombra adorano esclusivamente Rafiel, per diventare chierici di un altro immortale devono prima venire a conoscenza della sua esistenza.
5. Il Dominio Speciale è riservato ai chierici adoratori di quel Pantheon. I chierici di uno specifico immortale usano il suo dominio.
6. Il Dominio della Forgia si trova nella Guida Omnicomprensiva di Xanathar.

Immortali Maggiori

AHAMANNI CAVALCATESTUGGINI

Patrona del Clan della Tartaruga

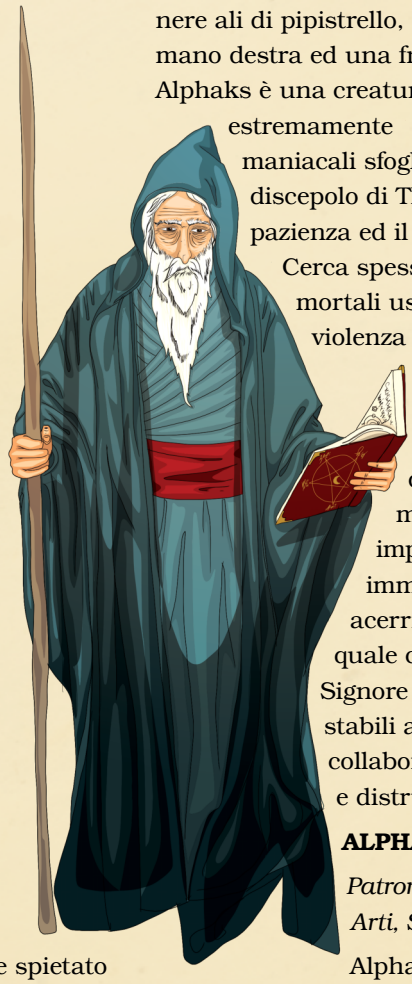
Ahmanni è una donna bella, alta, snella, dalla pelle di rame, con lunghi capelli neri raccolti in una treccia e pitture colorate sul viso. Porta un arpione ed è vestita con semplici abiti di pelle di daino. Emerge in piedi su una canoa vicino al mare, preceduta da un banco di nebbia. Ahmanni è imprevedibile come il mare, mutando di momento in momento da gentile ad impetuosa. È eccezionalmente fedele ad Atruaghin ed è anche un'affidabile alleata di Hattani e Mahmatti. Odia profondamente Danel ed Atzanteotl, che attacca di continuo il suo popolo (l'unica tribù a non vivere sull'altopiano di Atruaghin), e qualsiasi altro protettore immortale degli umanoidi.

AL-KALIM

Il Pacificatore, Patrono di Ylaruam, Santo Profeta dell'Eterna Verità, Patrono della Tattica e della Guerra.

La forma principale di Al-Kalim è un anziano patriarca che indossa abiti clericali poveri, con sguardo fermo, occhi saggi ed intelligenti ed una lunga barba bianca. La sua seconda forma è quella di un giovane ed affascinante guerriero del deserto con un naso acuminato ed una barba nera ben curata. Al-Kalim è, allo stesso tempo, un guerriero spietato ed un saggio misericordioso, un fantasioso sognatore ed un pragmatico studioso. Di solito tollera la diversità e le usanze straniere, tuttavia può dimostrarsi rigido e spietato quando si tratta della sicurezza dei suoi protetti e fedeli. I suoi seguaci agiscono più o meno allo stesso modo, con alcuni fanatici che raggiungono picchi di cieca intolleranza. Predica l'unità, la santità della vita e la protezione della natura, tutti insegnamenti che provengono da un'esistenza che si trova in luoghi dove la morte e la siccità sono odiati compagni di vita, ed è per questo motivo che tutti gli Alasiyani seguono la Verità Eterna.

Al-Kalim è un fedele alleato di Protius che ha sponsorizzato la sua ascensione, egli si sente in debito verso il Vecchio del Mare, dal momento che non ha ancora mantenuto la sua promessa di fare del Deserto Alasiyano un giardino lussureggiante in suo onore.



ALPHAKS

Hui Da-Zhi, Il Demone Ruggente, Patrono dell'Odio, Lord dell'Oppressione, Flagello di Alphatia

Alphaks è un demone cornuto alto 3 metri con nere ali di pipistrello, una grande spada nella mano destra ed una frusta uncinata nella sinistra. Alphaks è una creatura intelligente e colta, ma è estremamente egocentrico ed incline a maniacali sfoghi di rabbia. Si considera un discepolo di Thanatos, ma gli manca la pazienza ed il carisma del suo patrono. Cerca spesso, invece, di corrompere i mortali usando la forza bruta, la violenza e le minacce. Quando diventa eccezionalmente furioso, esprime la sua frustrazione con atti di distruzione di massa e massacri deliberati. È un implacabile nemico di tutti gli immortali alphatiani ed un acerrimo rivale di Orcus, con il quale compete per la corona di Signore della Distruzione. Non ha stabili alleanze, ma a volte gli piace collaborare con Talitha per tormente e distruggere gli Alphatiani.

ALPHATIA

Patrona di Alphatia, Patrona delle Arti, Signora dell'Armonia

Alphatia è una bellissima donna alphatiana dalla pelle ramata, vestita con una semplice tunica bianca, priva di gioielli e scarpe (ed incarna la pura bellezza). Alphatia non è interessata alla conquista o al potere (a differenza della maggior parte dei nobili alphatiani). È affascinata dalla bellezza e dalle arti, qualcosa che cerca di preservare con tutti i suoi sforzi. È una dichiarata pacifista, ma non esita ad usare la forza per difendere i suoi seguaci e l'Impero Alphatiano. È favorevole alle guerre difensive ma rifiuta qualsiasi imperialismo o guerra di conquista.

Crede che una politica estera espansionistica distragga gli Alphatiani dal loro vero obiettivo: lo studio della magia e dell'arte in tutte le sue forme. È una fedele alleata di Razud e Koryis (gli altri immortali alphatiani di allineamento legale). Ha stretto amicizia con altri immortali che condividono il suo amore per l'armonia, le arti, la bellezza ed il pacifismo del Plasmatore. I suoi unici nemici sono Alphaks e Talitha.

ASTERIUS

Belnos, Hermod, Kudesha, Il mercante, Murtijai, Zephyr, Patrono del Commercio e del Denaro, Patrono della Comunicazione, Protettore dei Mercanti e dei Ladri

Asterius appare come un uomo tarchiato di mezza età, con capelli nerissimi, un'antica veste, uno sguardo acuto e sempre un sorriso seducente. È abbastanza amichevole ed affascinante a prima vista, ma nasconde un lato pericoloso che mostra raramente. Questa tattica lo aiuta a raggiungere i suoi obiettivi cogliendo di sorpresa i suoi nemici. Egli si considera patrono universale di ladri e mercanti, poiché essi sono due facce della stessa medaglia. Disprezza coloro che agiscono solo per autogratificazione o per invidia e, per questo, odia Talitha con fervore. È anche associato ai viaggiatori ed a coloro che portano informazioni, poiché la conoscenza è un bene prezioso su Mystara. Il suo il più fedele alleato è il suo vecchio patrono, Korotiku. Asterius può contare Ixion e Valerias tra i suoi amici poiché ne condividono la crociata contro il nemico comune Thanatos.

ATRUAGHIN

Quetzalcoatl, Padre dei clan Atruaghin, Patrono del Bene e della Saggezza, Salvatore degli Azcan

Atruaghin di solito appare come un umano di mezza età dalla pelle ramata, con grandi occhi scuri e naso acuminato, e con indosso un copricapo da guerra ornato di piume colorate sulla testa. Può anche assumere la forma di un guerriero alto circa 2 metri, ben muscoloso ed avvolto tra le fiamme. Atruaghin è noto per la sua umiltà, misericordia e pazienza, nonostante tutte le battaglie e le guerre che ha combattuto. Dopo decenni trascorsi a vagare per il mondo, è arrivato a capire che la vera forza deriva dalla conoscenza e dalla determinazione. Preferisce il dialogo per risolvere qualsiasi questione, anche se sa che a volte la forza bruta è l'unica cosa che alcune persone comprendono. Si rifiuta di usare l'inganno o la menzogna per raggiungere i suoi obiettivi, ed è un fulgido esempio di rispetto per la legge e la giustizia. Per questo motivo ha raccolto molti seguaci ed alleati in tutto il mondo.

ATZANTEOTL

Ivaldi, Menlil, Skorpios. Patrono della Corruzione e del Tradimento

La prima forma di Atzanteotl si presenta come un pallido, affascinante avventuriero elfo che indossa abiti neri, che sfoggia un sorriso malizioso. La sua seconda forma è quella di una nera vipera alata con la faccia di un elfo e due braccia nascoste sotto le piume. Atzanteotl è affascinato dal processo di corruzione ed ama soprattutto vedere come qualsiasi persona di buon cuore possa cadere nell'abisso del male e di rimpianti grazie alle sue macchinazioni. Perde spesso interesse in un progetto e cerca sempre nuovi modi per diffondere il male. Il suo obiettivo finale è il totale annientamento della vita nel mondo conosciuto, ed in particolare la distruzione di tutti gli elfi e dei Figli di Atruaghin.

BRINDORINO

Patrono degli Halfling, Sommo Eroe e Protettore delle Cinque Contee, Patrono dell'Abbondanza

Brindorino è un anziano halfling dall'aspetto nobile e dal fisico ancora sano. Ha bianchi capelli ricci e lunghe basette brizzolate, viene visto scalzo ma vestito con abiti costosi. Fuma sempre la sua pipa preferita e mostra un sorriso rassicurante e caloroso. Brindorino è un immortale allegro ma pragmatico. È profondamente appassionato di tradizioni e leggi, ed ama profondamente la vita, insegnando ai suoi adoratori a godersi i frutti della terra e del loro lavoro, senza cercare di trovare modi facili od illegali per raggiungere la ricchezza. Il più grande tesoro per ogni hin è la sicurezza della casa e l'amore della famiglia. Coberham e Nob Nar sono i suoi inseparabili alleati, insieme al suo protetto, Finidel. Si oppone fermamente agli immortali protettori di goblin ed orchi, ricordando le sofferenze che gli hin hanno patito da parte degli umanoidi, prima della loro ascesa al potere.

CHARDASTES

Patrono della Medicina e della Guarigione

Chardastes si manifesta come un uomo alto con una postura nobile, zigomi alti, occhi neri e profondi, mento sfuggente e naso camuso. È senza barba, indossa una veste di lino bianco nithiana e tiene una piccola campana d'argento nella mano sinistra. Chardastes è, per principio, paziente e totalmente ossessionato dalla protezione della vita, che ritiene essere il più grande mistero dell'universo. Odia la morte e la distruzione con fermento. La non morte è la massima forma di aberrazione ai suoi occhi e per quelli dei suoi seguaci. Insegna ai suoi fedeli a proteggere la vita a tutti i costi pur rispettandone il ciclo naturale. Incoraggia i suoi adoratori a studiare i segreti della fisiologia e dell'anima per comprendere meglio la loro natura e curarli. Egli è uno dei pochi immortali conosciuti con un solo nome, ed è amato in tutto il Mondo Conosciuto.

COBERHAM OMBRAFULGIDA

Patrono di Hin, Protettore delle Cinque Contee, Primo Maestro

Coberham appare come un halfling di taglia media, vestito completamente di nero, con un'aura di fiamme nere che gli tremola costantemente attorno, oscurandone i lineamenti. L'unica caratteristica distintiva del suo viso sono i suoi scintillanti occhi d'argento ed il suo sguardo magnetico. Coberham è tanto saggio quanto silenzioso. Ama riflettere sulle questioni profonde del Multiverso, e studiare tutte le forme di magia uniche ed innovative. Non ha mai smesso di esaminare la Fiammanera e cercare di conoscerne le origini e poteri, invitando i suoi seguaci ad indagare questi misteri con cura e segretezza. È un fedele amico di Brindorino, con cui ha condiviso le gesta epiche al Tempo degli Eroi. Trova che Nob Nar ed il Corvo siano l'incarnazione perfetta del tipico hin allegro ed accomodante. Ha un profondo rispetto per Ixion e Zirchev, sebbene non possa annoverarli tra i suoi alleati. I suoi unici nemici sono gli immortali protettori di orchi e goblin.

CORVO

Patrono della Buona Sorte, Patrono degli Scherzi e del Divertimento, Maestro dell'Astuzia

Il Corvo è un halfling anziano ma attivo, con occhi scintillanti ed un aspetto malizioso che promette solo guai. Indossa abiti appariscenti, ha corti capelli biondi striati di grigio ed un viso pieno di rughe. Nonostante il suo aspetto invecchiato appare ben in salute. Nella sua vita mortale, Falcho Guardiamaggese, noto anche come Corvo, era un halfling della città volante di Serraine che non prendeva mai nulla sul serio, nemmeno la sua ricerca dell'immortalità. Perennemente benedetto dalla fortuna, per tutta la sua vita è stato un inno costante all'incoscienza, alla ricerca dell'avventura e del divertimento, alla mancanza di pianificazione e al fare sempre affidamento sull'istinto, l'astuzia e la buona sorte. Corvo non è affatto interessato ai vari problemi di Mystara e non vuole avere niente a che fare con gli obblighi ai quali sottostanno la maggior parte degli immortali. Preferisce usare il suo senso dell'umorismo per fare battute e prendere in giro gli altri immortali, molestando coloro che prendono le cose troppo sul serio. In questa attività i suoi migliori collaboratori sono Cretia e Korotiku. Corvo non usa battute e scherzi per malizia o con disprezzo, ma semplicemente per ravvivare una vita altrimenti troppo calma e noiosa. È il patrono della buona sorte grazie alla sua incredibile fortuna.

CRETIA

Patrono degli Scherzi, Signore dei Guai e del Caos, Patrono della Guerra, Il Portasventura

Cretia è un essere umano con la pelle giallastra, occhi neri saettanti, un ampio sorriso da maniaco, e si muove costantemente in maniera schizofrenica. È molto legato ai suoi abiti trapuntati, che sono composti da molti stili, materiali e colori. Assomiglia ad un saltimbanco pazzo con uno stocco alla cintura. Dedito al Caos, Cretia vede questa filosofia come l'unico modo per evitare la corruzione e la stasi generata dall'Ordine. La sua attenzione è rivolta principalmente ad Ethengar. Pone problemi ed ostacoli sulla loro strada per spronarli, in modo da aumentare la loro diversità e consentire loro di rimanere prosperi. Gli ethengariani lo venerano come l'imbroglione, il portatore di caos e scherzi. È anche il patrono della guerra come strumento di cambiamento duraturo. Sta cercando di espandere la sua filosofia al nord, dove si è scontrato con l'ordine totalitario imposto da Vanya e Forsetta.

DANEL IL TIGRATO

Patrono del Clan della Tigre

Danel è un umano magro con prominente muscolatura, dotato di alta velocità e dei movimenti aggraziati di una pantera. Ha gli occhi a fessura come quelli di un gatto (pupille verticali e iridi striate d'oro). Lunghe cicatrici rimarginate rendono tutto il suo corpo simile a quello striato di una tigre. Indossa una semplice tunica, corta e senza maniche ed una spada corta alla cintura. Danel è vittima dell'odio e del risentimento che Atzanteotl ha fatto crescere dentro di lui. Sebbene fosse compassionevole ed umano, ora non ha più scrupoli ed è diventato un immortale crudele e sadico. Non perde mai un'opportunità per dare sofferenza ai mortali.



DEMOGORGONE

Angrboda, La Rovina delle Anime, La Dama Oscura, Il Re Lucertola, Patrono della Negromanzia, Patrona della Corruzione e delle Malattie, Patrona della Stregoneria

Demogorgone appare sempre come una creatura alta 5 metri e mezzo, con due teste di scimmia in cima a un paio di colli muscolosi, due lunghi tentacoli al posto delle braccia, con un busto squamoso, una cresta spinale marrone ed una lunga coda biforcuta. Il passato di Demogorgone è avvolto nel mistero come quello dei più antichi immortali. Alcuni dicono che sia una forza naturale come Thanatos e Hel, l'incarnazione del male dalla Sfera dell'Entropia. Altre voci dicono che fosse un essere che ha raggiunto l'immortalità sotto il patrocinio di Thanatos dopo aver corrotto il suo percorso, condannando tutti i suoi simili all'estinzione o all'esilio prima dell'arrivo della razza umana. Quello che si sa per certo è che esisteva molto prima della Grande Pioggia di Fuoco, che gli piaceva la necromanzia, la stregoneria e le razze di rettili senzienti. Demogorgone ha una doppia anima e un doppio aspetto; quello femminile con cui è la protettrice della corruzione, dell'inganno e della stregoneria, e quello maschile con cui è il patrono della necromanzia e della distruzione. Si oppone alle forze della Legge e del Bene, ma è in aperta competizione sia con Orcus che con Alphaks per la corona di Signore della Distruzione. Considera i suoi rivali troppo brutali e selvaggi, privi della necessaria malizia ed astuzia utile a corrompere le anime mortali, e a portare a compimento l'annientamento degli esseri viventi. A suo avviso, Alphaks e Orcus sono concentrati troppo sull'aspetto materiale della distruzione, invece di spezzarne le anime.

DIULANNA

Arduinna, Patrona della Volontà e del Coraggio, Patrona della Caccia

Diulanna è una giovane donna dall'espressione seria, quasi severa, dalla pelle chiara e dai lunghi capelli rosso fuoco. Si veste con una tunica corta di pelle, un perizoma, un paio di stivaletti in pelle e una fascia per capelli in pelle di leone. Impugna una corta lancia con punta di pietra ed un lungo scudo ed una corta spada al suo fianco in tipico stile thyatiano. Diulanna è la protettrice della volontà, del coraggio, della libertà di azione e di pensiero, soprattutto tra le minoranze. Lavora principalmente contro le macchinazioni oppressive di Rathanos. Poiché non si è mai sottomessa alle ingiustizie e alla volontà dei despoti, Diulanna è uno spirito selvaggio che richiede grande determinazione e sacrificio dai suoi seguaci, ama molto la caccia ed è la protettrice di varie culture. Il suo alleato più fedele è Tarastia, la quale ammira la determinazione di Diulanna, e nutre un odio comune per Rathanos ed il suo mentore Korotiku. Disprezza ogni immortale che minaccia le culture che ella protegge.

DODICI OSSERVATORI

Patroni dell'Artigianato

I Dodici Osservatori sono, in realtà, un unico immortale che si manifesta in dodici forme diverse apparentemente senza tratti comuni, tranne per la calvizie e lo sguardo magnetico. Ciascuna delle manifestazioni porta gli attrezzi di un mestiere diverso con cui si identifica. L'artigiano Doregar era un talentuoso principe mercante darokiniano; durante una carovana particolarmente sfortunata, i suoi compagni furono brutalmente massacrati davanti a lui, ma egli riuscì a fuggire ed evitare lo stesso destino. A causa della terribile trauma subito, la sua psiche si frantumò in dodici diverse personalità, una per ogni membro del suo gruppo. Il suo talento in varie professioni attirò l'attenzione di Kagyar, e Doregar fu quindi iniziato al cammino dell'immortalità, sfortunatamente tuttavia, la sua ascensione non lo guarì dalla malattia mentale. Doregar è ora il patrono degli artigiani di tutto il mondo e talvolta collabora con Kagyar. Ha creato

dodici avatar distinti, dando così un corpo a ciascuna delle sue dodici personalità. I mortali lo adorano sotto dodici nomi diversi, ognuno patrono di un mestiere specifico.

EIRYNDUL

Eyris, l'Avventuriero, Patrono dell'Astuzia, Patrono di Shiye-Lawr, Patrono dell'Avventura

Eiryndul è un elfo alto con lunghi capelli d'argento, elegantemente vestito con abiti regali ed una corona d'oro su cui sono incisi diversi silvani che festeggiano. Si trova spesso in compagnia di varie creature dei boschi ed è uno dei pochi immortali tollerati dalla Corte Fatata. Eiryndul è un burlone, e gli piace schernire gli immortali con trucchi accuratamente pianificati per metterli in imbarazzo, senza tuttavia ferirli; si abbandona spesso a battute, principalmente prendendo di mira Mealiden ed Ilsundal. È anche famoso per le sue avventure romantiche, sia con i mortali che con gli immortali, e per questo ha un'accesa rivalità con Valerias, la protettrice dell'amore, che ha rifiutato più di una delle sue avances e lo ha ridicolizzato davanti ad altri immortali. Per vendicarsi di lei, ha sponsorizzato Kythria, una giovane immortale dalle fattezze simili a Valerias, oltre che sua ex chierico. Eiryndul è anche in competizione con Erpice, un giovane immortale della Dimensione dell'Incubo, il quale ha ostacolato i piani di Eiryndul troppe volte ed ora sta minacciando la sua autorità sugli elfi Daendur. Erpice è anche un alleato di Loki nell'Agiarchia di Hule. Eiryndul considera tutto ciò spregevole, poiché Loki rappresenta il suo aspetto negativo: un immortale che usa trucchi ed inganni per provocare crudeltà e distruzione.

FORSETTA

Porewit, Patrono della Legge e della Giustizia, Patrono della Lealtà, Patrono del Vestland

Forsetta è un uomo nordico alto e biondo, con un atteggiamento nobile e calmo. Indossa una cotta di maglia bianca e tiene uno scudo rotondo lucido con il braccio sinistro ed uno scettro d'oro con quattro grandi rubini (simbolo della Legge) nella mano destra. Forsetta è un immortale onesto e pacifico, che persegue i suoi obiettivi di Ordine e Giustizia con forza quasi ossessiva. Pensa che leggi e codici di condotta siano l'unico modo per dare ordine al mondo e le uniche cose che possono portare armonia ai mortali, vedendoli come guida per l'umanità al progresso sociale. Forsetta non approva gli insegnamenti caotici di Cretia e ha discusso con lui in passato, sebbene non lo consideri un vero nemico.

FREY

Brian, Fredar, Jarilo, Patrono dell'Amicizia e della Fertilità, Tattico di Odino

Frey è un alto antaliano, biondo ed affascinante, di figura flessuosa (combatte più con astuzia che con forza bruta). È vestito con il tipico abbigliamento delle Terre del Nord (cotta di maglia, spada lunga al fianco, elmo cornuto e mantello di pelle). Il suo magico cinghiale d'oro, Gullinbursti, si trova sempre al suo fianco, specialmente quando va in battaglia. Possiede Skipbladnir, una nave magica che può ripiegare e mettere in tasca. Originariamente chiamato Fredar, divenne noto tra i normanni come Frey, protettore del sangue antaliano. Attualmente è il fidato consigliere di Odino e ha molti seguaci tra gli uomini del nord come patrono del coraggio in battaglia, della tattica, della lealtà e dell'amicizia. Date le leggende sulla sua arte amatoria, è il patrono della virilità e della fertilità, ed il suo culto è spesso associato al ciclo delle stagioni ed alla fertilità dei campi. Frey è particolarmente apprezzato dalle classi inferiori poiché sostiene di evitare di combattere quando possibile (contrariamente alla tipica mentalità bellicosa dei nordici). Se una lotta è inevitabile, insegna che è meglio usare la saggezza, l'astuzia e l'audacia piuttosto della forza bruta per prevalere.

FREYJA

Brianna, Fredara, Lada, Patrona dell'Amore e della Bellezza, Patrona della Famiglia e della Fertilità, Padrona di Seidh, Custode delle Anime

Freyja appare come una donna antaliana di insuperabile bellezza. È alta, con un corpo snello e sinuoso. Tiene i capelli biondi dentro lunghe trecce adornate di gioielli e si veste in stile nordico. Nessuno l'ha mai vista senza la sua amata collana magica, Brisingamen, un artefatto creato per lei dai migliori artigiani nani. Una volta chiamata Fredara, divenne nota tra i nordici come Freyja dopo la sua ascensione. A Freyja piacciono le cose belle ed ostentare la sua bellezza, ma senza secondi fini. Ha un carattere sensuale, aperto ed appassionato ma non è una manipolatrice. Freyja ha sentimenti profondi per suo fratello Frey ed il suo patrono Odino, che considera suo padre. Ha un forte seguito tra gli uomini del Nord come protettrice delle donne guerriere, della fertilità, della bellezza, dell'amore e della sessualità e del Seidh (magia profetica).

FUGIT

Custode della Memoria, Patrono della Storia, Colui che non può dimenticare

Fugit si presenta come un uomo talmente anziano da sembrare senza età, calvo e con una corta barba bianca, le cui numerose rughe incorniciano un volto dall'aspetto saggio e calmo. Ha due occhi luminosi, attenti e curiosi. Fugit indossa una lunga tunica blu che sembra liquida a causa delle sue pieghe e dei riflessi che la colpiscono continuamente. Le origini di Fugit, e come sia diventato un immortale, sono piuttosto bizzarre. Veniva dal Primo Temporale (il piano del flusso temporale che circonda ogni realtà), in cui viveva in simbiosi con altri della sua specie. Minacciato da una razza chiamata Carnifex, Fugit si rivolse agli Immortali di Mystara, che lo aiutarono ad liberare il suo popolo e imprigionare i Carnifex per sempre. Tuttavia, il rituale che pose loro fine distrusse gran parte del suo regno, facendolo ascendere ai ranghi degli Immortali. Fugit è un esperto di storia del Multiverso, uno studioso del Piano Temporale e delle sue caratteristiche, e ha la responsabilità, affidatagli dal Gerarca del Tempo, di individuare i paradossi temporali su Mystara. È conosciuto come il Custode della Memoria ed è una sorta di supervisore e cacciatore della Sfera del Tempo. Il ruolo di Fugit è affrontare ed eliminare le distorsioni temporali, come l'uso eccessivo di incantesimi di longevità, l'abuso di artefatti che permettono il viaggio nel tempo o i tunnel temporali e tutto ciò che si oppone al naturale scorrere del tempo. Fugit è fermo in difesa delle sue idee, ma implacabile e metodico nello studio dei paradossi e nel trovare e punire coloro che minacciano la realtà temporale.

GARAL VENABRILLANTE

Garl Orobrillio, Patrono degli Gnomi, Patrono dell'Invenzione e dei Mestieri, Artigiano Supremo

Garal si presenta come un piccolo gnomo con un naso lungo e sottile, basette e sopracciglia folte, capelli spettinati ed occhi acuti. Ha un atteggiamento allegro, indossa sempre abiti colorati ma sporchi e porta con sé una cassetta degli attrezzi. Garal è una persona diligente e sempre in movimento, di solito eseguendo diversi compiti contemporaneamente per evitare perdite di tempo. È preciso ed ingegnoso, dotato di uno spirito creativo che non si trova spesso tra gli immortali. Odia sia Kurtulmak (responsabile della distruzione del regno gnomico del Falun nella regione del Soderfjord) sia Ranivorus (che rappresenta il più grande nemico degli gnomi). Il suo unico amico ed alleato è il suo patrono Kagyar, che considera ancora un maestro artigiano da lodare ed imitare. Ha collaborato con Wayland, Ilmarinen e con Frey e Freyja.

HALAV

Capelli rossi, Patrono della guerra, Patrono dei fabbri d'armi, Patrono di Traladara, Protettore di Milenia, Flagello degli Umanoidi

Halav è un muscoloso guerriero umano dai capelli rossi, che indossa una corona d'oro, una corazza di bronzo e brandisce una spada corta. Halav è il feroce nemico di tutti gli immortali protettori degli umanoidi, ad eccezione di Karaash, che rispetta per le sue capacità tattiche e l'onore sul campo di battaglia. Disprezza anche Vanya per l'odio che mostra verso i suoi protetti (i Mileniani) e cerca di ostacolarne i piani ogni volta che questi minacciano i Mileniani o i Traladariani.

HATTANI ARTIGLIO-DI-PIETRA

Patrono del Clan dell'Orso

Hattani è un umano alto ed imponente, dalla pelle color rame, con un corpo ben scolpito. Ha un viso saggio, con lineamenti squadrati segnati da colori di guerra ed un lungo ciuffo nero di capelli. Porta al collo un talismano con gli artigli di un orso appeso ad una striscia di cuoio, ed impugna sempre un martello da guerra con la testa decorata con piume d'aquila. Gli unici suoi altri vestiti sono dei pantaloni e degli stivali di pelle di daino. Hattani è simile ad Atruaghin, riflessivo e giusto, ma molto veloce nell'agire e più esperto di tattiche di guerra del suo patrono, che tuttavia serve con incrollabile devozione. Prova più pietà che rabbia per Danel, ricordando che un tempo era un leader giusto e capace, e concentra tutto il suo risentimento contro Atzanteotl.

HEL

Erel, Kala, Nyt, Hiisi, Marzanna, Patrona della Reincarnazione, Custode degli Inferi, Regina del Ghiaccio e dell'Ombra

Hel si manifesta come una donna dalla pelle color cenere e la faccia divisa in due: una metà senza alcun lineamento e l'altra straordinariamente bella. Si veste con semplici abiti nero corvino. Hel ha complotti in tutto il Multiverso ed i mortali che la conoscono sono terrorizzati da lei. Insieme a Thanatos, è l'immortale più potente della Sfera dell'Entropia, per il dominio della quale i due competono ferocemente. È affascinata dal ciclo della vita e della morte, e dalla contrapposizione di

Bene e Male. Non crede che la morte alla fine prevarrà, come spera Thanatos, invece crede nell'ordine cosmico, che dà alla Legge e al Caos il loro tempo e il loro posto nel ciclo delle cose. Sa che il predominio della Legge sull'universo si sta avvicinando alla fine. È solo questione di tempo prima che raggiunga il suo obiettivo finale e porti Ragnarok nel Multiverso, dopodiché l'entropia regnerà, e sarà l'unica regina dell'universo e, a tal proposito, è per lei di fondamentale importanza reincarnare esseri malvagi in creature appena nate, aumentando il fattore caos nel cosmo per accelerare Ragnarok. Hel è particolarmente ossessionata dalle ombre e dalle fredde energie, che sente assomigliare alle sue e, per questo motivo, ha più seguaci nelle aree in cui abbondano il freddo e l'oscurità. L'unico alleato di Hel è Loki, anche se la loro cooperazione non è costante. È la nemica giurata di Odino e si oppone a tutto pantheon degli Aesir. È d'accordo con le sue visioni sull'arrivo del Ragnarok, ma non intende recitare nel ruolo che la sua profezia le ha assegnato. Trama per eliminare la maggior parte degli Aesir prima che arrivi la fine, per poter prendere il sopravvento.

ILSUNDAL IL SAGGIO

Ayodhya, Dain, Tiuz, la Guida, Laksman, Sita, Tapio, Patrono degli Elfi

Ilsundal è un anziano elfo dal viso saggio. Il colore dei suoi capelli e le sue vesti cambiano a seconda della moda degli elfi che incontra (in fondo li rappresenta). Ilsundal è un immortale paziente e premuroso, dotato di elevata sensibilità e saggezza. Tutti i secoli trascorsi da elfo prima, ed Immortale poi, hanno solo migliorato il suo carattere tranquillo e le sue abitudini lente e studiate. Mostra la calma più serafica anche nel mezzo delle battaglie più furiose. Veglia sui suoi seguaci e si assicura che gli elfi si attengano ancora alle antiche usanze silvane, ricordando loro di non abusare della conoscenza e delle arti arcane che padroneggiano. L'amico e alleato più fidato di Ilsundal è Mealiden, il primo re di Alfheim, che protegge il suo patrono. Ilsundal è anche un alleato di Calitha e Ordana, le quali condividono il suo amore per la natura e gli elfi. Detesta Atzanteotl e Idris, due immortali decisi a distruggere e corrompere la razza elfica, e per questo è sempre attento ai loro piani.

IXION

Ayazi/Himayeti/Aksyri, Dazbog, Horon, Idu, Orisis, Otzitiotl, Pyrak, Pyro, Solarios, Padre Sole, Tabak, Tubak il Legislatore, Tyr, Signore della Luce e dell'Energia

Ixion si manifesta come un maschio la cui razza cambia a seconda di colui che lo osserva, ha sempre una lunga criniera di lucenti capelli dorati, occhi infuocati e la sua carnagione è dorata. Indossa una veste di seta dorata, porta una spada fiammeggiante alla cintura, e si sposta sempre su una gigantesca ruota infuocata. Ixion è l'incarnazione del sole in tutta la sua gloria. I mortali lo hanno adorato fin dall'inizio dei tempi come patrono della luce, della vita e dell'ordine naturale dell'universo in opposizione al caos e alla morte. Come Tubak il Legislatore, è venerato per la sua capacità di governare con saggezza e buon senso, piuttosto che con leggi inflessibili. Ixion promuove il sapere come mezzo per raggiungere la salvezza; insegna che i saggi abbandonano l'ignoranza per accendere la luce della coscienza. Si batte per la vittoria delle Sfere positive (guidate da quella dell'Energia) sull'influenza negativa dell'Entropia e crede che un principio sia più importante della legge. Le uniche regole che predica ai suoi fedeli sono di opporsi all'Entropia ed ai suoi seguaci e mantenere la pace con ogni mezzo. Ixion incarna perfettamente la Sfera di Energia: è passionevole e vigoroso, iconico, irascibile e sempre in movimento, ma è anche contemplativo, premuroso, saggio e indulgente. I suoi alleati più fidati sono Valerias (la sua eterna anima gemella), Asterius (il nemico dell'Entropia) e Ka (con cui condivide l'obiettivo di proteggere l'equilibrio universale). I suoi nemici più odiati, d'altra parte, sono i più potenti e spietati tra gli immortali entropici: Thanatos, Hel e Atzanteotl.

KA IL PROTETTORE

Genjoo, Ka'ar, Kalaktatla, Padre Terra

Ka nacque come dinosauro carnivoro, unico tra la sua specie; gli fu data un'intelligenza superiore ed egli fu il primo essere a scoprire l'esistenza della magia, consentendogli di prolungare la sua vita. Iniziò a codificare lo studio delle forze presenti in natura, compresa l'energia arcana, diventando un ricettacolo vivente di conoscenza. Dopo un po' si sentì solo e cercò altre entità che potessero mostrare la sua stessa intelligenza. Durante la sua ricerca, Terra lo notò, e gli offrì l'immortalità. Ascese nella Sfera della Materia molto prima che gli umani si evolvessero dai Neanderthal. Ka iniziò

a studiare tutte le specie viventi, gioendo ogni volta ne emergesse una nuova ed intervenne per proteggere gli estinti, spostandoli in aree più protette. Egli scoprì l'esistenza di un'enorme cavità nel cuore di Mystara dopo la caduta di un meteorite. Esplorandone il cratere, Ka trovò alcune grandi crepe che percorse, ritrovandosi in una caverna larga migliaia di chilometri al posto di quello che doveva essere il nucleo del pianeta. Si rese conto che Mystara era stata creata vuota da qualche entità che aveva preceduto gli Immortali. Ka ebbe l'idea di sfruttare la caverna nascosta nel cuore di Mystara come luogo per preservare la vita in pericolo nel mondo esterno. Per proteggere specie e poi intere culture, immaginò e costruì l'incredibile Mondo Cavo. In quella cavità nascosta formò veri e propri continenti per mantenere, in uno stato di conservazione perenne, quelle culture che rischiavano di scomparire o di essere drasticamente alterate.

KAGYAR L'ARTIGIANO

Belsamas, Ka-Gar, Modsognir, Nin-Agar, Occhibrillanti, Pater, Ptahr, Patrono dei Nani, Patrono degli Artigiani, Protettore dei Minatori

Kagyar è un umano muscoloso di media statura con capelli neri ingrigiti, piccoli occhi cavi che ardono di creatività ed una corta barba nera perfettamente curata. Indossa una semplice tunica di lino bianco, con un turbante o un cappuccio alzato, e al collo un medaglione che porta i simboli di un martello ed uno scalpello. Kagyar è il patrono degli artigiani e della razza nanica e ha scarso interesse per altro. Concede creatività ed ispirazione a qualsiasi individuo che dimostri un talento innato per le arti o l'artigianato. Tende a diventare distante e disinteressato a qualsiasi cosa diversa dalla creazione di grandi opere, e si infuria per la loro distruzione. Il suo unico vero alleato è Garal, che considera un fratello per le loro somiglianze. Occasionalmente collabora con Ka, Wayland e Polunius su progetti ambiziosi che riguardano la Sfera della Materia o l'arte in generale, ma non li considera amici, semplicemente alleati. Kagyar non ha nemici particolari, a parte gli Entropici votati alla distruzione.



KHORONUS

Fu Shi Liu, Naabu, Padre Tempo, Custode delle Porte del Tempo, Patrono della Storia e della Filosofia

Khoronus è un umano alto, solenne e dall'aria antica. Appare senza età piuttosto che anziano. Ha lunghi capelli e barba bianchi, e veste con una veste elegante ma lineare. Nel corso dei millenni, Khoronus ha sempre cercato di spronare i mortali, in particolare i capi di governo, a considerare attentamente le proprie responsabilità e ad usare saggezza e lungimiranza nelle loro decisioni. Incoraggia la nascita di diverse accademie filosofiche in cui le persone possano discutere pacificamente di politica e buon governo. Riflette attentamente su qualsiasi problema prima di prendere una decisione. Questo atteggiamento frustra i suoi pari, che invece vogliono scelte più rapide e coraggiose, inoltre consiglia ai suoi fedeli e ai loro alleati un dialogo paziente prima di agire. Ritiene che sia più saggio e più utile risolvere i problemi con la dialettica piuttosto che con una violazione della fiducia. Riconosciuto universalmente come il patrono della saggezza e dei misteri del Tempo, è il supremo gerarca. È diventato il fedele compagno di Djaea dopo la sua ascensione e ne condivide gli interessi e la natura riflessiva. Al momento, è particolarmente attento nel monitorare lo scorrere del tempo per prevenire la creazione di paradossi destabilizzanti nel Primo Piano Materiale. È molto interessato a ricercare la verità sull'esistenza degli Antichi, oltre a scoprire il mistero che si nasconde dietro la scomparsa della precedente generazione di Immortali. È preoccupato per l'idea che l'evento catastrofico che causò la loro scomparsa possa ripetersi.

KOROTIKU

Il Mutaforma, Saint Renard, Il Ragno Supremo, Yehm, L'Inganno, Patrono delle Isole della Perla e Tanagoro, Patrono dei Ragni

Korotiku è un ragno nero gigante, buffamente grassoccio, con il volto sorridente di un umano dai lineamenti scuri. La sua seconda forma è quella di un Tanagoro alto, maestoso ed elegante, vestito con l'abito regale tipico della sua gente e con pelliccia di leone o tigre. Noto per il suo perenne sorriso sprezzante, Korotiku è il patrono degli aracnidi non malvagi (in contrasto con Aracne Prima), dell'astuzia e delle battute che inducono alla riflessione, per questo motivo odia Loki, che crea invece malvagi giochetti esclusivamente per causare dolore e caos.

Korotiku è un accanito rivale di Masauwu e Erpice, maestri delle illusioni, che cerca di distruggere. Il suo carattere astuto ed espansivo lo rende un vortice ininterrotto di idee e risorse. Il suo obiettivo è spingere gli altri a usare il loro intelletto per sopravvivere e prosperare, screditare luoghi comuni e illusioni, e riconsiderare i valori della società in cui vivono, sforzandosi di non essere mai prevedibili. I suoi seguaci dovrebbero realizzare questi obbiettivi con ogni mezzo, meglio se divertente ed imbarazzante. A prima vista, può sembrare che il suo comportamento sia irrazionale e senza scopo, ma Korotiku ha sempre in mente un piano preciso. Le sue azioni sono dirette a stimolare il pensiero nei mortali e negli immortali, sebbene la maggior parte di loro non sia in grado di trarre profitto dall'ingegnosità dei suoi inganni in modo appropriato. Il suo culto trova proseliti tra scaltri avventurieri, ladri più astuti e corsari spericolati.

KORYIS

Patrono della Pace e della Prosperità, Patrono di Ochalea

Koryis è alphatiano d'origine, con un fisico scarno, una carnagione pallida e guance scavate. Indossa una semplice tunica ed ha un'aria di determinazione e sofferenza. Koryis è il tipico pacifista fedele all'ordine, che rifiuta ogni arma e crede che sia possibile risolvere tutti i problemi e le divergenze con il dialogo. Per questo motivo non è prediletto dagli ardenti e caotici Alphatiani, e non è tenuto d'occhio neanche dai più bellicosi Immortali. I suoi unici alleati sono Alphatia, Shaper e Razud (quest'ultimo non sempre). Tutti gli entropici portatori di caos e distruzione sono suoi nemici, in particolare Alphaks, che conosce da quando entrambi erano mortali, e a cui non ha mai perdonato la devastazione causata alla Vecchia Alphatia.

LOKI

Bozdogan, Farbautides, Lokar, Veles, Patrono di Hule, Principe della menzogna e dell'Inganno

Loki si manifesta tipicamente come un antaliano dalla pelle pallida ed i capelli rossi, il naso acuminato e uno sguardo maliziosamente astuto, indossando semplici indumenti antaliani di pelli d'animale. Loki è un maestro dell'inganno e del tradimento, il suo obiettivo è mettere i suoi nemici l'uno contro l'altro per provocare distruzione e sofferenza, e ci riesce spesso grazie alle sue eccellenti capacità di manipolazione. Gli piace particolarmente fingere di essere pronto per la redenzione, attirando Immortali di buona volontà affinché facciano amicizia con lui e combattano per la sua causa, per poi tradire la loro fiducia nei momenti più critici. Loki non cerca attivamente nuovi seguaci, come fanno molti altri Immortali, perché è particolarmente insensibile alle preghiere dei suoi adoratori, credendo che tutte le persone alla fine seguiranno la sua strada. Pensa che tutti i mortali abbiano una naturale tendenza al male ed all'egoismo, e la prova più evidente di ciò è che il mondo è così pieno di tradimenti ed inganni da causarne la costante caduta. Insegna ai suoi seguaci ad aumentare l'entropia nel mondo e ad agire per il loro guadagno allo stesso tempo, essi devono diventare maestri manipolatori per evitare di essere ingannati a loro volta. Loki tesse le sue trame ed inganni contro Immortali e mortali allo stesso modo, in particolare come patrono di Hule. Nel corso dei secoli, è diventato un nemico di Odino, Thor, Frey, Freyja, Eiryndul e Korotiku, che lo disprezzano per aver usato l'astuzia e l'inganno per scopi distruttivi. Gli piace particolarmente tormentare gli alleati di Hel, ma non considera questa rivalità una vera inimicizia.

MAHMATTI ALCE-CHE-CORRE

Patrono del Clan dell'Alce, Protettore della Tribù del Ragno

Mahmatti appare come un uomo nerboruto di venerabile età. La sua pelle è sottile e bruciata dal sole, una ragnatela di rughe profonde gli solca il viso e presenta un aspetto saggio ed amichevole. I lati rasati della sua testa delimitano una lunga coda di cavallo che raggiunge il centro della sua schiena, porta sempre una pipa ed indossa una semplice camicia e dei pantaloni di pelle. Mahmatti è la guida spirituale delle varie tribù dell'Alce, una persona saggia sempre alla ricerca di nuove conoscenze e la sua benedizione impedisce alla Tribù del Gufo di essere distrutta dal Clan dell'Alce. Non gli piace la violenza o le teste calde ed è fedele ad Atruaghin ed al suo mentore Ixion. Mahmatti mostra un misto di pietà e disprezzo per Atzanteotl, che considera una creatura divorata dal suo stesso odio.

MEALIDEN GUARDASTELLE

Il Guardiano, Milan, La Freccia Rossa, Patrono di Alfheim, Custode degli Elfi, Patrono degli Esploratori e degli Avventurieri

Mealiden di solito appare come un giovane elfo guerriero dal sorriso impertinente, vestito con pratici abiti da caccia di colore silvestre. Porta sempre un arco lungo sulla schiena e ha diverse scintille a forma di stella che gravitano attorno alla sua testa, le quali si muovono lentamente quando è calmo e rapidamente quando è agitato. Mealiden è il principale alleato e guardia del corpo di Ilsundal. È il custode sempre vigile degli abitanti di Alfheim e di tutti gli elfi che lo adorano. Dal momento che si è assunto la responsabilità di proteggere e salvare i suoi parenti, poco rimane del carattere vivace e beffardo che aveva durante la sua giovinezza. Ora è un immortale severo e volitivo, ma non ha perso il suo amore per l'avventura e le sfide epiche. Mostra una preferenza per gli avventurieri audaci e dallo spirito leggero. È assolutamente fedele alla causa di Ilsundal e occasionalmente collabora con Zirchev, poiché entrambi condividono l'amore per i boschi e le loro creature. Odia Atzanteotl, la nemesi di tutti gli elfi di superficie, e combatte tutti i nemici di Ilsundal.

MINROTH

Patrono di Minrothad, Patrono della Speranza e della Prosperità

Minroth di solito assume la forma di un umano atletico di 30 anni, con corti capelli neri legati con una fascia di pelle, barba e baffi neri corti ed ordinati, un tipico naso nithiano e pelle abbronzata. I suoi occhi scintillanti sono pieni di speranza. Indossa abiti da marinaio ed una corazza di bronzo con una mazza argentata legata alla cintura. Minroth è un immortale saggio e di buona volontà, che occasionalmente invia presagi ai suoi seguaci per ispirarli verso la cooperazione pacifica. Preferisce vegliare sulle loro vite senza interferire ed insegna loro che il modo migliore per raggiungere la felicità è attraverso l'autostima, la dedizione al proprio lavoro e la speranza. Quest'ultima è il punto centrale della sua fede: i fedeli devono sperare in un futuro migliore creato dagli eletti di Minroth. Questa filosofia conduce ad una vita in cui solo chi lavora con onestà e passione può raggiungere la vera felicità e ricchezza.

NOB NAR

Patrono degli Halfling, Protettore delle Cinque Contee, Patrono degli Avventurieri e dell'Audacia

Nob Nar appare come un giovane halfling nel pieno della sua vita. È alto poco più di un metro ma ha un fisico asciutto e prestante, pelle abbronzata, e lunghi capelli neri raccolti dietro la nuca. Il suo sguardo astuto ed il sorriso malizioso presagiscono lo spirito ribelle e la sua lingua lunga: il tipico mascalzone e piantagrane. Indossa semplici abiti da viaggiatore e non lascia mai il suo magico stocco Zanna, che ha ricavato dal dente di un drago. Nob Nar non ha mai perso la sua inclinazione per la goliardia e le avventure impossibili, osserva con favore tutti gli individui che rischiano la vita per inseguire sogni di gloria e per il bene degli Hin. È un fedele alleato di Brindorino e Coberham, con i quali veglia sul benessere degli abitanti delle Cinque Contee. Nob Nar è divenuto immortale durante la sua Yallara, un'impresa che nessuno si è mai nemmeno avvicinato ad eguagliare. Non ha mai smesso di ammirare ed aiutare il suo mecenate, Sinbad, che è tutto ciò che Nob Nar aspira ad essere. Da quando è diventato immortale, ha sviluppato una forte attrazione per Arnelee, una donna di grande coraggio e intelligenza, con cui condivide la passione per l'avventura.

ODINO

Wotan, Viuden, Taranos, Zephyr, Amon, Colui che Veglia, Grammaton, Jumal, Oloron, Padre Cielo, Perun, Patrono delle Terre del Nord, Patrono del Giusto, Sovrano della Nobiltà, Signore del Cielo e dei Venti

Odino è un uomo anziano e barbuto che indossa una benda sull'occhio destro. Ha le spalle larghe e la schiena dritta ed è vestito con grigi abiti polverosi, un vecchio cappello ed un mantello. brandisce una lunga lancia che usa come bastone da passeggio, i suoi due corvi, Hugin e Munin, lo seguono sempre, ed appare spesso in sella al suo mitico cavallo volante a otto zampe, Sleipnir. Odino insegna ai suoi seguaci ad usare il loro ingegno e l'intelligenza nella vita, a cercare conoscenza e saggezza attraverso l'esperienza ed a rimanere in contatto con il mondo che li circonda. Li esorta a diventare leader saggi ed equi ed a seguire le orme dei loro virtuosi predecessori, giusti ed illuminati. Odino incoraggia i suoi seguaci ad assaporare le gioie della vita e ad imparare dai propri errori. Si circonda di un gruppo di immortali che ha sponsorizzato o aiutato durante la loro ricerca

dell'immortalità, i cosiddetti Aesir, che costituiscono la maggior parte del pantheon nordico. È anche alleato con un gruppo di immortali conosciuti come Vanir dai seguaci del culto di Antalian. I due suoi nemici sono Hel e Loki. Hel è il suo opposto, usa reincarnare le anime dei malvagi per diffondere caos e male, mentre Odino lo fa con le anime buone ed insieme gareggiano per radunare più campioni. Loki è uno degli Aesir, ma è destinato a tradirli, proprio come il suo ex patrono Rathanos. Nonostante lo sappia e lo abbia predetto, Odino tiene Loki tra i suoi "figli" dove può tenerlo d'occhio.

ORCUS

Oruguz, La Capra, Il Principe Nero, Signore dei Demoni e dei Non Morti, Patrono della Violenza

Orcus appare come un umanoide alto 4,5 metri, con testa e zampe da caprone, un paio di enormi corna d'ariete, un torso robusto e peloso, e due braccia muscolose. Durante la sua vita mortale, Orcus fu uno spietato condottiero taymorano che visse nella regione più tardi rinominata Traladara. Il suo odio verso tutti gli esseri viventi e la sua sete di sangue catturarono l'attenzione di Thanatos, che presto condusse Orcus sulla via dell'immortalità, trasformandolo nel primo verro diabolico di Mystara. Orcus divenne una figura mitica dopo la sua ascensione nel XVIII secolo PI, e le leggende traladariane narrano le sue gesta come perfetto esempio di crudeltà ed orrore. Il culto di Orcus si è poi diffuso tra i malvagi mutaforma. L'obiettivo principale di Orcus è distruggere tutto ciò che è associato alla bellezza e alla vita. È ossessionato dal diffondere terrore e distruzione di massa nel modo più crudele possibile, e per questo motivo è in corsa contro Alphaks per la corona di Signore della Distruzione. Nonostante il suo aspetto bestiale, è intelligente, cinico e crudele. È un campione impeccabile della fredda logica del male. Tra la sua sfera di influenze c'è il patrocinio dei non morti, un campo in cui compete con Nyx e Demogorgone per acquisire il maggior numero di seguaci.

ORDANA

Madre Foresta, Thendara, Breig, Tawnia, Uì , Patrona delle Razze Silvane, Madre degli Elfi

Ordana si manifesta in varie forme, a seconda delle culture che la venerano.

Madre Foresta/Uì: un imponente Treant di quercia.

Thendara /Tawnia: una bellissima fanciulla elfica con lunghi capelli fluenti e pelle verde smeraldo, vestita con abiti da boscaiolo.

Ordana / Breig: un'affascinante driade con capelli e occhi verde smeraldo, vestita con un semplice abito sottile fatto dalle foglie di diversi alberi.

Ordana è il potere della natura, e quindi incarna la maestosità e la forza senza tempo delle foreste e dei boschi, per questo motivo si considera protettrice di tutte le razze che li abitano, rispettano ed amano. Al contrario, si oppone appassionatamente a tutte quelle civiltà che li distruggono o li bruciano per i loro scopi. Nonostante abbia perso molti seguaci a causa degli altri elfi Immortali, considera Ilsundal e Calitha alleati fedeli. Sa anche che può sempre contare sulla protezione dei Korrigan, sull'aiuto di Zirchev e sulla saggezza di Ka .

PETRA

Guardiana di Traladara, Patrona dei Difensori, Patrona delle Città Assediate

Petra è una donna minuta con una carnagione chiara e corti capelli scuri. Ha un aspetto deciso e severo. Indossa un'antica corazza di bronzo di fattura traladariana o mileniana, brandisce uno scudo rotondo sul braccio sinistro ed una pesante mazza nella mano destra. Petra è un immortale molto pratico che non ha tempo per le sciocchezze e le banalità. Non prova pietà per coloro che non osano sfidare il destino e le avversità e preferiscono piuttosto piangere e recriminare. Privilegia chi va avanti nonostante le difficoltà e non ha paura di affrontare l'impossibile. Petra è la protettrice di molti chierici guerrieri, di coloro che difendono gli insediamenti assediati e di chiunque sia di sangue traladariano o mileniano nel mondo. È spesso in aperto disaccordo con Vanya, per essere nemica giurata dei Mileniani, e per la sua ossessione per la conquista (in particolare di Karameikos). Disprezza Leptar, che ha contribuito al crollo delle ultime città traldariane.

PROTIUS

Ahti, Manadyn, Manwara, Nithys, Padre Oceano, Lo Spumeggiante Nooga, Vecchio del Mare, Sovrano degli Oceani e dell'Acqua, Patrono dei Marinai, Protettore della Fauna Marina

La razza con cui Protius si manifesta varia in base al seguace che lo adora, ma tutte condividono caratteristiche specifiche. Appare sempre con i tratti di un individuo maschio di età avanzata, con barba, baffi e capelli fatti di alghe verdastre. Nudo o avvolto da alghe che gocciolano costantemente acqua salata ed un tridente stretto nel pugno. Il suo volto tradisce la sua natura volubile, a volte calma, felice e serafica, poi improvvisamente infuriata, passando poi a fasi di riflessione o impassibilità. Raramente mantiene un'espressione fissa. Si manifesta anche come un delfino di notevole intelligenza oppure una gigantesca balena. Per milioni di anni, Protius ha incarnato il mare in tutti i suoi aspetti: bellezza, abbondanza, imprevedibilità, pericolo, vastità, ricchezza e mistero. Durante l'evoluzione delle specie, ha sempre presieduto e vegliato sugli oceani. Egli provoca tempeste e calma i mari a suo piacimento per far capire ai mortali solo una cosa: è il signore incontrastato delle acque di Mystara. Protius è un solitario e non ama particolarmente le razze umane o umanoidi; non che li detesti, ma non ha alcun interesse per il loro destino. Di solito riceve le preghiere di marinai e pescatori, e le ascolta o le ignora a seconda del suo capriccio. Ciò che gli importa e che apprezza veramente sono le razze, gli animali e le piante sottomarine. Nonostante ciò, può essere persuaso ad aiutare un essere umano o semiumano terrestre, se questi ha compiuto atti particolarmente generosi nei confronti del mare e degli esseri marini che Protius difende.

RAD

Etienne d'Amberville , Patrono di Glantri, Patrono della Magia, Signore della Radiosità

Rad si manifesta come un burbero uomo anziano, con una lunga barba bianca ed occhi acuti e penetranti. Indossa una lunga veste ricamata con rune misteriose e simboli magici. Rad è brillante, imprevedibile, solitario e testardo. Quando si comporta come Etienne, finge di essere distratto e burbero, per mostrare agli altri la sua senilità, anche se la sua mente è perfettamente funzionante. Rad si diverte a prendere in giro le persone che considera troppo orgogliose usando la sua tipica arroganza averoignese. Irrita Ixion ogni volta che può e non ha mai riconosciuto il suo comando. Le sue macchinazioni sono la causa per cui gli Immortali sono tenuti fuori da Glantri, con grande dispiacere dei sui rivali. Questa irriverenza per la gerarchia gli porta sia simpatia che odio tra gli altri immortali. Il carattere irriverente di Rad è spesso al centro di molti dibattiti all'interno della Sfera di Energia, molti immortali dalla testa calda che vogliono scuotere la gerarchia e rovesciare i regnanti seguono il suo esempio. Nonostante la sua testardaggine e sprezzanza, Rad è troppo buono di cuore per prendere sul serio i suoi nemici.

RAFIEL

Patrono degli Elfi dell'Ombra, Patrono della Scienza

Rafiel si manifesta come un essere umano di mezza età apparentemente timido, ma dietro gli occhiali nasconde uno sguardo penetrante ed astuto. Indossa una semplice tunica e pantaloni sotto un camice bianco da scienziato. Rafiel è calmo, saggio e di buone intenzioni. La sua estrema umanità e senso del dovere lo hanno portato ad aiutare gli Elfi dell'Ombra a sopravvivere, e vi si è molto affezionato. I 14 Versi che ha donato loro sembrano richiedere duro impegno, ma hanno aiutato a proteggerli e gli hanno permesso di sopravvivere nel corso dei secoli. I suoi seguaci lo hanno sempre considerato severo ed inflessibile a causa dei suoi dogmi religiosi, ad esempio il dovere di abbandonare i bambini malformati e di esiliare gli elfi più anziani, ma questo perché non riescono a vedere il suo piano più ampio: Rafiel, infatti, guida gli umanoidi a trovare ed allevare i bambini abbandonati dagli Elfi dell'Ombra. Questo salvaguardia la loro razza dalle radiazioni e permette di infiltrare suoi seguaci tra gli umanoidi. Il suo interesse primario è nei diversi tipi di energie che si trovano in tutto il Multiverso, in particolare la Radiosità che ha sempre studiato segretamente poiché è ciò che l'ha reso immortale. Il suo progetto più ambizioso è riuscire ad assemblare un reattore nucleare, noto come Camera delle Sfere (simile al Nucleo delle Sfere), sotto il Rifugio di Pietra. La sua ossessione per creare questo manufatto deriva dal voler dimostrare che i principi e le leggi scientifiche su cui ha basato la sua vita mortale sono ancora perseguibili. Rafiel è prevalentemente un pacifista, ma ha sempre usato ogni mezzo per combattere l'influenza di Atzanteotl sul suo popolo. Questi è il suo unico vero nemico ed è il responsabile della corruzione di molti Elfi dell'Ombra (tra i quali gli Shattenalfen) votati alla causa dell'Entropia.

RATHANOS

Ra, Patrona di Nithia, Signore del Fuoco

Rathanos appare come un essere umanoide dai tratti vagamente mascolini, alto circa 2 metri, interamente fatto di fuoco, senza volto, genitali o altri tratti distintivi. Rathanos è ossessionato dal potere e, per qualche ragione, ha una visione misoginia dell'universo che lo porta ad opporsi ad ogni immortale femminile (a causa di ciò i suoi seguaci possono essere solo uomini). L'interesse di Rathanos è la completa trasmutazione di tutta la materia in energia, in particolare in fuoco, ed è alla continua ricerca di un incantesimo che possa permettere ai suoi seguaci di trasformarsi in esseri di pura energia, rendendoli indistruttibili ed immortali. Finora, la sua ricerca non ha portato a nulla di definitivo, e quindi continua ad incitare i suoi seguaci, promettendo loro che questo è l'unico modo con cui raggiungere vera immortalità. Se ciò dovesse mai accadere, potrebbe creare un popolo di esseri nati come mortali, e quindi che possano progredire velocemente come solo i mortali sanno fare, ma che possono diventare esseri eterni al servizio della causa dell'Energia.

RAZUD

Patrono dell'Autodeterminazione e dell'Indipendenza, Patrono degli Alphatiani

Razud sembra un bel ragazzo di circa sedici anni con una carnagione dorata. Ha i capelli castani, gli occhi verdi ed un enorme sorriso che gli illumina il viso. Si veste di una toga verde smeraldo di seta liscia. Razud è un individuo determinato e coraggioso, e per questo presta speciale riguardo ai suoi adoratori che si mostrano indipendenti ed autosufficienti. Coloro che lo venerano in cerca di guida e protezione dovrebbero essere, allo stesso tempo, abbastanza audaci e coraggiosi da affrontare le sfide della vita sfruttando i loro punti di forza. Tutti coloro che lottano per una migliore esistenza, indipendenza e successo adorano Razud.

RUAIDHRI FLAGELLAFALCHI

Il Cacciatore d'Argento, Flagello dei Licantropi, Patrono dei Cacciatori

Apparendo come un cacciatore elfico che indossa una cotta di maglia argentata e brandisce una spada lunga d'argento, con un arco lungo sulle spalle e frecce dalla punta d'argento, Ruaidhri Flagellafalchi è la rovina dei licantropi ed il patrono dei cacciatori. Il suo sguardo ha un aspetto predatorio, che sembra decidere se chi ha davanti sia la sua prossima preda. Ruaidhri nacque nel IV secolo DI sull'Isola del Commerciante a Minrothad da una famiglia di elfi dei boschi. Ha assistito al massacro di tutti i suoi genitori e parenti da parte di una banda di falchi mannari durante l'epidemia di licantropia a Minrothad. Pazzo di rabbia ed ardente di vendetta, guidò la fazione di elfi che alla fine portò alla Purga d'Argento nel 443 DI. Dopo aver liberato Minrothad dai mannari, lasciò la sua casa per ultimare la sua vendetta, seguendo ogni traccia ed ogni voce che suggeriva l'esistenza di falchi mannari nel mondo, uccidendone l'ultimo nel 593 P.I. Dopo tutti i suoi viaggi e le sue esperienze, era convinto che, nonostante tutti i suoi sforzi e la sua lunga vita, un semplice mortale non avrebbe mai potuto liberare il mondo dalla piaga della licantropia, per questo decise di percorrere il cammino dell'immortalità. La crociata di Ruaidhri, contro quello che lui considera un popolo maledetto che depreda e soprattutto minaccia costantemente la vita di tutti i semiumani, lo consuma, ed è per questo che li elimina senza rimpianti o pietà. Nel suo odio implacabile per tutti i licantropi, è diventato il feroce nemico di Zirchev, che invece li protegge. Ruaidhri è un solitario a cui non importa di avere alleanze stabili. Anche il suo patrono, Malinois, lo abbandonò quando si rese conto della portata del suo odio. Per perseguire la sua vendetta, Ruaidhri fa tutto ciò che è necessario, incluso allearsi con l'Entropia quando è necessario.

SINBAD

Il Viaggiatore Celeste, Patrono dei Viaggiatori e degli Esploratori, Patrono dell'Audacia e della Scoperta

Sinbad è un uomo nel fiore degli anni. Nessuno conosce la sua vera forma in quanto appare come un individuo della propria razza a chiunque lo osservi, ma sempre come un marinaio o un esploratore. Sinbad è carismatico, imprevedibile ed un immortale audace, sempre alla ricerca di nuove barriere da infrangere, nuovi rischi da correre e nuove avventure da vivere. Sindbad è uno degli immortali più conosciuti, è il patrono di molti e tanti popoli lo considerano una figura leggendaria e mitica. Nonostante la sua popolarità in numerose nazioni, a differenza di altri immortali, usa la stessa immagine in tutto il Mondo Conosciuto.

TALITHA

Ait-tha, Ta Liu Ai-Tan, Patrona dell'Egoismo, Regina del Tradimento e del Vizio, Protettrice degli Assassini

Talitha è la prova che la bellezza non sempre è sinonimo di gentilezza. Si presenta come una bellissima donna mora dai lineamenti alphatiani, con un corpo sinuoso e la pelle ramata, spesso indossando abiti molto succinti. Questo aspetto accresce il suo fascino e la sua sensualità, nonostante la temibile ascia da battaglia che porta nascosta dietro la schiena. Talitha vive solo per sé stessa. Le piace umiliare gli altri e causare angoscia e dolore. Non è nella sua natura il semplice rubare; il furto deve sempre creare la rovina o la sofferenza della vittima. Talitha è un'edonista senza rimorsi ed essere adorata per le sue imprese è uno dei suoi più forti desideri, e lei lo pretende. Ha tessuto intrighi e cospirazioni sia contro gli Immortali che contro i mortali, ed ora è una delle più attive Immortali entropiche del Multiverso, e la sua rapida ascesa nella gerarchia della Sfera lo testimonia. Ama fingere di allearsi con alcuni Immortali Entropici solo per voltar faccia alla fine, beneficiando della loro caduta.

TAHKATI DOMATEMPESTE

Patrono del Clan del Cavallo

L'immortale prediletto dal Clan dei Cavalli, Tahkati è un umano dalla pelle ramata molto più basso della media, ma con spalle così larghe e muscolose che lo rendono imponente e minaccioso. I suoi capelli sono rasati ai lati, con una coda di cavallo lunga fino al centro della schiena. È nudo, fatta eccezione per un perizoma di lino sostenuto da una cintura che regge gli scalpi dei suoi nemici, ed un pugnale ricavato dall'omero di un bufalo. Da quando Atruaghin è diventato immortale, insieme hanno collaborato spesso e, anche se non sono veri e propri amici, si rispettano a vicenda, e Tahkati rimane fedele alla causa di Atruaghin. A causa della sua natura feroce, orgogliosa e determinata, spesso risponde male a qualsiasi provocazione, il che lo pone in situazioni di tensione. Non approva la calma e la temperanza di Atruaghin, desiderando che egli sia più rapido e decisivo nel promuovere la crociata contro gli Immortali Entropici ed i nemici dei Clan.

TARASTIA

Pax Bellanica, Il Giudice, Var, Patrona della Giustizia e della Vendetta, Signora della Verità e dell'Ordine

Tarastia è una femmina umana dall'espressione severa e dall'aria impassibile. Ha una scura pelle abbronzata ed una mascella squadrata. Indossa sempre un'armatura di piastre nere e porta con sé un'ascia da boia nera. Tarastia è ossessionata dal concetto di giustizia, aiuta chi persegue una giusta causa, ma interviene personalmente solo in casi vitali. Non permette ai suoi fedeli di infliggere punizioni più dure del crimine commesso e non mostra pietà quando ha a che fare con persone che hanno deliberatamente ignorato le leggi, le quali considera gli unici pilastri che impediscono a qualsiasi società di cadere nell'anarchia. Tarastia non approva i metodi di Koryis e Alphatia, che a suo avviso sono troppo pacifici ed assecondanti, ma non li considera nemici. La sua nemesi è Rathanos, che è sia sciovinista che anarchico, mentre il suo vero alleato è Diulanna, con la quale condivide la determinazione e la brama di giustizia.

TERRA

Cay, Dun, Frigg, Maderakka, Madre Terra, Magna Mater, Yamuga, Patrona della Vita e della Fertilità

Terra appare come una donna umana tozza con la pelle scura ma senza particolari tratti razziali. La sua espressione è sia severa che compassionevole. Il colore dei suoi capelli varia a seconda dell'ora del giorno: rosso roseo all'alba, castani alla mattina e al pomeriggio, biondi a mezzogiorno e neri dopo il tramonto. Semplici abiti marroni sono il suo abbigliamento preferito. Adorata in tutto il Multiverso come protettrice della vita, della nascita e della fertilità, Terra sovrintende agli aspetti dei cicli vitali dei pianeti e delle civiltà. I suoi principali interessi risiedono nella creazione e protezione di nuove specie e nella prosperità di quelle esistenti. È particolarmente preoccupata per quelle aree dell'universo in cui la Materia domina. Terra disprezza gli intrighi tramati dalla maggior parte degli Immortali e farebbe qualsiasi cosa per proteggere l'interesse della sua Sfera e trionfare sulla morte e sul caos. Ella è straordinariamente testarda e segue le antiche leggi dell'ordine, non le piacciono le nuove teorie, né promuove il cambiamento dall'ordine primordiale del Multiverso, crede nella protezione dell'ordine e della vita ad ogni costo.

THANATOS

Tha-to, Karr, il Tristo Mietitore, il Vecchio Nick, Padre di Tutti i Demoni, Darga, L'Eterno, Patrono della Morte e della Distruzione



Un umanoide avvolto in scure bende che nascondono i suoi lineamenti, Thanatos indossa una veste completamente nera, con ali in decomposizione che spuntano dalla schiena ed una falce arrugginita tenuta saldamente tra gli artigli scheletrici. Thanatos odia ogni tipo di essere vivente e considera la morte l'unico rimedio possibile alla pestilenza dei viventi diffusa nell'universo, cercando di portare ovunque distruzione. Vuole che il caos regni considerando la morte lo stato perfetto dell'universo ed usa sia la forza bruta che elaborati schemi per raggiungere i suoi obiettivi, il che lo rende l'Immortale entropico più attivo dell'universo. Non importa quale sia il suo scopo, se questo riguardi un singolo individuo o un intero paese, Thanatos concentrerà sempre tutti i suoi sforzi per avere successo con una incessante dedizione. Assapora tutti i singoli momenti di dolore e sofferenza che provoca nei vivi mentre si avvicina la loro fine. Ama spesso uccidere i mortali ed assumerne l'identità per ingannare i suoi nemici e portare avanti di persona i suoi piani. Il più delle volte, fa affidamento sulle migliaia di adoratori che ha in tutto il Multiverso per tessere la sua rete di malvagità. Thanatos non ha amicizie stabili, non esita mai ad usare altri Immortali o alleati (sebbene temporanei) come pedine nelle sue mani, nessuno tra coloro che ha sponsorizzato oserebbe rifiutare le sue richieste. Thanatos è sempre sopravvissuto grazie alla sua incredibile anima astuta e spietata. Sa di avere tutto il tempo del Multiverso, e non ha bisogno di affrettare i suoi schemi.

THOR

Donar, Donegal, Tuatis, Il Generale, Il Tonante, Dugong, Patrono dei Guerrieri, Signore della Battaglia e dell'Onore

Thor assomiglia ad un potente antaliano con capelli e barba rosso fuoco. Usualmente veste una cotta di maglia, un elmo cornuto ed un enorme martello da guerra alla cintura. Thor è l'incarnazione del guerriero perfetto e chiede ai suoi seguaci di rimanere fedeli al suo codice di condotta basato su onore, coraggio e rispetto per la tradizione. Impavido e sempre pronto per la battaglia, Thor è solitamente un personaggio accomodante, ma è incline ad attacchi di rabbia quando viene offeso o preso in giro, cosa che Loki sa molto bene. Thor considera tutti gli Aesir come suoi alleati, tranne Loki che non perde occasione per ridicolizzarlo o ingannarlo. È spesso in combutta con Hymir, l'unico gigante immortale con cui va d'accordo, grazie al suo talento con i liquori. I suoi alleati sono sempre pronti ad obbedire ai suoi comandi. Odia Zugzul con veemenza poiché egli è il patrono di tutti i giganti malvagi che spesso tormentavano il suo popolo, ed osserva continuamente le mosse di Hel per la sua alleanza con Loki.

TYCHE

Bath, Tai Qi Ming, Patrona della Fortuna e del Destino

Tyche si manifesta come una donna con una veste bianca ed un velo, con pelle di alabastro, capelli corvini ed un viso severo; sia attraente che pericolosa, emana un'aura di mistero. Tyche è un antico Immortale, proprio come Ixion e Thanatos, ed è la protettrice sia della sfortuna che della buona sorte, del caso e del destino. Anche se afferma di non ricordare la sua vita mortale, i saggi ipotizzano che sia nata alla creazione dell'universo poiché incarna il destino e la casualità, tuttavia qualunque sia la verità, essa custodisce gelosamente il segreto. Tyche ha modi molto distanti e distaccati, non stringe mai alleanze e, allo stesso modo, non si oppone mai apertamente a nessuno. Il suo culto ha un ampio seguito tra gente comune ed avventurieri, che spesso la pregano per avere buona sorte prima di impegnarsi in imprese rischiose.

VALERIAS

Ashanti, Biao Hun Xi-Ai, Colei che Dona le Armi, Hathnor, Isiris, Shaya, Sjofn, Vanu, Immortale dell'Amore, Patrona della Passione e del Desiderio, Signora della Carità, Protettrice degli Innamorati

Valerias appare come la più bella donna della razza di chi l'osserva. Vestita con abiti dallo stile unico e di buon gusto, indossando preziosi tipici della cultura a cui si manifesta. Tuttavia indossa sempre un paio di orecchini dorati che rappresentano il sole nascente, dono del suo amante Ixion. Valerias è un'immortale molto passionale ed, in quanto tale, il suo temperamento

è tempestoso, orgoglioso e drammatico. Le piace immischiarsi negli affari dei mortali ed è incline a intervenire indirettamente per aiutare coloro che suscitano il suo interesse o dimostrano fascino e carisma. Queste fantasie sono voluttuose e, così come possa improvvisamente sbocciare il suo interesse per una storia o per un individuo, questo può diminuire altrettanto rapidamente, al pari della la sua relazione con Ixion, che dura da tempo immemorabile, e che subisce interruzioni di tanto in tanto quando Valerias perde la testa per qualcun altro, per poi tornare da lui. Nonostante sia l'incontestata protettrice della bellezza, ha recentemente iniziato a provare una seria rivalità nei confronti di Kythria, una giovane immortale che un tempo era la sua sacerdotessa. Kythria cerca di rubare il suo posto ed i suoi seguaci, ma è sotto la protezione di Eiryndul, che Valerias detesta per la sua insopportabile arroganza e le sue ripetute avances. Inoltre, dato il suo carattere capriccioso, non le piace la puntigliosità di Khoronus e finisce spesso per litigare con lui.

VANIA

la Dama Grigia, l'Inquisitrice, Matera, Patrona della Guerra e dei Conquistatori, Patrona dei Cavalieri Heldannici, Patrona dei Kubitti

Vanya è una donna umana di media statura con occhi marroni e lunghi capelli castani intrecciati. È vestita con un'armatura a scaglie di drago rosso, speroni agli stivali e porta diverse armi allacciate alla cintura. Vanya è l'esempio perfetto di una persona che ha vissuto una vita al limite. Quando era mortale, si lanciava senza ritegno in ogni guerra, battaglia, avventura e sfida, portando lo stesso entusiasmo nelle relazioni personali. Da immortale, vede con favore tutti quegli individui che vivono la loro vita al meglio, come fece lei, apprezza i seguaci che non esitano mai ad affrontare il pericolo, ma sono pronti a mettere alla prova la loro fede e la loro forza di volontà contro sfide impossibili. Disprezza la codardia e non esita a punire i traditori. Per Vanya, la guerra è un'arte che deve essere apprezzata, praticata ed intrapresa seriamente; crede che la guerra e la conquista siano le principali forze che influenzano la storia e la cultura della società. Secondo il suo punto di vista, la guerra mette alla prova la forza di volontà e l'intraprendenza delle persone, lasciando sopravvivere solo coloro che sono degni di migliorare il mondo. Nella sua mente, la conquista stimola il progresso, riunisce diverse civiltà e le costringe a confrontarsi generando così nuove idee, possibilità e paradigmi.

ZIRCHEV

Il Cacciatore, Protettore delle Razze Silvane, Patrono della Caccia

Zirchev è un cacciatore dal fisico temprato e ben muscoloso, vestito con abiti da caccia mimetici verdi e marroni. Solitamente accompagnato da un gruppo di creature silvane o bestie addomesticate, porta spesso un arco lungo. Zirchev è sempre stato un tipo introverso e solitario e non va d'accordo con gli umani, preferendo di gran lunga stringere legami con gli animali. Ha trascorso così tanto tempo nei boschi che ha stretto amicizia con le intelligenti creature silvane e ha imparato a preferire la brutalità della natura. Per questo ora si proclama protettore di coloro che predicano la tolleranza e il rispetto per le creature viventi. Le leggende traladariane distorcevano i fatti e lo presentavano solo come un cacciatore e boscaiolo che aveva il dono di domare ogni animale che incontrava, identificandolo così come patrono dei boschi. Zirchev non ha intenzione di far cambiare questo punto di vista, poiché apprezza il ritratto con il quale lo dipingono; le razze silvane, tuttavia, hanno una migliore comprensione della sua vera personalità e dei suoi obiettivi. Ha molti alleati, tutti tra gli immortali orientati alla natura, in primis Halav e Petra. A causa della sua conoscenza, è uno dei pochi immortali ammessi alla Corte dei Sidhe.



Puoi sentirlo? Caos e cambiamento intorno a te. Questa è energia: movimento, progresso e potere. Se vuoi il potere, questo è l'energia in tutte le sue forme. L'energia è in continua evoluzione; per imparare a domarla devi adattarti e cambiare con essa. L'energia ti sorprenderà; apparirà in modi che non pensavi fossero possibili. Devi padroneggiarla, imparare a prevederla. Attraverso l'energia si arriva all'immortalità, e il raggiungimento dell'immortalità è il più grande cambiamento di tutti.

-Vallena Allenas, sacerdotessa di Alphatia

Energia

Dominio Divino

La Sfera dell'Energia è altamente dinamica. L'energia cerca di creare il movimento ed il cambiamento e, come tale, è strettamente legata all'elemento del fuoco ed all'allineamento caotico. L'energia consuma la materia, rallenta il tempo e stimola il pensiero. Si oppone al tentativo della Materia di controllarla, ai tentativi del Pensiero di definirla e ai tentativi del Tempo di superarla. I seguaci dell'Energia tendono ad essere progressisti nel loro modo di pensare. Non amano la stagnazione e preferiscono il progresso su ogni cosa. Vivono solitamente in aree poco sviluppate, preferendo la libertà ad una vita monotona e con pochi cambiamenti; molti non si fermano mai, trascorrendo l'intera esistenza da nomadi alla ricerca di nuove esperienze in terre lontane. Un seguace dell'Energia tende ad essere impetuoso, e a non rimuginare sulle decisioni. Sono impulsivi quando si tratta di cercare soluzioni e preferiscono l'azione al dibattito, tendendo ad essere veloci a muoversi e lenti a calmarsi, e sono facilmente spinti ad agire secondo una strategia mal concepita.



Riposo ridotto

Al 1° livello, il personaggio termina un riposo lungo in 4 ore.

Trucchetto bonus

Scegliendo questo dominio, al 1° livello il chierico ottiene il trucchetto Stretta Folgorante se non lo conosce già.

Incanalare Divinità: Alterare Energia

A partire dal 2° livello, il chierico può usare Incanalare Divinità per cambiare il tipo di energia di un incantesimo. Quando lancia un incantesimo, invoca la sua devozione agli Immortali dell'Energia. Se l'incantesimo fa danno da energia, può modificarne il tipo. I tipi di danno che possono essere modificati da o verso sono Freddo, Fuoco, Fulmine e Tuono.

Ferita Energetica

Al 6° livello, il potere che il chierico canalizza dalla Sfera di Energia inizia a sopraffare i suoi incantesimi. Quando lancia un incantesimo offensivo, aggiunge 1 punto ad ogni dado di danno che tira. Ad esempio un incantesimo che infligge 5d6 di danni infligge anche 5 danni aggiuntivi.

Colpo Divino

All'8° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere ai colpi della sua arma l'energia divina. Una volta a turno, quando colpisce una creatura con un'arma da mischia, può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni radianti aggiuntivi al bersaglio. Quando raggiunge il 14° livello, i danni aggiuntivi aumentano a 2d8. Questa abilità è cumulativa con Ferita Energetica.

Sopraffatto

A partire dal 17° livello, quando lancia un incantesimo offensivo non può tirare meno di 3 su nessun dado di danno. Tutti i risultati inferiori vengono trattati come fossero un 3.

Livello	**Incantesimi del Dominio dell'Energia**
1°	Spada Fiammeggiante, Onda Tonante
3°	Raggio Rovente, Frantumare
5°	Palla di Fuoco, Fulmine Magico
7°	Tempesta di Ghiaccio, Scudo Infuocato
9°	Animare Oggetti, Colpo Infuocato

La vita è dolore, questa è la realtà. Mentre vivi soffrirai. Tutti soffrono. Le persone invecchiano e muoiono; le nazioni cadono, le razze si estinguono. Ma se potessimo ricominciare da capo? Questa è la promessa dell'Entropia. Questo mondo è imperfetto, gli immortali che lo hanno plasmato lo hanno rovinato. Possiamo sbarazzarcene, possiamo liberarci di tutto. Guardare il mondo bruciare e ricostruirne uno perfetto dalle sue ceneri.

- Sonya dagli occhi vitrei, chierica di Hel

Entropia

Dominio Divino



L'entropia è la fine di tutto, non è associata a nessun elemento, è strettamente legata alla morte ed al male, ed il suo unico scopo è la distruzione delle altre quattro Sfere. È la Sfera del marciume e del decadimento. L'entropia cerca di distruggere la Materia, far stagnare il Tempo, dissipare l'Energia e bloccare il Pensiero. Questo dominio è principalmente per PNG, chiedi al tuo DM prima di sceglierlo. Coloro che percorrono il sentiero dell'Entropia tendono a farlo in segreto. La Sfera è vietata nella maggior parte delle nazioni e i templi che la celebrano vengono distrutti non appena vengono scoperti. La maggior parte dei templi dell'entropia si trova sotto terra, nascosti in buie cantine o isolati dalle aree popolate. Ve ne sono in tutto il Mondo Conosciuto, ma mai alla luce del sole. I seguaci dell'Entropia vogliono vedere la fine del mondo in modo che esso possa essere ricostruito. Molti sono irrimediabilmente pazzi, lo vogliono solo vedere bruciare, altri sentono che è stata loro negata una possibilità di grandezza, e ricominciare da zero li renderebbe più potenti di prima.

Discepolo della decadenza

A partire dal 1° livello, i suoi incantesimi di Infliggi Ferite sono più efficaci. Ogni volta che il chierico usa un incantesimo Infliggi Ferite o un incantesimo che infligge danni necrotici, il bersaglio subisce un ammontare di danni addizionale pari a 2 + il livello dello slot incantesimo utilizzato. Inoltre, acquisisce competenza nelle armi da guerra.

Incanalare divinità: Iettatore

Al 2° livello, il chierico può usare Incanalare Divinità per rendere gli altri più suscettibili alla magia. Come azione, espone il suo simbolo sacro e seleziona un bersaglio entro 9 metri da colpire. Per un numero di round pari al suo bonus di Saggezza, il bersaglio ha svantaggio su tutti i tiri salvezza. Questo effetto termina immediatamente se usa di nuovo l'abilità durante la sua durata o se il bersaglio fallisce un tiro salvezza. Un incantesimo Benedizione o Rimuovi Maledizione pone fine all'effetto immediatamente.

Dissipa Energia

A partire dal 6° livello, quando subisce danni da qualsiasi incantesimo, riduce il danno subito per un valore pari al numero di dadi di danno. Ad esempio un incantesimo che infligge 3d8 danni viene ridotto di 3 punti prima di qualsiasi altro modificatore.

Colpo Divino

All'8° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere ai colpi della sua arma l'energia divina. Una volta a turno, quando colpisce una creatura con un'arma da mischia, può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni necrotici aggiuntivi al bersaglio. Quando raggiunge il 14° livello, i danni aggiuntivi aumentano a 2d8.

Probabilità Ridotte

A partire dal 17° livello, tutti gli attacchi non magici contro il chierico hanno svantaggio.

Livello	Incantesimi del Dominio dell'Entropia
1°	Anatema, Infliggi Ferite
3°	Corona di Follia, Oscurità
5°	Scagliare Maledizione, Paura
7°	Inaridire, Allucinazione Mortale
9°	Dominare Persone, Fuorviare

Affinché qualsiasi cosa persegua, deve resistere da sola. Il cambiamento fine a se stesso è destinato a fallire; la vita deve avere uno scopo. Questa è la ragione della Materia. Se tutto ha un posto, tutto conosce il suo ruolo. Non c'è più sofferenza, non c'è più lotta, tutti faranno ciò che ci si aspetta da loro e, nel complesso, il nostro popolo prospererà.

-Gromm il Grosso, Chierico di Terra

Materia

Dominio Divino

La Sfera della Materia è stabile e durevole. La materia è l'elemento costitutivo di tutte le cose, cerca continuamente di creare nuove forme. ed è legata all'elemento Terra ed all'allineamento Legale. La Materia resiste al tentativo del Tempo di cambiarla, cerca di incanalare l'Energia in una forma utile e fornisce ordine al Pensiero. I chierici della Materia tendono ad essere conservatori nel loro modo di pensare. Le decisioni sono raramente o mai affrettate, lo status quo e le tradizioni sono spesso perseguite e le modifiche alle dottrine della chiesa possono richiedere decenni o più per essere apportate. La Sfera della Materia spesso sembra ristagnare quando elementi esterni premono per un cambiamento nel modo di pensare della chiesa, per contro, le Templi della Materia tendono ad essere piuttosto impressionanti sia per dimensioni che per stile.



I seguaci della Materia preferiscono la stabilità a tutto il resto, raramente si spostano, preferendo vivere e morire nella stessa regione. La famiglia è importante per coloro che crede nella Sfera della Materia, quindi i laici tendono ad avere famiglie numerose per mantenere la forza della linea familiare. Un gran numero di artigiani segue la Sfera della Materia, poiché li incoraggia a preservare la tradizione del mestiere. I piccoli villaggi preferiscono i chierici della Materia poiché gli stessi promuovono lo status quo.

Competenza bonus

Il chierico è abituato al peso delle armature più pesanti. Al 1° livello, acquisisce competenza nelle armature pesanti.

Forte come l'Acciaio

Il chierico ignora facilmente coloro che cercano di ostacolare il suo cammino. È stabile come una montagna e resiste ai tentativi forzati di movimento come se fossero una brezza leggera. A partire dal 1° livello, acquisisce competenza nei tiri salvezza di Forza. Inoltre, ha vantaggio alle prove di Afferrare e Spingere contro di lui.

Incanalare divinità: Stabile come una Roccia

A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per aumentare la sua stabilità. Come azione espone il suo simbolo sacro, impedendo a se stesso ed ai suoi alleati entro 9 metri di cadere proni o colpiti da un effetto forzato di movimento, per un numero di round pari al suo bonus di Saggezza.

Colpo Divino

All'8° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere ai colpi della sua arma l'energia divina. Una volta a turno, quando colpisce una creatura con un'arma da mischia, può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni contundenti aggiuntivi al bersaglio. Quando raggiunge il 14° livello, i danni aggiuntivi aumentano a 2d8.

Difesa implacabile

La pelle del chierico rifiuta di deformarsi quando viene colpita, tale è la sua devozione alla Sfera della Materia. Al 17° livello guadagna resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

Livello	**Incantesimi del Dominio della Materia**
1°	Ingrandire/Ridurre, Scudo
3°	Blocca Persone, Localizza Oggetto
5°	Creare Cibo e Acqua, Fondersi nella Pietra
7°	Fabbricare, Pelle di Pietra
9°	Creazione, Muro di Pietra

Non possiamo fare qualcosa finché non sappiamo cosa stiamo facendo, giusto? Ecco di cosa tratta il pensiero. È semplice diventare devoti alla Sfera, guardare quella montagna e chiedersi cosa c'è dall'altra parte. Non è solo conoscenza; è comprensione, curiosità, esplorazione. Non puoi insegnare a qualcuno come seguire la Sfera del Pensiero; devi mostrarglielo. Devono voler sapere, voler comprendere ciò che vedono. Solo allora capiranno veramente ciò che non sapevano.

-Tomlin Piedeverde, aspirante di Nob Nar

Pensiero

Dominio Divino

La Sfera del Pensiero è manipolatrice e curiosa. Il pensiero è l'essenza degli immortali; serve a classificare tutta l'esistenza. Il Pensiero rappresenta la realizzazione, la filosofia e la comprensione, ed è legato all'elemento Aria ma non ad un allineamento specifico. Il Pensiero si oppone agli eccessi dell'Energia, tenta di manipolare il Tempo e crea la forma nella Materia. Più di ogni altra Sfera, i chierici del Pensiero servono come consiglieri sia ai nobili che ai contadini. Se un chierico del Pensiero conosce una risposta, questa sarà condivisa e, se la risposta è sconosciuta, verrà scoperta. I chierici del pensiero sono meno saggi e più esploratori, condividendo non solo la loro conoscenza ma anche la loro comprensione e logica. Conoscere non è abbastanza: la percezione è la chiave del pensiero. I templi del Pensiero sono spesso simili ad una combinazione di forum e biblioteche, dove ogni conoscenza è benvenuta e dibattuta. I seguaci del pensiero tendono ad essere individui dotti, ma allo stesso tempo autodidatti. I seguaci più anziani insegnano nei templi e forniscono l'istruzione primaria a chiunque desideri imparare il pensiero critico e, nel complesso, i devoti tendono ad essere di mentalità aperta. Spesso, anche se un sovrano non è devoto alla Sfera del Pensiero, ricerca comunque i suoi seguaci per la loro saggezza e guida. La maggior parte delle persone vede loro come eruditi o insegnanti, ma in alcune situazioni i chierici cercano introdurre un nuovo stile di pensiero, istruendo i più promettenti al dominio e alla conquista.

Competenza Bonus

Al 1° livello, il chierico acquisisce competenza in due delle seguenti abilità: Arcano, Storia, Intuizione o Percezione.



Telepatia

A partire dal 1° livello, il chierico può inviare messaggi telepatici. Può comunicare con qualsiasi creatura intelligente entro 36 metri da lui. I due si comprenderanno anche se non parlano la stessa lingua. Può usare questa abilità un numero di volte pari al suo bonus di Saggezza prima di necessitare di un riposo lungo.

Incanalare Divinità: Ispirazione

Il chierico può spendere un uso di Incanalare Divinità per diventare Competente in un'abilità o in uno strumento per 1 ora, usando il suo modificatore Saggezza al posto del modificatore richiesto dall'abilità.

Genio

La sua capacità di pensare rapidamente gli dà un vantaggio a resistere alla magia che influenzerebbe la sua mente. Al 6° livello, il chierico acquisisce competenza nei tiri salvezza di Intelligenza e quando effettua una prova di caratteristica di Intelligenza che gli consente di utilizzare il suo bonus di competenza, può considerare come un 10 i risultati pari o inferiori a 9.

Colpo Divino

All'8° livello, ottiene la capacità di infondere ai colpi della sua arma l'energia divina. Una volta a turno, quando colpisce una creatura con un'arma da mischia, può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni psichici aggiuntivi al bersaglio. Quando raggiunge il 14° livello, i danni aggiuntivi aumentano a 2d8.

Servitore

Al 17° livello, il chierico sceglie quattro incantesimi dalla lista degli incantesimi da mago (tranne Radiosità), uno per ognuno dei seguenti livelli: 6°, 7°, 8° e 9°, e li aggiunge al suo elenco di incantesimi di dominio. Come gli altri suoi incantesimi di dominio, sono considerati sempre preparati e contano come incantesimi da chierico.

Livello	Incantesimi del Dominio del Pensiero
1°	Comprensione dei Linguaggi, Individuazione del Magico
3°	Calmare Emozioni, Individuazione dei Pensieri
5°	Chiaroveggenza, Inviare
7°	Compulsione, Confusione
9°	Modificare Memoria, Sogno

Ogni cosa ha il suo posto, un tempo per la sua creazione ed un tempo per la sua fine. Se nulla viene creato e se nulla finisce, il mondo ristagnerà. Il tempo è il giudice di tutte le cose. Il tempo non è né buono né cattivo; Il tempo è tutto. A causa del Tempo, quando le cose vecchie finiscono, nuove cose vengono create per sostituirle ed il ciclo della vita continua. Guardalo ed impara da esso. Non c'è fine al Tempo; c'è solo il prossimo passo.

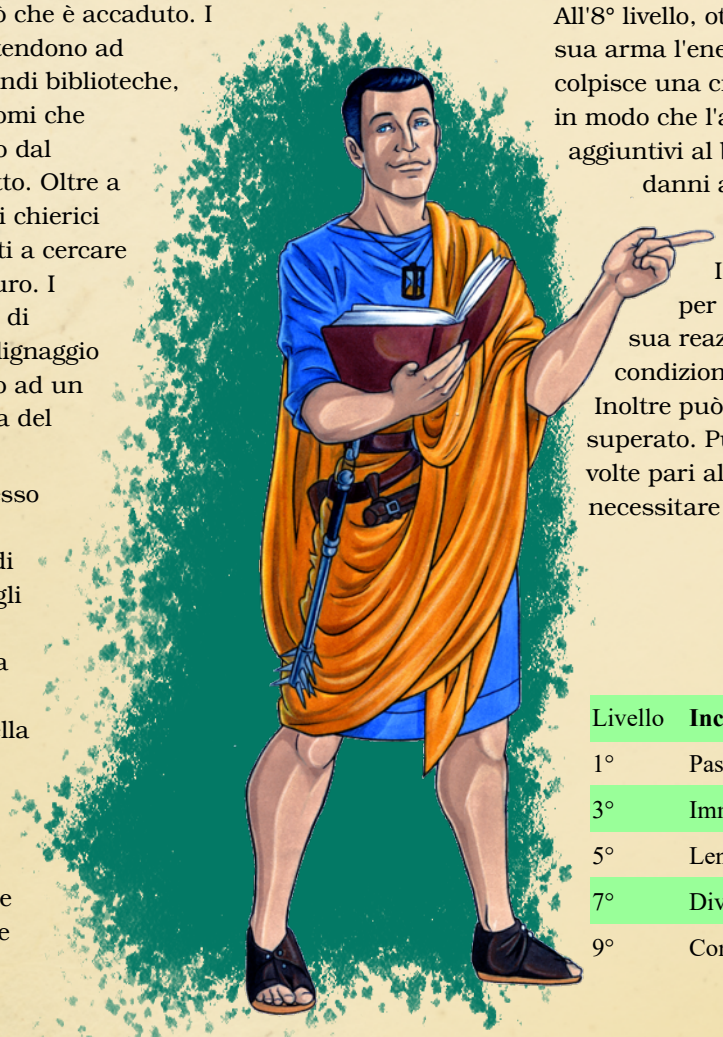
-Galtar von Breck, Sommo Sacerdote di Khoronus

Tempo

Dominio Divino

La Sfera del Tempo promuove il cambiamento ed il progresso. Il tempo è costante, sempre scorrevole e proiettato in avanti, rappresenta il cambiamento e la rinascita, istruendo il futuro con le lezioni del passato, è legato all'elemento Acqua ed all'allineamento Neutrale. Il tempo si oppone alla resistenza della Materia al cambiamento, diminuisce l'Energia e insegna al Pensiero la storia. I chierici del tempo tendono ad essere ossessionati dal passato oltre a predire il futuro. Accumulano tomi contenenti lignaggi e storie antiche, e praticano ogni tipo di divinazione per sapere cosa accadrà. Non si concentrano sull'accumulazione di conoscenza fine a se stessa, ma sulla meticolosa registrazione di ciò che è accaduto. I templi del Tempo tendono ad assomigliare a grandi biblioteche, con genealogie e tomi che riempiono l'edificio dal pavimento al soffitto. Oltre a redare gli archivi, i chierici sono sempre pronti a cercare di prevedere il futuro. I nobili che cercano di dimostrare il loro lignaggio si rivolgono spesso ad un chierico della Sfera del Tempo.

I seguaci sono spesso studiosi o saggi, sebbene indovini di ogni tipo adorino gli Immortali del Tempo. Tuttavia, la chiesa fornisce qualcosa di più della semplice predizione del futuro e di storie passate: ai poveri spesso viene insegnato a leggere oltre che la matematica di base ed i nobili e mercanti usano il servizio della chiesa per risolvere questioni sulle linee di successione o provvedimenti legali. Poiché gran parte della storia di Mystara è andata perduta nel tempo, in particolare il periodo tra la caduta di Blackmoor e l'ascesa di Thyatis, i chierici del Tempo si aggregano a gruppi di avventurieri per andare alla ricerca di tomi perduti e rovine dimenticate. Ogni libro recuperato ed ogni città perduta ritrovata è un'altra parte della storia di Mystara che viene restituita alle generazioni future.



Abilità bonus

Quando sceglie questo dominio, al 1° livello il chierico acquisisce competenza in Storia. Inoltre conosce automaticamente l'orario fintanto che è cosciente.

Incanalare Divinità: Rallentare il Tempo

A partire dal 2° livello il chierico puoi utilizzare Incanalare Divinità come reazione quando viene attaccato, e rallentare la velocità degli attacchi nemici. Fino al suo prossimo turno, tutti gli attacchi contro di lui hanno svantaggio.

Tempus Fugit

A partire dal 6° livello, il chierico può spendere un turno aggiuntivo immediatamente dopo la fine del suo turno. L'abilità può essere usata una volta ogni riposo lungo.

Colpo Divino

All'8° livello, ottiene la capacità di infondere ai colpi della sua arma l'energia divina. Una volta a turno, quando colpisce una creatura con un'arma da mischia, può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni necrotici aggiuntivi al bersaglio. Quando raggiunge il 14° livello, i danni aggiuntivi aumentano a 2d8.

Ripudio dell'Attimo

Il chierico può invertire il corso del tempo per alcuni secondi. Al 17° livello, usando la sua reazione, può rimuovere le ferite e le condizioni che affliggono un alleato entro 9 metri. Inoltre può modificare un tiro salvezza fallito in uno superato. Può utilizzare quest'abilità un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza prima di necessitare di un riposo lungo.

Livello	**Incantesimi del Dominio del Tempo**
1°	Passo Veloce, Ritirata Rapida
3°	Immagine Speculare, Passo Velato
5°	Lentezza, Velocità
7°	Divinazione, Occhio Arcano
9°	Conoscenza delle Leggende, Cura Ferite di Massa


Incantesimi e Magia

Lo studio della Magia

La magia arcana a Mystara è trattata quasi come una scienza rispetto alla magia in altre ambientazioni. Non esiste la magia selvaggia o La Trama, la magia di Mystara obbedisce a leggi rigorose e può essere manipolata o controllata da chi è abbastanza intelligente da comprendere le formule necessarie per studiarla. Ci sono numerose università in tutto il mondo conosciuto, dove non solo vengono ricercati nuovi incantesimi, ma anche nuove forme di magia. Lo studio della magia come scienza pura trova le sue origini nell'antica nazione di Blackmoor, dove magia e tecnologia si fusero per creare una nuova forma di energia. Questa nuova forma fece sì che Blackmoor diventasse rapidamente la nazione più potente del pianeta, con nuovi dispositivi ed incantesimi arcani che i maghi odierni possono solo sognare. Sfortunatamente, la storia di Blackmoor funge anche da monito poiché pochissime delle loro invenzioni sono sopravvissute alla Grande Pioggia di Fuoco ed i loro artefatti sono ancora pericolosi millenni dopo la distruzione della loro civiltà. Le ricerche di Alphatia sono le più conservatrici tra le due nazioni in lotta, nonostante la regione di Cuornero, dove è consentita qualsiasi pratica. Alphatia ha sempre privilegiato l'elemento dell'aria e le loro creazioni lo rispecchiano. Possiedono una grande flotta aerea utilizzata per esplorare il mondo e, occasionalmente, partecipare a vari conflitti. La loro magia si concentra principalmente sul miglioramento degli incantesimi più antichi o sull'incantamento di nuovi dispositivi. Glantri, d'altra parte, cerca di superare i limiti e di comprendere come funziona la magia. La Grande Scuola di Magia della nazione è in prima linea nelle nuove ricerche e scoperte magiche, dove gli arcimaghi addestrano apprendisti per assisterli nello studio ed ampliare la loro comprensione delle scienze arcane. Glantri ha raggiunto nuovi livelli di conoscenza arcana con le Sette Segrete della Magia, le quali sperimentano pericolose fonti di potere, come la Radiosità, ed utilizzano metodi poco nobili, come la vivisezione. Le due grandi potenze economiche, la Repubblica di Darokin e le Gilde di Minrothad, hanno reclutato o attirato numerosi praticanti delle arti arcane al servizio delle loro gilde. I maghi impiegati nelle due nazioni ricercano incantesimi che aiutano le gilde a proteggere le loro spedizioni da furti o disastri, aumentare la velocità con cui le merci raggiungono nuovi mercati o far apparire il loro valore più alto. Sebbene queste magie siano di scarsa utilità in un sotterraneo o su un campo di battaglia, sia Darokin che Minrothad intraprendono una guerra commerciale l'una contro l'altra tanto feroce quanto le battaglie tra i grandi imperi. Gli Immortali hanno rivelato alcuni segreti arcani ai loro seguaci: nelle Terre del Nord, gli Aesir diedero a Godar e Volur i segreti della magia runica, simboli della magia primordiale e, sebbene i segreti delle rune vengano solitamente insegnati solo ai chierici e agli stregoni degli Aesir, chiunque sia coraggioso e fedele può tentare di impararne una. Anche se non sono in grado di usare la magia arcana, i nani di Casa di Roccia possiedono la singolare capacità di creare artefatti attraverso la reliquia del clan, la Forgia del Potere. Sebbene gli oggetti magici vengano solitamente creati attraverso l'applicazione di incantesimi e componenti rari, i nani possono trasformare i mistici metalli che estraggono dalle Terre Inferiori in qualsiasi dispositivo si possa sognare. Mentre i nani di Casa di Roccia sono incapaci di apprendere incantesimi arcani, i loro cugini perversi, i Modrigswerg, non hanno tali restrizioni. I malvagi nani sono condannati a rimanere nelle loro caverne pena la morte, ma trascorrono la loro intera vita a creare manufatti che rivaleggiano con le abilità degli immortali. Solo le potenti maledizioni che accompagnano ogni artefatto che essi forgiano smorzano le loro abilità.

Regole opzionali per la magia di Mystara

La maggior parte degli oggetti magici nel Mondo Conosciuto sono in realtà prodotti in serie nella nazione di Glantri. Per tale ragione i Glantriani progettano oggetti magici che tendono a consumarsi, in modo che la loro domanda sia sempre costante.

Gli oggetti magici normalmente non si ricaricano. Le bacchette usano le regole alternative che si trovano a pagina 141 della Guida del Dungeon Master. Gli altri oggetti magici hanno un numero di cariche maggiorato fino a quattro volte il numero massimo che avrebbero normalmente.

Alcune sottoclassi sono considerate segrete dalle varie razze. Le razze elfiche custodiscono gelosamente la via del Cavaliere Mistico, ed i Mistificatori Arcani raramente non sono gnomi o elfi.

Le altre razze necessitano del permesso del Dungeon Master per poter scegliere questi archetipi.

A causa dei numerosi oggetti magici usa e getta, soprattutto poiché buona parte di essi viene creato dagli apprendisti maghi durante il loro percorso di studio presso la Grande Scuola di Magia, l'uso contemporaneo di più pozioni o il tentativo di lanciare un incantesimo da pergamena può avere effetti collaterali indesiderati.

Usare le tabelle Miscibilità delle Pozioni ed Errori con le Pergamene che si trovano a pagina 140 del MDM.

Gli incantesimi di evocazione di Mystara non attraggono creature dal Buon Regno, evocano invece creature dal Mondo degli Spiriti.

Le creature evocate non sono quindi di tipo folletto, ma contano invece come spirito.

La Radiosità

Nelle profondità dei canali della Città di Glantri si trova un artefatto abbandonato dall'era di Blackmoor che precede la Grande Pioggia di Fuoco. L'artefatto, noto come il Nucleo delle Sfere, crea una nuova forma di magia chiamata Radiosità, o Rad, sconosciuta a tutti tranne che ad una manciata di maghi e stregoni. Nessuno ha mai visto il manufatto, infatti le energie che sprigiona sono letali nelle vicinanze, ma tra coloro che ne conoscono l'esistenza, molti hanno imparato a plasmarne il potere, usandolo per potenziare le loro magie. La conoscenza della Radiosità è nota solo ad una piccola cerchia di maghi Glantriani conosciuti come l'Ordine di Rad, e l'unico modo che ha un mago estero di conoscerla è imparando o scoprendo l'incantesimo *Usare la Radiosità.* L'Ordine è composto da alcuni dei più potenti maghi della nazione, ed è ferocemente protettivo nei confronti del suo segreto, al punto da arrivare ad uccidere chiunque tenti di svelarlo senza la loro approvazione. Oltre all'Ordine di Rad, il segreto della Radiosità è noto solo ai solitari Elfi dell'Ombra ed ai pochi stregoni nati con l'abilità naturale di manipolare la Radiosità. Gli elfi vivono vicino all'artefatto e sono esposti alle sue energie. I Cristalli delle Anime, la cui credenza narra che essi tengano le anime degli Elfi dell'Ombra in attesa della reincarnazione, sono saturi della Radiosità. La maggior parte di essi vede questo potere come un simbolo religioso ed una piccola parte impara ad usarlo per le proprie magie arcane. Gli stregoni nati con la capacità di usare la Radiosità provengono quasi esclusivamente da Glantri, e sono umani o elfi. Sebbene sia teoricamente possibile per altre razze utilizzatrici di magia servirsi della Radiosità, non vi è nessuna traccia di casi noti. La Radiosità è vincolata geograficamente; le sue energie non arrivano al di fuori dei confini di Glantri e, per guadagnare Rad, l'incantatore deve essere vicino alla capitale. Sebbene chi la utilizzi possa effettivamente immagazzinare Rad per un uso successivo al di fuori dei confini della nazione, non può guadagnare Rad al di fuori di Glantri tramite gli incantesimi. Per immagazzinare l'energia Rad in sicurezza, un mago deve creare un ricettacolo, una creazione costosa e che richiede tempo, solo i Discepoli di Rad possono immagazzinarla nel proprio corpo e non ne hanno bisogno. Fabbricare un ricettacolo costa 10.000 monete d'oro dovuti alla purezza della gemma richiesta che, una volta terminato il rituale d'incantamento, diventa troppo pesante da essere spostata facilmente. L'uso della Radiosità è altamente pericoloso, lo sforzo per il corpo è enorme e può sfigurare permanentemente un mago se viene abusato, infatti ogni tentativo mette a dura prova il fisico. Quando viene utilizzata un'abilità della Radiosità o quando viene lanciato un incantesimo della Radiosità, l'incantatore deve superare un tiro salvezza di Intelligenza con CD pari alla sua capacità da incantatore oppure subire un livello di affaticamento. Inoltre, il mago deve sostenere una prova ulteriore di Avvizzimento.

L'incantatore tira un d20, con un risultato di 1 una parte del suo corpo va in necrosi e diventa inutilizzabile: perde immediatamente 2 punti di Carisma ed 1 punto di Forza, Destrezza o Costituzione (si tira un d6. 1-2: Forza, 3-4: Destrezza, 5-6 Costituzione). Questo effetto può essere annullato solo con un incantesimo Desiderio ma, anche in questo caso, solo una parte colpita alla volta viene ripristinata. Gli stregoni sono immuni alla perdita di Carisma, ma non agli altri effetti. Se il Carisma dell'incantatore raggiunge lo 0, l'incantatore diventa istantaneamente un lich sotto il controllo del DM. Se una qualsiasi delle altre statistiche viene ridotta a 0, l'incantatore muore e non può essere riportato in vita in alcun modo, nemmeno tramite un Desiderio. Il Rad è usato più spesso per modificare incantesimi, potenziare oggetti magici o persino creare incantesimi dalla magia grezza. Ciò mette a dura prova il mago, ma conferisce anche all'incantatore poteri arcani inauditi.

Abilità della Radiosità:

Energizzare: il personaggio può spendere un Rad per usare un oggetto magico che è scarico. Se fallisce il tiro salvezza, l'oggetto viene distrutto permanentemente in aggiunta agli altri effetti.

Fabbricare: il personaggio può modellare i Rad per formare un incantesimo che non conosce o che non ha memorizzato. Spende un numero di Rad pari al livello dell'incantesimo che sta lanciando. L'incantesimo conta come se fosse di quel livello. La CD del tiro salvezza contro l'indebolimento è aumentata del livello dell'incantesimo lanciato.

Armonizzare: il personaggio si sintonizza istantaneamente con qualsiasi oggetto magico. Conoscerà automaticamente tutte le abilità dell'oggetto e le parole di comando. Deve spendere 1 Rad per round per mantenere l'oggetto in sintonia, e superare il tiro salvezza. La conoscenza delle parole di comando svanisce quando perdi la sintonia con l'oggetto.

Multitasking: il personaggio spende 1 Rad per concentrarsi su un incantesimo aggiuntivo. Ogni round deve spendere un numero di Rad pari al numero di incantesimi su cui sta mantenendo la concentrazione e sommare tale numero alla CD del suo tiro salvezza. In caso di fallimento, perde la concentrazione su tutti gli incantesimi.

Sovraccarico: Quando effettua danni con un incantesimo, prima di tirare il dado, il personaggio può spendere 1 Rad per ottenere automaticamente il numero massimo. Può spendere un numero di Rad per ciascun dado di danno dell'incantesimo. Se fallisce il tiro salvezza, subisce un livello di indebolimento per ogni Rad speso.

Sette Arti Segrete di Glantri

Classe di prestigio: Mago delle Arti

Nelle profondità delle sale della Grande Scuola di Magia della Città di Glantri, vengono insegnate magie rare ed oscure. Grazie alle nozioni raccolte durante lo studio della Radiosità, i maghi di Glantri possono plasmare la magia in modi impensabili per il resto del mondo. Tale conoscenza non è priva di rischi, poiché la Radiosità può avere effetti insoliti sui maghi negligenti. Coloro che hanno conoscenza delle Arti Segrete la custodiscono avidamente con la propria vita, nessuno può apprenderne i percorsi senza la guida di qualcuno già esperto. Chiunque cerchi di indagare senza l'appoggio di uno degli affiliati ha la terribile abitudine di subire incidenti mortali...

Mago delle Arti

-Slot per livello di incantesimo-

Livello	Circolo	Costo
1°	1° Circolo	7,000 MO, 14 Giorni
2°	2° Circolo	28,000 MO, 28 Giorni
3°	3° Circolo	63, 000 MO, 42 Giorni
4°	4° Circolo	112,000 MO, 56 Giorni
5°	5° Circolo	175,000 MO, 70 Giorni

Prerequisiti:

- Intelligenza 15: Solo i più brillanti imparano le Arti Segrete.
- Competenza nell'abilità Arcano: la conoscenza della tradizione arcana è fondamentale per apprendere le Arti Segrete.
- Competenza nell'abilità Storia: le arti richiedono una approfondita ricerca per apprendere i loro segreti.
- Classe Mago o Discepolo della Radianza livello 10: solo i più promettenti possono iniziare ad imparare le Arti Segrete.
- Invito di un mentore: ai circoli delle Arti Segrete si accede solo su invito
- Pagare i costi di iniziazione: ogni livello richiede un costo in risorse e formazione per raggiungere quello successivo.

Caratteristiche

Come Mago delle Arti, il personaggio ottiene i seguenti privilegi di classe:

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d6 per livello da Mago delle Arti

Punti ferita per livello: 1d6 (o 4) + il suo modificatore di Costituzione per livello da Mago delle Arti.

Competenze

Competenze negli Strumenti della tua Arte:

Alchimia: scorte da alchimista, utensili da cuoco, strumenti da soffiatore.

Dracologia: armature leggere, strumenti da conciatore, strumenti da gioielliere.

Elementalismo: scorte da alchimista, strumenti da costruttore, strumenti da vasaio.

Maestria dei Sogni: trucchi per il camuffamento, giochi, strumenti da calligrafo.

Tanatologia: sostanze da avvelenatore, strumenti da costruttore, strumenti da vasaio.

Criptomanzia: strumenti da calligrafo, strumenti da costruttore, strumenti da intagliatore.

Stregoneria: trucchi per il camuffamento, scorte da alchimista, sostanze da avvelenatore.

Tiri Salvezza: Nessuno

Abilità: Nessuno

Incantesimi per livello

La capacità di lancio di incantesimi del personaggio è pari ai suoi livelli da mago più i livelli da Mago delle Arti. Un mago di 15° livello con 2 livelli da Mago delle Arti ha incantesimi pari a un mago di 17° livello. Tuttavia, non guadagna incantesimi aggiuntivi come mago.

Prove di Arcano

Prova di abilità: molti dei circoli richiedono una prova di abilità per attivarsi. La CD della prova di Arcano, se non diversamente indicato, è 10 + (circolo dell'arte x3). Il numero di volte in cui il personaggio può usare un circolo dell'arte prima di aver bisogno di un riposo lungo è uguale al suo modificatore di Intelligenza, se non diversamente indicato. Le prove di abilità fallite contano come usi. Tutte le prove di abilità sono un'azione standard se non diversamente indicato. Gli effetti possono essere terminati senza usare un'azione, dove indicato.

Fallimento critico

Se al personaggio è richiesta una prova di abilità Arcano ed il risultato è un 1, tira nuovamente il dado. Se il risultato è un altro 1, applica i risultati del Fallimento Critico descritti dal circolo.

Alchimia

Penalità: Il costo dei componenti è alto, 500 mo per ogni livello del circolo per usare una qualsiasi delle abilità.

1° Circolo dell'Alchimia

Al 1° livello, il personaggio ha appreso le basi dell'alchimia ed ottiene i seguenti vantaggi:

- Trovare Componenti: può effettuare una prova di Arcano per analizzare una pozione non magica comune e conoscere gli ingredienti necessari per replicarla. Questo processo distrugge la pozione.
- Preparazione Alchemica: superando una prova di Arcano, può crearne qualsiasi pozione comune in forma di balsamo. Il balsamo è utilizzabile per 1d4 giorni, successivamente i componenti si separano e diventa inutilizzabile. Se la prova di Arcano fallisce, gli ingredienti si consumano nel tentativo.

2° Circolo dell'Alchimia

Al 2° livello le conoscenze alchemiche del personaggio si intensificano, ottiene le seguenti abilità.

- Trovare Componenti Magici: Come Trovare Componenti ma per le pozioni magiche. Inoltre, può effettuare un'azione bonus per identificare il tipo di danno di qualsiasi oggetto magico superando una prova di Percezione con CD15.
- Preparazione Magica: può creare qualsiasi pozione fino a quelle non comuni. Questa gli richiede la metà del tempo e della velocità necessari per creare normalmente la pozione, ma essa durerà solo 1d4 giorni.

3° Circolo dell'Alchimia

Il personaggio ha la capacita di manipolare la materia trasformandola da una sostanza ad un'altra.

- Trasmutare la Materia: trascorrendo un'intera giornata in un laboratorio completo e rifornito, e superando una prova di Arcano, può alterare materia non vivente (fino a 0,5 kg per livello di esperienza) in altra materia non vivente, cambiando un oggetto in un altro dello stesso peso. Eventuale materiale in eccesso viene perso. Il valore dell'oggetto è equivalente al livello dell'incantatore x il peso dell'oggetto.

Fallimento critico: la trasformazione fallisce e tutti entro un raggio di 6 metri subiscono 1d6 danni per ogni 0,5 kg di materiale che viene trasmutato. Il laboratorio viene distrutto.

4° Circolo dell'Alchimia

Il personaggio ha imparato ad incanalare l'energia nei dispositivi magici e nella materia organica. Superando una prova di Arcano può tentare di concentrare l'energia per creare uno dei seguenti effetti:

- Ricaricare un Oggetto Magico Scarico: Le cariche dell'oggetto vengono ripristinate.
- Invertire il Processo di Invecchiamento: Il bersaglio ringiovanisce di 1 settimana per livello dell'alchimista. Può usare questa abilità su se stesso.
- Animare Golem: Crea un golem da 1 DV per livello dell'incantatore; il costo per creare il golem è lo stesso di un oggetto magico raro.
- Resuscitare i Morti: Il bersaglio non può essere morto da più di un numero di giorni pari al livello dell'incantatore; l'effetto è equivalente all'incantesimo *Rianimare i Morti*. Il personaggio deve superare una prova di Arcano ed il processo deve essere eseguito in un'area carica di energia, ad esempio durante un temporale. In alternativa, può usare degli incantesimi che infliggano un totale di 60d6 di danni ad area.

Fallimento critico: il laboratorio esplode come per il 3° circolo. Il danno è pari a 1d6 per il suo livello da incantatore.

5° Circolo dell'Alchimia

La conoscenza dell'alchimia del personaggio è assoluta; ora può plasmare la sua forma fisica.

Mutare Forma: può assumere le caratteristiche di una creatura o di un materiale. Può trasformarsi in un'altra creatura, o adattare parte della sua fisiologia, annullando l'effetto con un'azione bonus. Il personaggio effettua una prova di Arcano con la sua azione bonus e seleziona uno dei seguenti effetti:

- Forma Gassosa: come l'incantesimo omonimo, ma non può influenzare l'equipaggiamento trasportato.
- Metamorfosi Pura: come l'incantesimo omonimo, ma solo per cambiare una creatura in un'altra creatura.
- Pelle di Pietra: come l'incantesimo omonimo.

Fallimento critico: il laboratorio esplode come per il 3° circolo. Il danno è pari a 1d10 per il suo livello da incantatore.



Criptomanzia

Penalità: la magia dei glifi è pericolosa; più viene usata, più è probabile che ci sia una catastrofe. Ogni uso dei glifi, dopo il primo nello stesso giorno, aumenta la probabilità di avere un fallimento critico di 1. Ovvero al secondo utilizzo giornaliero il fallimento critico si verifica con un risultato di 2, poi di 3, 4, ecc.

Fallimento critico: Primo utilizzo giornaliero: si verifica una tempesta in un'area di 36 chilometri centrata sul personaggio, nessun viaggio è possibile. La tempesta dura 1d12 ore. Secondo utilizzo giornaliero: si verifica un terremoto come l'incantesimo omonimo. Il terremoto si estende per un raggio di 60 chilometri con epicentro sul personaggio. Il terremoto dura un minuto. Terzo o successivi usi giornalieri: Si verificano tempesta e terremoto simultaneamente, il glifo viene cancellato dalla mente del personaggio che deve impararlo nuovamente.

1° Circolo dei Criptomanti

Al 1° livello, il personaggio impara a plasmare gli elementi comuni.

- Glifo della Materia: impara il glifo di un materiale comune (oro, sabbia, vetro, ferro). Superando una prova di Arcano, può modellare 30 cm cubici per livello da Criptomante di materiale. Il materiale ritorna alla sua forma normale in 1d4 round. Per imparare un glifo è necessaria 1 settimana di studio, 100 mo di costo ed una prova di Indagare con CD 10.

2° Circolo dei Criptomanti

Al 2° livello, il personaggio impara a controllare gli animali comuni.

- Glifo della Vita: impara il glifo di una creatura non magica di intelligenza animale. Superando una prova di Arcano può prendere il controllo della creatura con un GS pari al suo livello. Può vedere attraverso i suoi occhi ed ascoltare ciò che sente. L'effetto dura 1 ora. La sua intelligenza limita le azioni dell'animale. Per imparare un glifo sono necessarie 2 settimane di studio, 500 mo di costo ed una prova di Indagare con CD 12.



3° Circolo dei Criptomanti

Al raggiungimento del 3° livello, il personaggio impara a soggiogare gli elementi.

- Glifo del Potere: impara il glifo di una fonte di energia. Usando la sua reazione, può effettuare una prova di Arcano per aumentare o diminuire il danno di un incantesimo che utilizza quel tipo di energia, per un numero di dadi pari al suo livello da Criptomante. Il risultato non può mai essere meno di 0 o superiore a 20d6. Per imparare un glifo sono necessarie 4 settimane di studio, 1000 mo di costo ed una prova di Indagare con CD 15.

4° Circolo dei Criptomanti

Al 4° livello, il personaggio impara ad incanalare la magia negli oggetti.

- Glifo della Magia: impara ad incanalare gli incantesimi negli oggetti. Superando una prova di Arcano lega l'incantesimo ad un oggetto. L'incantesimo si attiva quando l'oggetto viene utilizzato o raccolto. Ogni incantesimo richiede un glifo diverso. È possibile imprimere solo un glifo per oggetto, ma questo è permanente finché non viene attivato o dissolto. Il glifo rimane invisibile una volta impresso. Inoltre può vincolare ad un'area i nomi delle creature a cui vuoi impedire di entrare. Cinque glifi della magia consentono di attivare un golem, il prezzo delle componenti è pari a 1.000 mo per dado vita. Imparare un glifo richiede 8 settimane di studio, 2500 mo di costo ed una prova di Indagare con CD 20.

5° Circolo dei Criptomanti

Al raggiungimento del 5° livello, il personaggio impara a controllare le creature senzienti attraverso il loro Nome Vero

- Nome Vero: impara il Nome Vero di una creatura intelligente. Quest'ultimo agisce esattamente come un glifo della vita ma può essere usato per le creature intelligenti. Può sostituire gli incantesimi che il bersaglio ha memorizzato con i suoi, e può lanciare gli incantesimi del bersaglio o trascriverli sul suo libro degli incantesimi. Per acquisire un glifo sono necessari 6 mesi di studio, 5000 mo di costo e una prova di Indagare con CD 25.

Dracologia

Penalità: Man mano che acquista potere, il personaggio diventa sempre più simile a un drago. Al 4° Circolo, perde permanentemente 2 punti di Carisma.

1° Circolo dei Dracologisti

Il personaggio inizia a comprendere la magia dei draghi.

- Totem del Drago: sceglie un tipo di drago, quando effettua una prova di abilità usando un Circolo dei Dracologisti, la sua abilità si manifesta come se fosse di un drago di quel tipo.
- Protezione dai Draghi: superando una prova di Arcano può evitare che un drago lo attacchi. L'effetto è automatico se ha un livello totale superiore ai dadi vita del drago. Altrimenti, il drago può effettuare un Tiro Salvezza su Saggezza per

ignorarne l'effetto. Mentre l'effetto è attivo, il drago non può attaccare il personaggio o i suoi alleati, nemmeno tramite il lancio di incantesimi o l'abilità soffio. Il drago può comunicare con il personaggio e conosce la sua posizione esatta ma non può arrecargli danno. L'effetto termina se il personaggio si allontana a più di 36 metri dal bersaglio, o se il bersaglio viene attaccato o derubato dal personaggio o da un suo alleato.

2° Circolo dei Dracologisti

Superando una prova di Arcano, il personaggio può manifestare alcuni aspetti del drago.

- Dente del Drago: può far apparire delle zanne ed attaccare un bersaglio. L'attacco è equivalente per danno e portata al morso di un drago con dadi vita pari o inferiori al livello del personaggio. L'effetto dura cinque round.
- Occhio del Drago: per un numero di round pari al suo livello, rileva automaticamente draghi invisibili o sotto l'effetto di metamorfosi.
- Artiglio del Drago: le sue mani diventano artigli. Può attaccare come un drago con dadi vita pari o inferiori al suo livello. Questo effetto dura un round per livello da mago.
- Scaglie del Drago: la sua classe di armatura naturale diventa uguale a quella di un drago con dadi vita uguali o inferiori al suo livello. Questa capacità dura un round per livello da Mago dell'Arte.
- Ali del Drago: Fa apparire un paio d'ali come quelle del drago scelto e può volare alla sua velocità. Questa capacità dura un round per livello da Mago dell'Arte.

3° Circolo dei Dracologisti

Il personaggio ottiene il respiro del drago.

- Soffio del Drago: superando una prova di arcano, ottiene l'abilità Soffio del drago scelto. Il danno è lo stesso di un drago con dadi vita uguali o inferiori al livello del personaggio. Questa capacità può essere utilizzata tre volte prima di aver bisogno di un lungo riposo.

4° Circolo dei Dracologisti

Il personaggio può piegare la volontà dei draghi.

- Potere del Drago: può tentare di dominare un drago superando una prova di Arcano, il drago effettua un tiro salvezza, se non lo supera si considera l'effetto come un incantesimo *Dominare Mostri*. L'effetto dura un round per livello di Mago dell'Arte

5° Circolo dei Dracologisti

Il personaggio può assumere la forma di un drago.

- Alto Maestro dei Draghi: superando una prova di Arcano può trasformarsi in drago antico del tipo scelto. L'effetto dura 1d4 round. Fallimento critico: un Drago Antico del tipo scelto appare in 3d10 minuti e attacca. Il Drago Antico ha il massimo dei punti ferita.

Maestria dei Sogni

Penalità: poiché il personaggio ottiene il suo potere dalla Dimensione degli Incubi, deve passare una grande quantità di tempo in comunione con quel luogo. Aggiunge il suo livello di circolo al numero di ore necessarie per completare un riposo lungo.

1° Circolo della Maestria dei Sogni

Al 1° livello, il personaggio ha imparato l'arte dell'ipnotismo.

- Ipnosi: Superando una prova di Arcano, il bersaglio effettua un Tiro Salvezza su Saggezza contro la sua CD da incantatore. Se fallisce, si comporta come se fosse sotto un incantesimo di *Suggestione*. Il suggerimento non può far sì che il bersaglio violi il suo allineamento o danneggi se stesso. L'effetto termina quando il bersaglio ha eseguito il compito richiesto, ha subito danni o il personaggio decide di terminarlo. Se il suggerimento non è chiaro, l'effetto fallisce automaticamente. Riacquista la capacità di usare nuovamente questa abilità dopo un riposo breve.

Fallimento critico: L'incantatore subisce l'effetto con le stesse restrizioni.

2° Circolo della Maestria dei Sogni

Al 2° livello, il personaggio può manomettere i sogni altrui.

- Alterazione del Sogno: il personaggio deve superare una prova di Arcano scegliendo un bersaglio addormentato. Il bersaglio può trovarsi fino a 1,5 chilometri di distanza per livello di circolo. Il personaggio può trasmettere un messaggio oppure un incubo. Se viene inviato un messaggio, il bersaglio si sveglia ricordandolo chiaramente. Se viene trasmesso un incubo, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la sua CD da incantatore. Se lo supera non succede nulla, in caso contrario il bersaglio non beneficia del riposo. Se il bersaglio riesce a superare due tiri salvezza di seguito diventa immune a questo potere. L'alterazione del sogno può essere utilizzata solo una volta per notte.

Fallimento critico: il bersaglio addormentato si sveglia ricordando l'identità del personaggio.

3° Circolo della Maestria dei Sogni

A partire dal 3° livello, il personaggio può evocare mostri illusori.

- Delirium Tremens: superando una prova di Arcano, un bersaglio entro 36 metri viene attaccato con successo da uno o più mostri illusori con un GS non superiore al suo livello di Maestro dei Sogni. Le creature esistono solo nella mente del bersaglio, ma il danno inflitto è reale. L'effetto dura fino a quando il mostro illusorio non viene sconfitto, il personaggio termina l'effetto o interrompe la concentrazione. Riacquista questa capacità dopo un riposo lungo.

Fallimento critico: L'illusione fallisce, ma il personaggio non ne è consapevole. Non può compiere altre azioni ed è

obbligato a tentare di mantenere la concentrazione finché non supera una prova di Intelligenza con CD 20, ripetibile all'inizio di ogni round.

4° Cerchio della Maestria dei Sogni

Al 4° livello, il personaggio impara a creare oggetti dall'ombra.

- Realtà dell'Ombra: effettuando con successo una prova di Arcano, può creare una porta dimensionale da un'ombra ad un'altra nel suo raggio visivo, oppure diventare un'ombra incorporea (alla pari di Forma Gassosa). Mentre è in forma d'ombra, con un'azione, il personaggio può creare oggetti solidi inamovibili fuori dalla zona d'ombra. Può alterare le ombre entro 1 metro per livello. Gli effetti durano un'ora.



Fallimento critico: il personaggio viene istantaneamente trasportato nella Dimensione degli Incubi, dove deve ritrovare la strada per la salvezza.

5° Circolo della Maestria dei Sogni

Al 5° livello, il personaggio può creare il suo rifugio dalle Terre del Sogno.

- Terre dei Sogni: crea una fortezza interdimensionale nella Dimensione degli Incubi. L'effetto è pari all'incantesimo *Reggia Meravigliosa di Mordenkainen* tranne per il fatto che il palazzo non ha durata. Per entrare nella roccaforte deve superare una prova di Arcano.
- Superando una prova di Arcano, può creare fino a 5 creature d'ombra, ciascuna con GS 5 o inferiore, per svolgere un singolo compito. Sono trattate come creature normali ma di tipo Spirito. Il personaggio può vedere attraverso i loro occhi ed ascoltare ciò che sentono. Permangono finché il compito dato non è terminato oppure vengono uccisi.

Fallimento critico: le creature create impazziscono ed attaccano il personaggio.

Elementalismo

Penalità: Man mano che avanza nei Circoli, il personaggio subisce cambiamenti fisici causati dal suo elemento, Quando raggiunge il 3° Circolo:

I Discepoli dell'Aria perdono massa corporea, perdendo un punto di Costituzione.

I Discepoli della Terra iniziano a muoversi e parlare lentamente, perdendo un punto di Destrezza.

I Discepoli del Fuoco diventano più sfacciati, perdendo un punto di Saggezza

I Discepoli dell'Acqua diventano famelici, perdendo un punto di Destrezza dovuto all'aumento di peso.

Tutti gli elementalisti perdono un punto di Carisma al 4° Circolo.

1° Circolo degli Elementalisti

Al 1° livello, il personaggio ottiene protezione dall'elemento scelto.

- Protezione dagli Elementi: sceglie un tipo di elemento come suo focus Elementale. Superando una prova di Arcano ottiene i seguenti vantaggi a seconda dell'elemento scelto.
- Fuoco: resistenza ai danni da fuoco. Può camminare sulla lava senza danni per 27 metri o 3 round, a seconda di quale dei due si verifica per primo.
- Acqua: resistenza ai danni da acqua. Può camminare sull'acqua per 27 metri o 3 round, a seconda di quale dei due si verifica per primo.
- Terra: resistenza ai danni da terra. Può ignorare il terreno accidentato per 27 metri o 3 round, a seconda di quale dei due si verifica per primo.
- Aria: resistenza ai danni da aria. Può camminare sulle nuvole oppure arrampicarsi sul fumo per 27 metri o 3 round, a seconda di quale dei due si verifica per primo.

2° Circolo degli Elementalisti

Il personaggio può evocare elementali minori.

- Evocazione Minore: Superando una prova di Arcana, evoca 1d4 elementali minori del suo Focus Elementale. Gli elementali hanno il numero minimo di punti ferita possibile ed eseguiranno un solo compito, scomparendo dopo averlo terminato. Dopo un numero di giorni pari al suo livello da incantatore le creature evocate svaniscono.

Fallimento critico: un elementale dell'elemento opposto appare ed attacca il personaggio.

3° Circolo degli Elementalisti

Al 3° livello, il personaggio può evocare tutti i tipi di creature elementali.

- Evocazione Maggiore: come sopra, tranne per il fatto che può evocare qualsiasi creatura con un GS uguale o inferiore al suo livello di Mago dell'Arte. La creatura eseguirà un compito esattamente come sopra.

Fallimento critico: la creatura evocata è ostile nei suoi confronti.

4° Circolo degli Elementalisti

Al 4° livello, il controllo del personaggio sull'elemento migliora ulteriormente.

Maestria Elementale: guadagna ulteriori abilità in base al suo focus.

- Pieno Controllo Elementale: avendo del materiale del suo focus e superando una prova di Arcano, può creare un elementale interamente sotto il suo controllo.

- Fuoco: non subisce danni dal calore, sebbene continui a subire normalmente danni dal fuoco. Può cambiare le dimensioni di un fuoco non magico per 60 centimetri a round a piacimento.
- Acqua: può calmare l'acqua o agitarla al pari di una tempesta per 90 centimetri moltiplicati per il suo livello da incantatore. Può respirare acqua a suo piacimento ed avere vantaggio su tutte le prove di nuotare, ignorando anche correnti e mulinelli.
- Terra: può lanciare *Muovere il Terreno* senza usare uno slot incantesimo. Non può essere immobilizzato se viene sepolto.
- Aria: può lanciare *Folata di Vento* senza usare uno slot incantesimo. Tutti gli attacchi con armi a distanza contro di lui subiscono svantaggio. Non subisce danni e non può essere spostato da vento forte.

Fallimento critico: la creatura elementale creata impazzisce, attaccando qualunque creatura vicina.

5° Cerchio di Elementi

Al 5° livello, il personaggio può mutare forma in un elementale.

- Metamorfosi: superando una prova di Arcano, può diventare un elementale del suo focus, mantenendo tutti i suoi incantesimi e le sue abilità. Inoltre, può viaggiare a suo piacimento sul piano elementare del focus corrispondente.

Fallimento critico: un elementale del suo focus, con il massimo di punti ferita, appare e lo attacca.

Tanatologia

Penalità: Man mano che il personaggio impara i segreti della morte, diventa più magro e cadaverico. Al 3° Circolo, perde permanentemente un punto di Forza. Al 4° Circolo, perde permanentemente 2 punti di Carisma.

1° Circolo di Tanatologia

A partire dal 1° livello, il personaggio impara come proteggersi dai non morti.

- Protezione dai Non Morti: superando una prova di Arcano, le creature non morte per un totale di GS pari al suo livello da incantatore non possono attaccare nessuno entro 3 metri dal personaggio. Le creature con GS inferiori vengono colpite per prime. Questo potere dura finché il personaggio non esce dal cerchio o qualcuno all'interno non le attacca.

Fallimento critico: il personaggio non può attaccare i non morti finché non viene attaccato da uno di loro.

2° Circolo della Tanatologia

Al 2° livello, il personaggio ha sviluppato l'abilità di controllare i non morti.

- Controllare i Non Morti: superando una prova di Arcano, un non morto entro 36 metri dal personaggio, (che non sia un Lich) con GS pari o inferiore al suo livello, cade immediatamente sotto il suo controllo. Il non morto può essere controllato o distrutto a piacimento. L'effetto termina al sorgere della prossima luna piena.

Fallimento critico: il personaggio cade sotto il controllo del non morto intelligente più vicino nel raggio di 36 metri fino alla prossima luna piena o finché non viene distrutto, in alternativa cade catatonico per 1d8 ore.

3° Circolo di Tanatologia

Quando raggiungi il 3° livello, il personaggio può creare non morti.

- Creare Non Morti: tramite un rituale può creare dei non morti. Questo richiede due settimane di ricerca e 1000 mo per GS. Un non morto corporeo ha bisogno di un cadavere fresco, un non morto incorporeo ha bisogno solo di una parte del cadavere. Il rituale in sé richiede 1 ora per GS ed una prova di Arcano. Al termine i non morti creati gli sono completamente fedeli, a differenza dell'abilità Comandare Non Morti, non è possibile creare un Lich.

Fallimento critico: il personaggio subisce 1d6 danni necrotici per GS della creatura che sta tentando di creare, più un altro d6 per ogni sua Immunità o abilità speciale. Questo danno ignora qualsiasi resistenza o immunità.

4° Circolo della Tanatologia

Al 4° livello, il personaggio può tentare di resuscitare i morti.

- Rianimare Morti: superando una prova di Arcano, può lanciare l'incantesimo *Resurrezione Pura* senza le componenti necessarie.

Fallimento critico: il personaggio perde 1 punto di Costituzione per ogni livello o Dado Vita della creatura che stava cercando di rianimare. Se questo riduce la sua Costituzione a 0, l'incantatore si trasforma in un mucchio di cenere e non può essere resuscitato in alcun modo. Altrimenti, la Costituzione perduta viene recuperata di 1 punto ogni riposo lungo.

5° Cerchio di Tanatologia

Quando raggiunge il 5° livello di Tanatologia, il personaggio ottiene il Potere del Lich.

- Potere del Lich: il personaggio intraprende un rituale che richiede 20 settimane per essere completato e costa 25.000 mo. Alla fine del rituale, superando una prova di Arcano, ottiene immediatamente le seguenti abilità da Lich come riportato nel Manuale dei Mostri:
- Resistenza ai danni: come un lich
- Immunità ai danni: come un lich
- Immunità alle condizioni: come un lich
- Visione del Vero 36 metri
- Resistenza leggendaria 3/giorno
- Ringiovanimento
- Tocco paralizzante
- Resistenza a Scacciare i Non Morti

Fallimento critico: il personaggio viene permanentemente trasformato in un demone sotto il controllo del DM.

Stregoneria

Penalità: il personaggio inizia a sviluppare una tolleranza per le pozioni. Nessuna pozione che crea funziona per lui e ha bisogno del doppio della dose per beneficiarne dell'effetto.

1° Circolo della Stregoneria

Al 1° livello, il personaggio ha imparato a preparare pozioni ed ammaliare chi lo circonda con le sue parole.

- Infusi e Pozioni: Identico all'abilità alchemica Preparazione Alchemica, eccetto che la miscela è sotto forma di pozione. Non riduce il tempo di preparazione come per gli alchimisti.

Fallimento critico: la pozione ha effetto opposto a quello previsto.

- Lingua d'Argento: superando una prova di Arcano, ottiene vantaggio su tutti i tiri di persuasione per un'ora.

Fallimento critico: il personaggio è incapace di mentire, anche per omissione, per un'ora.

2° Circolo della Stregoneria

A partire dal 2° livello, il personaggio ha imparato a creare dei feticci per infliggere maledizioni ai suoi nemici.

- Carisma delle Streghe: superando una prova di Arcano, il suo Carisma viene aumentato a 18 per 24 ore, a meno che non sia già uguale o superiore.

Fallimento critico: perde un punto di Carisma in modo permanente.

- Maledizione della Bambola: crea un paio di bambole che assomigliano alla sua vittima, il processo richiede due giorni per livello del bersaglio, richiedendo di posizionare una delle bambole nella dimora della vittima. Se una delle bambole viene distrutta, gli effetti terminano. Ogni effetto non può essere rimosso finché una delle due bambole non viene distrutta. Ogni notte (24 ore) il personaggio può eseguire una delle seguenti azioni superando una prova di Arcano:
  - Dolore: la vittima subisce 1d6 danni non riducibili.
  - Malattia: la vittima si ammala gravemente, al pari di un avvelenamento. Nessuna magia può curare la malattia.
  - Follia: la vittima deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza contro la sua CD da incantatore o perdere un punto di Costituzione.



Fallimento critico: la bambola viene distrutta ed il personaggio subisce gli effetti dell'incantesimo *Scagliare Maledizione*, a discrezione del DM. La maledizione può venire dissolta normalmente.

3° Circolo della Stregoneria

Al 3° livello, il personaggio impara a creare servitori per soddisfare i suoi bisogni.

- Incantesimo: superando una prova di Arcano, evoca un gruppo di umanoidi per un totale di GS pari al suo livello. Le creature devono essere dello stesso tipo e condivideranno il suo allineamento. Le creature gli sono assolutamente fedeli e può vedere attraverso i loro occhi. Le creature permangono finché non vengono uccise o congedate.

Fallimento critico: invece di farle apparire, assume la mentalità dell'umanoide che ha tentato di evocare per 24 ore.

4° Circolo della Stregoneria

Quando raggiunge il 4° livello, il personaggio ottiene la capacità di trasformarsi in creature inferiori.

- Mutaforma: superando una prova di Arcano, può assumere la forma di una o più creature il cui GS totale sia uguale o inferiore al suo livello da Mago dell'Arte. Le creature non possono avere più di 4 DV ciascuna. Nel caso di più creature, diventa una singola creatura e ne controlla le altre. Il danno inflitto a una creatura controllata gli viene inflitto quando ritorni alla sua forma normale. Questa capacità dura finché il personaggio non la termina.

Fallimento critico: il personaggio non può tornare alla forma normale, l'effetto deve essere dissolto.

5° Circolo di Stregoneria

Quando raggiunge il 5° livello di Stregoneria, il personaggio ha imparato ad impossessarti di altre creature.

- Possessione Finale: superando una prova di Arcano, può imprigionare una vittima come l'incantesimo *Giara Magica*. La vittima deve essere di livello uguale o inferiore al suo ma non ha alcun tiro salvezza. Il personaggio può rimanere nel corpo della vittima finché non decide di rinunciare al suo controllo. La vittima è pienamente consapevole di ciò che sta accadendo mentre è posseduta. Il personaggio può lanciare i suoi incantesimi oppure usare una qualsiasi delle abilità della vittima mentre si trova nel suo corpo.

Fallimento critico: la possessione riesce, ma il corpo del personaggio muore. Se termina il controllo o viene costretto ad abbandonare il corpo posseduto tramite un incantesimo di *Dissolvi Magie*, o altro effetto simile, muore.

Rune magiche del Nord



Nelle vecchie storie degli Jarl gli Immortali diedero ai grandi signori delle antiche parole di potere. Le parole conferiscono un'enorme saggezza, forza, ricchezza ed una miriade di altri doni, ma ad un terribile costo. Chiunque tenti di imparare una runa, ha ottime possibilità di morire nel tentativo. Le rune sono considerate sacre nelle Terre del Nord, tutte e tre le nazioni rispettano le magie che sono state tramandate dagli stessi Immortali. Più rune possiede un individuo, più prestigio avrà nei territori nordici.

Le rune sono quasi sconosciute al di fuori dei confini, e pochi sono disposti a correre i rischi necessari per guadagnarle ma, ovunque siano venerati gli Aesir, esiste la possibilità di impararle. La pratica è considerata barbara dagli estranei; a Glantri, in particolare, sono estremamente curiosi riguardo alle rune, ma il fatto che esse siano inconfondibilmente frutto di magia immortale le rende qualcosa da distruggere.

Le rune vengono usualmente applicate sul viso, sul petto o sulla parte superiore del braccio, ovunque sia possibile vederle. Sebbene funzionino anche se nascoste, per il portatore è motivo di orgoglio mostrarle. Per guadagnare una runa, bisogna rivolgersi ad un chierico degli Immortali del Nord, noto come Godi, e quindi convincerlo ad eseguire un rituale per richiedere la conoscenza dell'Immortale. Questo consiste nel ridurre in fin di vita il soggetto, normalmente appendendolo ad un albero, seppellendolo vivo o lasciandolo esposto agli elementi per un periodo di nove giorni. Lo scopo è portare allo stremo il soggetto, e molti muoiono nel tentativo.

Per poterlo eseguire, bisogna essere seguaci degli immortali del Nord (Odino, Thor, Frey, Freyja, Forsetta, Loki o Hel). Il suicidio rituale porta il personaggio a 0 punti ferita, quindi deve effettuare tre tiri salvezza contro morte senza alcuna guarigione o aiuto da parte di alcuno, ma è consentita qualsiasi capacità non magica di modificare i tiri salvezza. Se il personaggio muore non può essere riportato in vita in alcun modo, altrimenti si sveglierà in nove giorni perdendo permanentemente 1 punto di Costituzione, ma acquisendo la conoscenza di una nuova runa. Superando un tiro salvezza su Carisma con CD15 può scegliere la runa che ha imparato, altrimenti viene determinata a caso.

Una runa ha molteplici usi, il personaggio può usare ciascuna abilità della runa per una volta prima di aver bisogno di un riposo lungo. L'effetto dura 10 minuti a meno che non sia un effetto incantesimo o sia diversamente indicato. Se la runa consente un tiro salvezza, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Carisma contro una CD pari a 8 + bonus di competenza + modificatore di Carisma del personaggio. Alcune rune hanno effetti permanenti che si attivano automaticamente. Gli effetti delle rune che si innescano si risolvono immediatamente dopo essere stati attivati. La runa deve essere applicata su di un oggetto o ad una persona, questo richiede una azione. Se la runa viene applicata su di un oggetto, solo la persona che l'ha inscritta può attivarla.

Fehu (Il Bestiame)

- Il personaggio individua il tesoro di maggior valore nel raggio di 27 metri.
- Il personaggio conosce la direzione di una creatura.
- Un oggetto in possesso del personaggio viene schermato dai rilevamenti per 24 ore.
- Un oggetto in possesso del personaggio viene incantato in modo che, quando viene raccolto, la creatura che lo tiene in mano conosca telepaticamente chi è il proprietario. L'effetto scade quando si usa questo potere per incantare un nuovo oggetto.

Urur (Il Bisonte)

- Il personaggio può calmare un'animale ostile al quale è concesso un tiro salvezza. L'effetto dura finché non si allontani a più di 30 metri dall'animale oppure se lo attacca.
- Il punteggio di Forza del personaggio diventa 18 a meno che non sia già superiore.
- Tutte le creature ostili nel raggio di 9 metri ignoreranno i suoi alleati ed attaccheranno solo il personaggio.

Thurs (Il Gigante)

- Il personaggio ha vantaggio permanente su tutte le prove di persuasione contro creature giganti.
- Una creatura gigante ostile al personaggio rimane stordita finché non riesce a superare un tiro salvezza all'inizio di ogni suo turno.
- Il personaggio può lanciare *Ingrandire* su se stesso come l'omonimo incantesimo.

As (Gli Immortali)

- Il personaggio può lanciare *Visione del Vero* su se stesso come l'omonimo incantesimo.
- Il personaggio può lanciare *Protezione dal Bene e dal Male* su se stesso, influenzando anche tutti gli alleati in un raggio di 3 metri.
- Il personaggio ha vantaggio su tutti i tiri salvezza.

Raidu (Il Viaggio)

- Per le successive sei ore, il personaggio si risveglia automaticamente se un nemico o una creatura ostile si avvicina in un raggio di 30 metri.
- Il personaggio conosce automaticamente la direzione della sua destinazione.
- Il personaggio è immune all'indebolimento per 6 ore.

Kaunna (Il Fuoco)

- Il personaggio crea una fiamma spettrale nella sua mano o su un oggetto che sta trasportando; questa illumina come una torcia. La fiamma dura 12 ore o fino a quando non viene sommersa.
- La runa si manifesta su un'arma che il personaggio sta trasportando. L'arma infligge 3d4 danni da fuoco extra per la durata della runa. Il fuoco non danneggia l'arma.

Gefu (Il Dono)

- Il personaggio ottiene vantaggio su tutte le prove di Carisma quando chiede aiuto.
- Il personaggio ottiene vantaggio su tutte le prove di Carisma quando cerca di risolvere un conflitto pacificamente.

Wunju (La Gioia)

- Il personaggio ottiene vantaggio su tutte le prove di Carisma (Esibizioni) di fronte a un pubblico.
- Il personaggio ottiene vantaggio su tutte le prove di Carisma quando chiede aiuto.
- Tutte le creature nel raggio di 6 metri dal personaggio devono superare un tiro salvezza, o smettere di combattere per la durata della runa.

Hagla (La Natura Crudele)

- Il personaggio può lanciare l'incantesimo *Fulmine Magico* infliggendo 3d6 danni.
- Il personaggio può lanciare l'incantesimo *Tempesta di Nevischio* centrata su di lui. Se il personaggio si sposta, l'effetto si muove con lui.

Naudir (Il Bisogno Disperato)

- Usando la sua reazione il personaggio può ritardare per un minuto di subire danni da una singola fonte, alla fine del minuto subirà l'intero danno.
- La velocità del personaggio è raddoppiata per un round.
- Il personaggio ottiene vantaggio su tutti i tiri salvezza.

Isar (Il Ghiaccio)

- Il personaggio converte una superficie d'acqua di 3x3 metri in una lastra di ghiaccio in grado di sostenere il suo peso.
- Il personaggio può lanciare l'incantesimo *Tempesta di Ghiaccio* infliggendo 3d6 danni.

Jarn (La Natura Feconda)

- Il personaggio può individuare qualunque componente materiale per un qualsiasi incantesimo conosciuto in un'area di 1,5 chilometri di raggio.
- Il personaggio può rilevare il veleno su qualsiasi cibo e bevanda che riesce a vedere, per la durata della runa.

Ihwar (Il Cacciatore)

- Il personaggio ottiene vantaggio su tutti gli attacchi a distanza.
- Il personaggio supera automaticamente tutte le prove di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire un animale.
- Il personaggio trova automaticamente cibo a sufficienza per sfamare un numero di persone pari al doppio del suo modificatore di Saggezza, minimo 2.

Pethru (L'Inosservato)

- Il personaggio è sotto l'effetto dell'incantesimo *Santuario* finché non attacca, lancia un incantesimo o la durata della runa non termina.
- Il personaggio può scrivere un messaggio indirizzato ad una specifica persona. Il messaggio è invisibile a tutti tranne che a lui ed al destinatario. Il messaggio scompare una volta che il destinatario lo legge.
- Il personaggio riesce permanentemente a percepire la presenza di creature invisibili in un raggio di 18 metri da lui, ma non ne conosce la posizione esatta.

Algir (L'Alce)

- Mentre usa uno scudo, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla sua classe armatura.
- Il personaggio ottiene vantaggio ai tiri salvezza contro la magia.
- Usando la sua reazione, il personaggio può schivare un attacco che lo avrebbe colpito.

Sowelu (Il Sole)

- Un effetto o incantesimo curativo usato sul personaggio, oppure da lui, cura il massimo dei punti ferita. L'effetto della runa si esaurisce al primo utilizzo.
- Il personaggio può lanciare l'incantesimo *Rinascita*.

Tiwar (La Guerra)

- Usando la sua reazione dopo un colpo andato a segno con un'arma, il personaggio infligge automaticamente il massimo danno senza tirare i dadi.
- Il personaggio diventa immune all'essere Spaventato.
- I nemici in un raggio di 9 metri dal personaggio hanno svantaggio su tutti i tiri salvezza contro l'essere Spaventati.

Berkana (La Betulla)

- Il personaggio può lanciare l'incantesimo *Pelle Coriacea* su se stesso.
- Usando la sua reazione, il personaggio guadagna resistenza al prossimo danno che sta per subire.
- Il personaggio può usare qualsiasi dado vita ancora disponibile per guarirsi.

Ehwar (Il Cavallo)

- Il personaggio può vedere attraverso gli occhi del suo cavallo.
- Il personaggio supera automaticamente tutte le prove di Saggezza (Addestrare Animali) che coinvolgono i cavalli.
- Il personaggio può evocare il suo cavallo se questo si trova entro un raggio di 1,5 chilometri.

Mannar (L'Uomo)

- Il personaggio conosce immediatamente le intenzioni di un individuo che può vedere.
- Il personaggio può porre ad una persona tre domande a cui deve rispondere in modo veritiero.
- Tenendo in mano un oggetto, il personaggio conosce immediatamente l'identità del proprietario e la sua direzione.

Lagur (L'Acqua)

- Il personaggio può lanciare l'incantesimo *Respirare sott'Acqua* su se stesso.
- Il personaggio galleggia automaticamente, indipendentemente dal suo ingombro, anche assieme ad una persona.
- Il personaggio può invocare la runa su di una nave per impedirne l'affondamento per la durata della runa stessa.
- Il personaggio può invocare la runa su di un bastone di legno che sosterrà il peso di una persona e la terrà a galla per 24 ore.

Ingwar (La Crescita)

- Il personaggio può far crescere rapidamente la vegetazione. L'effetto viene trattato come quello di un incantesimo *Intrappolare*, tuttavia le piante devono essere già presenti e non appassiscono al termine della durata della runa.
- Il personaggio può far aumentare di 5 volte le dimensioni un oggetto fatto di legno, stoffa o altro materiale vegetale.
- Il personaggio può lanciare *Ingrandire* su un singolo animale come l'incantesimo omonimo.

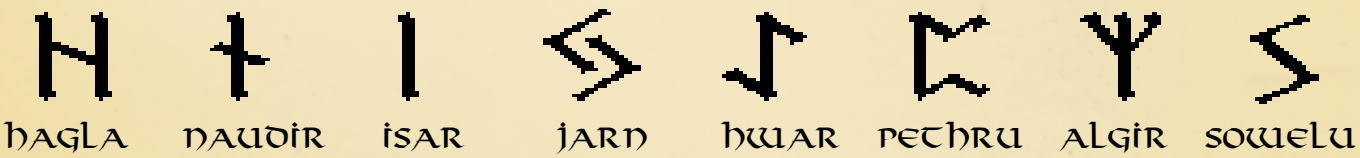
Odala (Il Diritto di Nascita)

- Usando la sua reazione, il personaggio può annullare il danno di attacco che ridurrebbe un alleato in un raggio di 9 metri a 0 punti ferita.
- Il prossimo attacco che ridurrebbe a 0 punti ferita il personaggio, non infligge danni. L' effetto scade al termine della durata della runa o quando un attacco la attiva.

Dagar (Il Giorno)

- Il personaggio invoca la runa su un oggetto trasportato, questo produce abbastanza luce da illuminare fino a 60 metri, e viene trattata come fosse luce solare diretta.
- Il personaggio crea un'area di oscurità magica centrata su se stesso. L'oscurità ha un raggio di 36 metri e si sposta con lui.
- Il personaggio ottiene Scurovisione con un raggio di 36 metri.







Incantesimi di Mystara

Questa sezione descrive in dettaglio i nuovi incantesimi esclusivi dell'ambientazione di Mystara, tra cui le tradizioni arcane dei Principati di Glantri e dell'Impero di Alphatia. Gli incantesimi della Radiosità sono usati insieme alla Radiosità: devono essere insegnati, scoperti o rubati, non vengono semplicemente appresi al passaggio di livello. Vi sono anche (Meta)-magie che vengono lanciate come azioni bonus, le quali modificano l'incantesimo lanciato successivamente in quel turno, queste si trovano solo a Glantri. Sono presenti anche gli incantesimi delle gilde dei mercanti, che generalmente non sono disponibili per gli incantatori esterni ad esse, ma possono essere insegnati normalmente. Solo i Principi Mercanti possono apprenderli al passaggio di livello.

Incantesimi da Bardo

Trucchetti (Livello 0)
Trascrizione Stregonesca

1° Livello
Invocare la Verità
Fiducia

2° Livello
Attrarre la Folla
Empatia
Lingua d'Argento

3° Livello
Tamburo di Tuono

4° Livello
Colpo della Condanna
Sfuggire al Colpo di Grazia
Registrazione Continua

Incantesimi da Chierico

1° Livello
Lancia di Spine

2° Livello
Pittura da Caccia

3° Livello
Arco Infuocato
Tamburo di Tuono

5° Livello
Occhio dell'Aquila

6° Livello
Cancello di Fuoco
Infusione

9° Livello
Ira di Atruaghin

Incantesimi da Druido

1° Livello
Calmare la Bestia
Estinguere Fiamme
Lancia di Spine
Precipitazione
Scaccia Mau-Mau
Torci Legno

2° Livello
Individua la Bestia
Pittura da Caccia

3° Livello
Calmare i Venti

4° Livello
Muro di Legno

5° Livello
Occhio dell'Aquila

Incantesimi da Ranger

1° Livello
Calmare la Bestia
Estinguere Fiamme
Osservatore
Vista Acuta

2° Livello
Guardia Notturna
Individua la Bestia

3° Livello
Calmare i Venti

5° Livello
Occhio dell'Aquila

Incantesimi da Stregone

1° Livello
Catrame
Goffaggine
Servitore Non-Morto

2° Livello
Forma Liquida
Marcire

3° Livello
Crea Aria
Getto di Vapore
Mantello Antipericolo

4° Livello
Colpo della Condanna
Sfuggire al Colpo di Grazia

5° Livello
Anello di Costrizione
Usare la Radiosità

6° Livello
Evocazione della Radiosità
Infrangere le Difese della Bestia
Intercettare

7° Livello
Conservazione dell'Energia
Controllo del Destino
Mantello Guardiano

8° Livello
Porta Magica
Richiamo
Scarica
Saturazione

9° Livello
Cappio
Dominio della Forza Vitale
Passascudo
Teletrasporto Ineludibile

Incantesimi da Warlock

1° Livello
Blocca Bacchetta
Servitore Non-Morto

2° Livello
Marcire

3° Livello
Area di Conoscenza

4° Livello
Spezza Incantesimo

5° Livello
Infrangere le Difese Magiche

6° Livello
Intercettare

7° Livello
Divoratore di Tomi

9° Livello
Teletrasporto Ineludibile

Incantesimi da Mago

Trucchetti (Livello 0)
Conta Monete
Lettura Rapida
Sbiancare
Trascrizione Stregonesca

1° Livello
Blocca Bacchetta
Calmare la Bestia
Catrame
Ignorare la Strada

Estinguere Fiamme
Fiducia
Gambe del Marinaio
Goffaggine
Invocare la Verità
Osservatore
Scaccia Mau-Mau
Servitore Non-Morto
Torci Legno
Pelle Impermeabile
Precipitazione
Vista Acuta
Valutazione

2° Livello

Accelerare il Passo
Attirare la Folla
Carenare
Dita Leste di Degras
Empatia
Forma Liquida
Guardia Notturna
Individua la Bestia
Lingua d'Argento
Marcire
Tocco Acido di Brannart
Tocco Ringiovanente di Balliard
Verifica del Carico

3° Livello

Area di Conoscenza
Calmare i Venti
Contrabbando
Crea Aria
Getto di Vapore
Gondola di Callistram
Inventario
Mantello Antipericolo
Torrente di Morte
Trasformare Acqua in Ghiaccio

4° Livello

Appropriazione Indebita
Colpo della Condanna
Contabilità
Spezza Incantesimo
Crea Stoffa
Guardia Anti-Ammaliamento
Registrazione Continua
Sfuggire al Colpo di Grazia
Torci Legno
Verifica della Carovana

5° Livello

Anello di Costrizione
Bastione Rinforzato di Jaggar
Cogliere il Petalo Magico



Empia Benedizione di Morphail
Infrangere le Difese Magiche
Usare la Radiosità

6° Livello

Corazzata
Evocazione della Radiosità
Infrangere le Difese della Bestia
Intercettare
Muro Infrangibile
Spezzare l'Unione Magica

7° Livello

Amplificare le Imprese Mistiche
Conservazione dell'Energia
Controllo del Destino
Divoratore di Tomi
Mantello Guardiano
Preservare il Carico

8° Livello

Porta Magica
Saturazione
Scarica
Scudo da Duello
Richiamo

9° Livello

Cappio
Costruzione Accelerata
Dominio della Forza Vitale
Passascudo
Ingegnoso Metodo di Sathrath per il Recupero Istantaneo degli Incantesimi
Teletrasporto Ineludibile

Incantesimi da Principe Mercante

Trucchetti (Livello 0)

Conta Monete

1° Livello

Fiducia
Gambe del Marinaio
Ignorare la Strada
Pelle Impermeabile
Valutazione
Vista Acuta

2° Livello

Accelerare il Passo
Attirare la Folla
Carenare
Guardia Notturna
Empatia
Lingua d'Argento
Verifica del Carico

3° Livello

Contrabbando
Inventario

4° Livello

Appropriazione Indebita
Contabilità
Verifica della Carovana

5° Livello

Specie

6° Livello

Corazzata

7° Livello

Preservare il Carico

8° Livello

Probità Arcana

9° Livello

Costruzione Accelerata

Incantesimi della Radiosità

5° Livello

Usare la Radiosità

6° Livello

Evocazione della Radiosità

7° Livello

Conservazione dell'Energia
Controllo del Destino

8° Livello

Saturazione
Scarica

9° Livello

Dominio della Forza Vitale

Nuovi Incantesimi

Accelerare il Passo

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piccola frusta)

Durata: 1 giorno

Qualsiasi cavallo o carro guidato dall'incantatore aumenta la distanza percorsa via terra di 3 chilometri al giorno. Non ha altri effetti sulla velocità.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può estendere l'abilità ad un altro cavallo o carro che è in grado di vedere per ogni livello sopra il 1°.

Anello di Costrizione

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un anello d'argento del valore di 10 mo, consumato con il lancio)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea un anello di energia blu che circonda un bersaglio non più grande di 30 cm di diametro. Il bersaglio può essere una parte specifica di un corpo come caviglie o polsi. L'anello è inamovibile, i bersagli che falliscono un tiro salvezza di Destrezza sono trattenuti e non possono usare l'arto immobilizzato. Superando il tiro salvezza, l'anello permane, ma il bersaglio è libero. All'inizio di ogni round, qualsiasi creatura intrappolata dall'anello può tentare una prova di forza con CD20, distruggendo l'anello in caso di successo. L'anello ha CA 18 e ha 50 punti ferita e non può essere danneggiato dagli incantesimi. L'incantesimo non ha bisogno di un bersaglio, l'anello può essere evocato per attaccarci una corda o per fare da appoggio. L'anello può supportare fino a 450 kg di peso.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo utilizzando uno slot di 6° livello o superiore, crea un anello aggiuntivo per ogni slot oltre il 5°. Le creature devono effettuare un tiro salvezza separato per ogni anello che le bersaglia.



Amplificare le Imprese Mistiche

Alterazione di 7° livello (Meta)

Tempo di Lancio: Azione Bonus

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (una sottile bacchetta di vetro, consumata dall'incantesimo)

Durata: Fino alla fine del tuo turno.

L'incantesimo viene lanciato come azione bonus dopo aver lanciato un altro incantesimo, ignorando qualsiasi restrizione sul numero di incantesimi che possono essere lanciati in un turno. *Amplificare le Imprese Mistiche* diventa una copia esatta dell'incantesimo originale. L'incantesimo duplicato deve avere un bersaglio differente rispetto al primo incantesimo. Gli incantesimi ad area d'effetto non possono essere duplicati. L'incantesimo termina quando duplichi un incantesimo. Tutti i tiri salvezza e i danni non sono influenzati.

Appropriazione Indebita

Illusione di 4° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di carbone)

Durata: 1 giorno

Dopo aver lanciato questo incantesimo su un documento o su un libro mastro, tutte le prove di abilità per trovare una frode finanziaria hanno svantaggio. L'incantesimo contabilità può rilevare l'inganno solo se lanciato da un incantatore di livello superiore. Questo incantesimo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad, tuttavia nessuna delle due lo ammetterebbe.

Arco Infuocato

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di cenere di noce)

Durata: Concentrazione, o fino a che le 3 cariche non vengono spese.

L'incantesimo infonde 3 cariche ad un arco lungo o corto. Quando l'arciere scocca una freccia, può spendere un numero qualsiasi di cariche. Ogni carica aggiunge 1d8 al danno se l'attacco va a segno. Se l'attacco fallisce, le cariche sono perse. L'incantesimo scade se tutte le

cariche vengono esaurite.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, aggiunge due cariche addizionali per ogni livello sopra il 3°.

Area di Conoscenza

Divinazione di 3° Livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: raggio di 7 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto

Quando qualcuno lancia un incantesimo o un effetto di un incantesimo all'interno dell'area d'influenza, l'incantatore conosce immediatamente il nome dell'incantesimo, i suoi effetti generali ed il livello a cui viene lanciato. Sa inoltre se viene lanciato come incantesimo o da un oggetto magico.

Attrarre la Folla

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di stoffa lucida)

Durata: Concentrazione, fino ad 1 ora

Le folle sono attratte dall'incantatore mentre l'incantesimo è attivo. Qualsiasi prova per attirare l'attenzione delle persone o per vendere un prodotto ha vantaggio. L'area colpita deve avere almeno 50 persone per poter lanciare questo incantesimo. Nulla vieta alle persone di andarsene, ma l'incantesimo rende l'incantatore molto più interessante per loro. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Bastione Rinforzato di Jaggar

Abiurazione di 5° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di gesso)

Durata: 1 ora

L'incantatore rende notevolmente resistente una porta o una sezione di muro di 15 metri contrassegnandola con delle rune invisibili. Il muro o la porta contrassegnati possono effettuare un tiro salvezza contro attacchi magici usando il modificatore al tiro salvezza dell'incantatore. Contro incantesimi che normalmente non consentono un tiro salvezza come *Scassinare*, *Passapareti* o *Fondersi nella Pietra*, l'area interessata effettua un tiro salvezza di Saggezza per resistere all'incantesimo. Qualsiasi effetto che rilevi l'invisibilità rivelerà anche le rune, ma queste non possono essere danneggiate se non con un incantesimo di *Dissolvi Magie* o effetti simili.

Lanciare questo incantesimo su un muro o una porta ogni giorno per un anno rende l'effetto permanente.

Blocca Bacchetta

Alterazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 100 metri

Componenti: V, S

Durata: 5 round

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, bersaglia una bacchetta, un bastone o una verga tenuti da una creatura. La creatura deve superare un tiro salvezza di Carisma, altrimenti l'oggetto magico bersaglio non può utilizzare alcuna capacità che richieda il dispendio di una carica per cinque round. L'incantesimo non ha effetto sull'oggetto magico in nessun altro modo.

Calmare i Venti

Alterazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 360 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di tela da vele)

Durata: 10 minuti

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore cambia l'effetto meteorologico sulla carta del vento (Pagina 109 della MDM) da forte a leggero. L'incantesimo non influisce sulla nebbia o sulle precipitazioni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, aggiunge 10 minuti alla durata per ogni livello sopra il 3°.

Calmare la Bestia

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Fino alla prossima alba

Con parole calme ed un tocco rassicurante, l'incantatore può calmare un animale domestico. L'incantesimo farà dimenticare all'animale che ha fame, freddo o paura. Questo non protegge l'animale dalla fame o dagli elementi, gli fa solo dimenticare il suo stato attuale.

Cancello di Fuoco

Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 round

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore può entrare in qualsiasi falò abbastanza grande da coprirlo completamente senza subisce danni. Puoi quindi teletrasportarsi in qualsiasi fuoco di cui è a conoscenza, arrivando illeso.

Cappio

Abiurazione di 9° livello - Radiosità

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S

Durata:
Speciale

L'incantatore impedisce al bersaglio di utilizzare qualsiasi forma di magia arcana. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Intelligenza oppure non sarà in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici. I costrutti che falliscono il tiro salvezza vengono immediatamente distrutti. Le creature evocate che falliscono il tiro salvezza vengono bandite. Come effetto collaterale, una creatura influenzata ha vantaggio su tutti i tiri salvezza rispetto ad incantesimi o effetti magici. L'incantesimo non richiede concentrazione ma richiede che l'incantatore spenda 1 Rad ogni round per mantenere attivo l'effetto.



Carenare

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (della carta abrasiva)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo rimuove tutta la vegetazione marina da una sezione 3x3 metri di una nave. Se usato come attacco, le vittime subiscono 2d8+1 se falliscono un tiro salvezza su Costituzione. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Catrame

Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un po' di catrame)

Durata: Permanente

L'incatatore ricopre 15 metri di corda oppure un'area di 3x3 metri con del catrame. Il catrame è appiccicoso e brucerà se esposto ad una fiamma viva. Il catrame può essere rimosso con della trementina. L'incantatore può lanciare questo incantesimo in modo offensivo contro un bersaglio. Se questo fallisce un Tiro Salvezza su Destrezza verrà coperto di catrame.

Cogliere il Petalo Magico

Alterazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: S, M (una gemma del valore di 100 mo, consumata dall'incantesimo)

Durata: Istantanea

Se l'incantatore effettua con successo un attacco in mischia con questo incantesimo contro un altro mago può dichiarare un incantesimo che pensa il rivale abbia memorizzato. Se il mago non lo ha memorizzato l'incantesimo fallisce. Se il bersaglio ha effettivamente memorizzato l'incantesimo, deve superare un tiro salvezza di Intelligenza o questo si cancellerà dalla sua memoria per apparire in quella dell'incantatore, che potrà quindi lanciarlo come se lo avessi memorizzato. L'incantesimo rubato può essere lanciato solo una volta, indipendentemente dal numero di incantesimi rimasti, e permane per 8 ore nella mente dell'incantatore prima di scomparire. L'incantatore deve avere tutte le componenti materiali necessarie per poterlo lanciare.

Colpo della Condanna

Alterazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: S

Durata: 1 round

L'incantatore, lanciando questo incantesimo, può effettuare qualsiasi attacco entro 3 metri con vantaggio fino all'inizio del round successivo. Inoltre, qualsiasi colpo andato a segno da un attacco con vantaggio ottiene 1d6 danni aggiuntivi.

Conservazione dell'Energia

Ammaliamento di 7° livello - Radiosità

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (cristallo dell'anima - ricettacolo)

Durata: Permanente

L'incantatore può conservare i dadi Rad in modo permanente nel suo ricettacolo lanciando questo incantesimo. Il ricettacolo può contenere una quantità di dadi Rad pari ai suoi livelli da mago o stregone. Questo incantesimo è considerato raro, lanciarlo in pubblico, specialmente a Glantri o ad Alphatia, attirerà ogni sorta di attenzione indesiderata.

Conta Monete

Trucchetto di divinazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Quando l'incantatore tocca un contenitore lanciando

questo incantesimo, conosce immediatamente il numero e il tipo delle monete al suo interno. L'incantesimo non ha effetto su nient'altro che monete metalliche e non rivela la nazionalità delle monete.

Contabilità

Divinazione di 4° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 10 Minuti

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (1 libro mastro del valore di 10 mo, consumato durante l'incantesimo)

Durata: Istantanea

Quando viene lanciato su una stanza non più grande di 3 metri di lato, questo incantesimo controlla i conteggi di ogni libro mastro, fattura e scontrino di vendita nell'area. Qualsiasi errore viene evidenziato, vengono rilevati eventuali appropriazioni indebite ed i bilanci vengono fatti quadrare. Qualunque cosa sospetta viene trascritta nel libro mastro utilizzato come componente. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Contrabbando

Illusione di 3° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piccola statua di electrum)

Durata: 1 giorno

Questo incantesimo può influenzare una persona, un carro oppure una nave. Mentre è attivo, chiunque tenti di cercare oggetti nascosti ha svantaggio su tutte le prove di Percezione. Non rende il carico invisibile, ma è più facile che passi inosservato. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad, tuttavia nessuna delle due lo ammetterebbe.

Controllo del Destino

Ammaliamento di 7° livello - Radiosità

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 8 ore

L'incantatore guadagna un numero di dadi Rad pari al suo livello. Fino alla scadenza dell'incantesimo o quando esaurisce le sue cariche, supera automaticamente un tiro salvezza per ogni carica consumata. Quando l'incantesimo viene lanciato, l'incantatore deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 oppure subire un livello di indebolimento, la CD aumenta di due per ogni volta che viene lanciato un incantesimo Radiosità prima di un riposo lungo. Questo incantesimo è raro, lanciarlo in pubblico, specialmente a Glantri o ad Alphatia, attirerà ogni sorta di attenzione indesiderata.

Corazzata

Abiurazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di ferro appositamente preparata dal costo di 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 giorno

L'incantesimo rende una nave, o imbarcazioni simili, resistente agli attacchi, rendendo quasi impossibile danneggiarla con mezzi normali. La nave ottiene l'immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche e non può essere danneggiata da fuoco o fulmine se non magici. Inoltre, la nave non imbarcherà acqua o affonderà a meno che non venga ridotta a 0 punti ferita. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Costruzione Accelerata

Invocazione di 9° livello

Gittata: 100 metri

Componenti: V, S, M (tutti i materiali necessari per la costruzione ed i progetti redatti con un inchiostro magico che costa il 25% del costo totale della costruzione.)

Durata: 1 minuto per ogni 10.000 mo del costo finale

Quando un edificio o una nave devono essere costruiti velocemente, le gilde mercantili utilizzano questo incantesimo. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo sui materiali necessari per creare un edificio oppure una nave o una fortificazione, le pietre, le travi e gli altri materiali edilizi cominciano a volare e ad assemblarsi secondo i progetti utilizzati come componenti per l'incantesimo. Ciò che normalmente richiede mesi per essere costruito può realizzato in pochi minuti. L'incantesimo segue pedissequamente i progetti, quindi ogni errore o difetto verrà riportato nel manufatto. Il lato negativo dell'incantesimo consiste nell'immenso costo in oro per preparare i progetti magici, viene quindi utilizzato solo in caso di emergenza o se la persona che paga per l'incantesimo è tanto impaziente quanto ricca. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Crea Aria

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: S, M (un granello di sale marino)

Durata: Istantanea

L'incantatore crea abbastanza aria fresca da riempire un cubo di 3 metri di spigolo. L'aria creata sposterà eventuali gas presenti, ma i gas più pesanti si ridepositeranno subito dopo. L'aria creata non può muovere nient'altro che gas.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, lo spigolo del cubo aumenta di 3 metri per ogni livello sopra il 3°.

Creare Stoffa

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 5 minuti

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un ago d'argento)

Durata: Istantanea

Un unico pezzo di stoffa fuoriesce dalle mani dell'incantatore, creando un panno di 9x9 metri non magico. Se l'incantatore ha competenza negli strumenti da tessitore, può modellare il tessuto dandogli forma, ad esempio come una tenda oppure un indumento. Il tessuto è in un unico colore ed è resistente e durevole. Non può essere attaccato a nulla quando viene lanciato, si accumula in un mucchio sul terreno. La qualità del tessuto è lavorabile, ma di fattura grossolana. L'incantatore non può scegliere il tipo di tessuto creato dall'incantesimo.

Dita Leste di DeGras

Alterazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 1 ora

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore indica una delle seguenti abilità di cui non ha competenza: Acrobazia, Furtività o Rapidità di Mano. Mentre l'incantesimo è attivo, l'incantatore aggiunge il doppio del suo bonus di competenza a tutte le prove effettuate con quell'abilità.

Divoratore di Tomi

Divinazione di 7° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto

Questo incantesimo permette all'incantatore di leggere libri ad un ritmo impossibile. Un libro di 500 pagine o meno può essere letto in un solo round. Il libro deve essere non magico. L'incantatore non può imparare nuovi incantesimi in questo modo. L'incantesimo consuma il libro dopo che è stato letto e solo un desiderio può ripristinarlo. Le conoscenze acquisite possono essere dimenticate normalmente.

Dominio della Forza Vitale

Trasmutazione di 9° livello - Radiosità, (Rituale)

Tempo di Lancio: 2d12 ore

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (100.000 mo di materiali esotici scelti dal DM)

Durata: Permanente

L'incantesimo finale della Radiosità. Questo incantesimo dona la possibilità di diventare un Immortale. Il solo apprendimento di questo incantesimo dovrebbe essere l'obiettivo di un'intera campagna. L'unico modo in cui un mago può acquisirlo è impararlo da un Principe o Arciduca di Glantri, essere un membro della Confraternita della Radiosità ed avere il patrocinio di un Immortale della Sfera dell'Energia.

Per lanciare l'incantesimo, l'incantatore deve avere 50 dadi Rad immagazzinati tramite l'incantesimo Conservazione dell'Energia. Una volta lanciato, l'incantatore si ritrova a fluttuare davanti ad una porta dorata, che diventa sempre più difficile da raggiungere man mano che vi si avvicina. Per raggiungere la porta, deve superare sei prove di abilità sotto forma di tiri salvezza. L'incantatore deve dimostrare di essere degno superando un tiro salvezza per tipo con CD 25. Se fallisce anche un solo tiro, si risveglierà con un dolore agonizzante al termine dell'incantesimo. Per 2d4 giorni, ha una probabilità del 30% di fallire qualunque incantesimo e non può lanciare incantesimi di Radiosità. Inoltre, deve effettuare un Tiro Salvezza su Costituzione con CD 15 o perdere un punto di Costituzione permanentemente.

Se tutte le prove di abilità vengono superate, il personaggio si ritrova dall'altra lato della porta, dinnanzi ad un Immortale della Sfera di Energia. L'Immortale gli spiegherà ciò che è appena accaduto, ed il significato nascosto dietro la Radiosità. L'Immortale annuncerà quindi che dovrà affrontare da solo un duello con un Empireo fedele alla Sfera dell'Energia. Se l'incantatore riesce nell'impresa, diventa un Immortale; al contrario se fallisce, la sua forza vitale viene risucchiata per alimentare la Radiosità. Se raggiunge l'immortalità, il personaggio viene rimosso dal gioco per diventare una potente forza nel Mondo Conosciuto.

Empatia

Ammaliamento di 2°livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un po' di acqua di colonia)

Durata: 1 ora

L'incantatore istintivamente sa come non mettersi in imbarazzo quando si trovi in un ambiente sconosciuto. L'incantesimo gli conferisce vantaggio nelle prove di abilità per fare amicizia in luoghi a lui sconosciuti. Se non conosce la lingua potrebbe cavarsela recitando la parte del timido o facendosi capire a gesti. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo utilizzando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, la durata viene aumentata di un'ora per ogni

livello sopra il 2°.

Empia Benedizione di Morphail

Necromanzia di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 15 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 1 giorno

L'incantatore rafforza i suoi alleati non morti contro Scacciare Non Morti. Quando l'incantesimo viene lanciato, l'incantatore seleziona fino a 10 creature non morte all'interno dell'area d'effetto. Mentre l'incantesimo è attivo, le creature aggiungono il bonus di competenza dell'incantatore a qualsiasi Tiro Salvezza che fanno contro essere scacciate.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo utilizzando uno slot di 5° livello o superiore, può proteggere 5 creature non morte aggiuntive per ogni slot oltre il 5°.

Estinguere Fiamme

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo d'acqua)

Durata: Istantanea

L'incantatore spegne immediatamente una sezione di 3x3 metri di fuoco non magico. L'incantesimo può anche rimuovere tutto il calore, quindi eliminare il pericolo che il fuoco si riaccenda. Questo incantesimo non ha effetto su fuoco magico o sulle creature fatte di fuoco.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo utilizzando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, estingue una sezione di fuoco aggiuntiva di 3x3 metri per ogni livello superiore al 1°.

Evocazione della Radiosità

Evocazione di 6° livello - Radiosità

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto

Questo incantesimo è la versione più rapida di *Usare la Radiosità.* L'incantatore riceve un numero di punti Rad pari al suo livello da mago o stregone per un uso immediato. A differenza di Usare la Radiosità, non può conservare nessun dado Rad rimasto dalla fine dell'incantesimo nel suo ricettacolo.



Questo incantesimo è considerato raro, lanciarlo in pubblico, specialmente a Glantri o ad Alphatia, attirerà ogni sorta di attenzione indesiderata.

Fiducia

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: S, M (un pezzo d'argento)

Durata: 1 round

L'incantatore ottiene vantaggio alla successiva prova di Inganno che effettua prima che l'incantesimo scada. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Forma Liquida

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (goccia di acqua pura)

Durata: Concentrazione, fino a 8 ore

L'incantatore si trasforma in un volume d'acqua uguale alla sua massa. I suoi vestiti ed il suo equipaggiamento si trasformano con esso e non può venir diviso in parti più piccole. Mentre è in questa forma, può essere danneggiato solo da armi magiche, non può attaccare e si muove ad un terzo della sua velocità normale. Può respirare l'acqua normalmente, ma se si trova in uno specchio d'acqua, si muove insieme ad esso alla velocità della corrente.

Gambe del Marinaio

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un po' di calce)

Durata: 8 ore

Mentre è sotto l'effetto dell'incantesimo, il bersaglio non subisce penalità al movimento quando si trova su una nave in balia delle onde ed è immune al mal di mare o ad altri disturbi causati dal non essere abituato alla vita a bordo. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Getto di Vapore

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 15 metri

Componenti: V, S, M (30 ml di acqua dolce)

Durata: Istantanea

Un forte getto di vapore bollente viene scagliato contro il bersaglio. L'incantatore effettua un attacco con a distanza con questo incantesimo. Se colpisce, il bersaglio subisce 8d6 danni da forza e deve superare un tiro salvezza di Costituzione o subire ulteriori 6d6 danni da fuoco, dimezzati in caso di successo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot di 4° livello o superiore, aumenta la portata di 3 metri e i danni da fuoco di 1d6 per ogni livello sopra il 3°.

Goffaggine

Alterazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 30 metri

Componenti: S

Durata: Istantanea

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo su un'arma impugnata dal suo bersaglio, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza o lasciar cadere l'arma. Se il bersaglio non è a conoscenza della presenza dell'incantatore, penserà sia stato un caso.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può bersagliare un'arma aggiuntiva per ogni livello superiore al 1°.

Gondola di Callistram

Evocazione di 3° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 7 metri

Componenti: V, S, M (un po' di legno e paglia)

Durata: Concentrazione, fino a 4 ore

Raro incantesimo anche per i canali della Città di Glantri, l'incantesimo di Callistram crea una gondola magica completa di un servitore invisibile che funge da gondoliere. La barca misura 3x1 metri e può contenere fino a 4 creature di taglia media. La gondola non può essere danneggiata con alcun mezzo ma non fornisce alcuna copertura ai suoi passeggeri. Si muove di 9 metri per turno, prendendo indicazioni dall'incantatore. L'incantesimo non può essere lanciato su uno specchio d'acqua diverso da un canale o uno stagno calmo.

Guardia Anti-Ammaliamento

Incantamento di 4° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Speciale

Questo incantesimo agisce come contingenza contro gli incantesimi di controllo mentale. L'incantesimo consente all'incantatore di impartire un singolo comando al bersaglio, se il bersaglio cade sotto l'influenza di *Charme su Persone*, *Dominare Persone* o un incantesimo simile, questo incantesimo si innesca per primo e costringe la creatura ad obbedire al comando iniziale. Il comando deve essere qualcosa di cui la creatura è capace; i comandi comuni includono ad esempio "fuggi a tutta velocità" o "attacca chi ti ha appena lanciato l'incantesimo". L'incantesimo può essere usato per fornire false informazioni se l'avversario cerca di estrarle dalla creatura.

Guardia Notturna

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un'ala di pipistrello)

Durata: 8 ore

Il bersaglio può vedere nell'oscurità come in presenza di luce diurna fino a 60 metri. Oltre 60 metri, la vista viene offuscata come in presenza di foschia. Questo incantesimo non ha effetto alla luce del giorno, nei luoghi chiusi o nel sottosuolo. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Ignorare la Strada

Abiurazione di 1° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (un po' di polvere presa dalla strada)

Durata: 1 giorno

Mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo, le carovane possono ignorare buche, gli effetti del maltempo ed altre insidie lungo strade dissestate. L'incantatore ha vantaggio su tutte le prove di Addestrare Animali o Veicoli Terrestri che deve effettuare per stabilire la distanza percorsa via terra. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin.

Individua la Bestia

Divinazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 7 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere argentata)

Durata: Istantanea

Quando viene lanciato, questo incantesimo fa brillare i cuori di tutti i licantropi nell'area d'effetto, permettendo a tutti i presenti di vedere il bagliore. Il bagliore è debolmente visibile attraverso abiti ed armature. L'incantesimo ha effetto sui licantropi in qualsiasi forma, ma non rivela che tipo di licantropi siano.

Infrangere le Difese della Bestia

Alterazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 15 metri

Componenti: V, S, M (una biglia di vetro o ferro)

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura che ha immunità o resistenza al danno non magico da armi, la creatura deve superare un tiro salvezza di Saggezza o la sua resistenza viene ridotta. Le creature immuni diventano resistenti al danno e le creature resistenti possono venir colpite dalle armi normali per la durata dell'incantesimo.

Infrangere le Difese Magiche

Alterazione di 5° livello (Meta)

Tempo di Lancio: Azione Bonus

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un spuntone di ferro o un pugnale)

Durata: Fino alla fine del prossimo turno dell'incantatore

L'incantesimo viene lanciato come azione bonus prima di lanciare un altro incantesimo, ignorando qualsiasi restrizione sul numero di incantesimi che possono essere lanciati durante un turno. Questo incantesimo viene utilizzato per superare le resistenze e le protezioni di altre creature o incantatori. Questo incantesimo ha effetto sul prossimo incantesimo che l'incantatore lancia, prima della fine del suo prossimo turno. Il suo successivo incantesimo ignora la resistenza magica: le creature con resistenza magica non hanno vantaggio ai tiri salvezza. Contro gli effetti che annullerebbero l'incantesimo ad esempio *Campo Anti-magia* o *Controincantesimo*, è richiesto un tiro salvezza ma con vantaggio.

Infusione

Ammaliamento di 6° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (un po' di sterco di bufalo)

Durata: 1 giorno

L'incantatore può lanciare l'incantesimo su un numero di bersagli pari al suo livello da chierico. Mentre l'incantesimo è attivo, ogni persona sotto il suo effetto supera automaticamente il successivo tiro salvezza e l'incantesimo scade per quel bersaglio. L'incantesimo può scadere per un bersaglio ma rimanere attivo per un altro.

Ingegnoso Metodo di Sathrath per il Ripristino Istantaneo degli Incantesimi

Alterazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Questo incantesimo è famoso per il suo nome esotico e per i suoi risvolti rischiosi. Il suo effetto ripristina tutti gli slot incantesimo spesi durante il giorno tranne quelli di 9° livello. L'incantatore recupera l'uso dei suoi incantesimi proprio come se avesse effettuato un riposo lungo. Per contro, quando lancia l'incantesimo, deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza contro la sua caratteristica da incantatore o perdere tutti gli incantesimi rimanenti fino al prossimo riposo lungo. Il tiro salvezza non può essere influenzato da altri effetti. L'incantesimo non è stato ancora del tutto perfezionato.

Intercettare

Divinazione di 6° livello

Tempo di Lancio: Reazione

Gittata: Illimitato

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Quando una creatura usa un teletrasporto o un incantesimo o effetto simile entro 9 metri dall'incantatore, quest'ultimo può usare la sua reazione per lanciare questo incantesimo scegliendo uno tra i seguenti effetti:

- Conoscere esattamente la destinazione della creatura rispetto alla sua posizione attuale.
- Teletrasportarsi nella destinazione della creatura, rimanendo in relativa vicinanza ad essa. Non può apparire all'interno di oggetti, ma può apparire in ambienti ostili ad esempio sott'acqua, nella lava o a mezz'aria.

Inventario

Divinazione di 3° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un piccolo abaco)

Durata: Istantanea

L'incantatore conosci immediatamente quantità e contenuto di qualsiasi cassa, carro o nave che tocchi. L'incantesimo rivelerà cosa contiene, ma in modo generico. Non rileva se il contenuto è magico. Ad esempio l'incantatore saprà che il contenuto è una spada, ma non che tipo di spada. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Invocare la Verità

Ammaliamento di 1° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore punta il dito verso una creatura che può capirlo e parlare per farle una domanda. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza o essere costretto a rispondere alla domanda in modo veritiero e completo. La risposta deve poter essere data in meno di un minuto, altrimenti l'effetto finisce, ma il bersaglio non può temporeggiare per evitare di rispondere.

Ira di Atruaghin

Invocazione di 9° livello

Tempo di lancio: 1 azione

Portata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una borsa per medicinali, consumata dall'incantesimo)

Durata: Istantanea

L'incantatore fa ricadere l'ira dell'Immortale Atruaghin sui suoi nemici. Assegna alle creature bersaglio un numero di d6 pari al doppio del suo livello da chierico, ogni creatura subisce quel numero di danni di un tipo a sua scelta. Il danno non deve essere necessariamente lo stesso per tutti i bersagli. L'incantatore può descriverne ogni effetto: alcune creature vengono colpite dal fuoco, altre da un fulmine, ad esempio.

Lancia di Spine

Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un po' di vischio)

Durata: 1 minuto

L'incantatore crea una lancia magica che infligge 3d10 danni e può essere lanciata. La lancia è normale sotto tutti gli aspetti, ma scompare dopo aver effettuato il primo attacco.



Lettura Rapida

Trucchetto di alterazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 1 ora

L'incantatore può leggere libri normali con un ritmo fino a 5 volte maggiore. L'incantesimo non ha effetto sui libri magici e non riduce il tempo necessario per memorizzare gli incantesimi.

Lingua d'Argento

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un pezzo d'argento)

Durata: 10 minuti

L'incantatore ha vantaggio su tutte le prove di abilità di Persuasione fintanto che non mente. Sono consentite omissioni ed esagerazioni, ma se dice una palese falsità, l'incantesimo termina. Dire a qualcuno "Questo è il pugnale più bello di Darokin" è accettabile, ma non che sia appartenuto a Re Halav stesso. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Mantello Antipericolo

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto.

L'incantatore evoca un mantello magico che lo protegge dagli attacchi in arrivo. Il mantello ha cinque strati, ogni strato può essere usato per ridurre i danni subiti di 1d6. Quando tutti gli strati sono esauriti, l'incantesimo termina. Il danno ridotto aumenta a 1d8 quando raggiungi l'11° livello e 1d10 al 17° livello.

Ai livelli superiori: quando l'incantatore lancia questo incantesimo utilizzando uno slot di 4° livello o superiore, crea uno strato aggiuntivo del mantello per ogni slot sopra il 3°.

Mantello Guardiano

Abiurazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (del velluto blu ed una gemma da 100 mo, consumati dall'incantesimo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Mentre questo incantesimo è attivo, gli attacchi a distanza ed in mischia contro l'incantatore hanno svantaggio. Gli incantesimi non sono influenzati.

Marcire

Necromanzia di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un po' di polvere di ruggine)

Durata: Istantanea

L'incantesimo consente di far deperire istantaneamente un oggetto non magico che l'incantatore deve tenere in mano: il legno marcisce, la stoffa diventa tarlata, il metallo arrugginisce. Gli oggetti indossati da un bersaglio possono essere toccati superando con successo un tiro di attacco, il proprietario dell'oggetto può effettuare un tiro salvezza su Destrezza per evitare la distruzione dell'oggetto.

Muro di Legno

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (del durame di quercia)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Un muro non magico di legno massiccio nasce in un punto che l'incantatore sceglie entro la gittata dell'incantesimo. Il muro è spesso 15 centimetri ed è composto da dieci pannelli di 3x3 metri. Ciascun pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In alternativa, l'incantatore può creare pannelli da 3x6 metri con uno spessore di soli 7 centimetri.

Se il muro attraversa lo spazio di una creatura quando appare, la creatura viene spinta da un lato del muro (a scelta dell'incantatore). Se una creatura sta per essere circondata dal muro (o dal muro e da un'altra superficie solida), quella creatura può effettuare un tiro salvezza su Destrezza. In caso di successo, può usare la sua reazione per fare uno scatto in modo da non essere racchiusa.

Il muro può avere la forma che l'incantatore desidera, anche se non può occupare lo stesso spazio di una creatura o di un oggetto. Il muro non ha bisogno di essere verticale o poggiare su fondamenta solide. Deve, tuttavia, fondersi ed essere solidamente sostenuto da supporti di legno, pertanto l'incantore può usare questo incantesimo per superare un baratro o creare una rampa.

Se viene creata una campata maggiore di 6 metri di lunghezza, le dimensioni di ciascun pannello vengono dimezzate per creare dei supporti. L'incantatore può modellare grossolanamente il muro per creare merlature, feritoie e così via.

Il muro è un oggetto di legno che può essere danneggiato e quindi rotto. Ogni pannello ha CA 15 e 30 punti ferita ogni 2,5 centimetri di spessore. Ridurre un pannello a 0 punti ferita lo distrugge e potrebbe far crollare i pannelli collegati a discrezione del DM.

Se l'incantatore mantiene la concentrazione su questo incantesimo per tutta la sua durata, il muro diventa permanente e non può essere dissolto. Altrimenti, il muro scompare al termine dell'incantesimo.

Muro Infrangibile

Abiurazione di 6° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 giorno

L'incantatore crea un'area non superiore a 30 metri cubi da cui nessuno può magicamente viaggiare. Incantesimi come *Porta Dimensionale*, *Portale* o *Porta Magica* falliscono automaticamente. Anche le creature non possono essere evocate all'interno dell'area. Gli incantatori non possono nemmeno lanciare gli incantesimi per lasciare l'area colpita. Gli incantesimi che consentono il viaggio fisico nell'area come volare o velocità non sono influenzati. Se questo incantesimo viene lanciato su un'area ogni giorno per un anno, l'effetto diventa permanente.

Occhio dell'Aquila

Ammaliamento di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piuma d'aquila)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Mentre l'incantesimo è attivo, se il bersaglio ottiene il valore massimo sul dado di danno tramite un attacco con un arco lungo o corto, può tirare un altro dado di danno dello stesso tipo ed aggiungere il risultato al totale. L'effetto è cumulabile fintanto che il risultato è il massimo sul dado.

Osservatore

Divinazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di edera)

Durata: 1 ora

Se lanciato su una pianta o un animale locale, l'incantesimo fa in modo che la pianta o l'animale emettano un forte lamento chiaramente udibile da tutti entro 18 metri, a qualsiasi tentativo di superarli da parte

di un'altra creatura di taglia almeno piccola o superiore. I non morti non attivano l'effetto, ma lo fanno le creature invisibili e volanti. Questo incantesimo viene normalmente insegnato solo a Guardaboschi o Custodi dell'Albero.

Ai livelli superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo utilizzando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, estende la durata di 1 ora per ogni slot oltre il 1°.

Passascudo

Alterazione di 9° livello (Meta)

Tempo di Lancio: Azione Bonus

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un spuntone di ferro o un pugnale)

Durata: Fino alla fine del turno dell'incantatore

L'incantesimo viene lanciato come azione bonus prima di lanciare un altro incantesimo, ignorando qualsiasi restrizione sul numero di incantesimi che possono essere lanciati durante un turno. Questo incantesimo permette all'incantatore di superare le resistenze di qualsiasi creatura. L'incantesimo ignora la resistenza magica e qualsiasi effetto che prevenga il successivo incantesimo, come ad esempio *Campo Anti-Magia* o l'occhio di un Beholder. Qualsiasi creatura ha svantaggio contro qualunque Tiro Salvezza richiesto dal successivo incantesimo.

Pelle Impermeabile

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di pelle di anguilla)

Durata: 20 minuti

L'incantatore non può essere bagnato in alcun modo se non per un'immersione completa. La pioggia non lo toccherà e le onde non lo bagneranno. Non subisce alcuna penalità cercando di vedere durante una tempesta poiché la pioggia non gli entrerà negli occhi. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la durata aumenta di 20 minuti per ogni livello sopra il 1°.

Pittura da Caccia

Ammaliamento di 2° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 30 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (delle pitture per il viso)

Durata: 1 giorno

L'incantesimo dipinge il viso del bersaglio dandogli l'effetto dell'incantesimo *Benedizione* e vantaggio in tutti le prove di Saggezza (Sopravvivenza). L'effetto di *Benedizione* termina una volta utilizzato, ma non il vantaggio sulle prove abilità. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro un attacco a base d'acqua oppure viene sommerso, l'incantesimo termina. Se lanciato come Rituale, l'incantatore può bersagliare un numero di persone pari al suo livello.

Porta Magica

Alterazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un anello di bronzo del valore di 5 mo, consumato dall'incantesimo)

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto

Porta Magica consente di teletrasportare gli effetti degli incantesimi esattamente come fa l'incantesimo di Teletrasporto con le creature. L'incantatore può teletrasportare l'effetto del successivo incantesimo lanciato ovunque sia stato in precedenza. L'incantesimo teletrasporta l'intero effetto, non può venir teletrasportata solo una parte. Solo gli incantesimi che hanno portata possono essere teletrasportati mentre gli incantesimi che richiedono di vedere un bersaglio non subiscono l'influenza. La possibilità di errore è la stessa dell'incantesimo teletrasporto, ma qualsiasi incantesimo che si materializza all'interno di un oggetto fallisce. Questo incantesimo scade dopo aver teletrasportato un effetto.



Precipitazione

Evocazione di 1° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (una fialetta di acqua pura)

Durata: 1 ora

L'incantatore crea una leggera pioggia, neve, nevischio o grandine in un diametro di 36 metri centrato su sé stesso. Il fenomeno non è abbastanza forte da essere qualcosa di più che fastidioso. Le precipitazioni ghiacciate si scioglieranno quando colpiranno il suolo se la temperatura è abbastanza alta.

Predire il Tempo

Trucchetto di divinazione

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 16 chilometri

Componenti: V, S, M (un po' di polvere presa sul posto)

Durata: Istantanea

L'incantatore sa predire il tipo e l'intensità del meteo in un diametro di 16 chilometri intorno a lui. L'incantesimo fornisce un'idea generale di quando e da quale direzione muterà il meteo.

Preservare il Carico

Necromanzia di 7° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 6 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di ghiaccio secco ed una piccola scatola di metallo del costo di 1.000 che viene consumata dall'incantesimo)

Durata: 1 mese

Questo incantesimo preserva per un mese tutto il cibo che viene conservato in una dispensa, in una cambusa o in un contenitore: Il latte non si guasterà, la frutta non marcirà e la carne rimarrà fresca. Se il cibo viene rimosso dall'area riprenderà il normale processo di deterioramento annullando l'effetto dell'incantesimo. Riportare il cibo nell'area dell'incantesimo non ripristinerà l'effetto. Questo incantesimo viene normalmente utilizzato per mantenere il cibo fresco a bordo delle navi nei lunghi viaggi, o per trasportare frutta e carne esotica su lunghe distanze. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.



Probità Arcana

Incantamento di 8° livello , (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (una bottiglia di una bevanda alcolica di alta qualità dal costo di almeno 500 mo che viene consumata dall'incantesimo)

Durata: La durata della spedizione o della carovana

Questo incantesimo viene posto ai membri delle spedizioni e delle carovane per garantire la loro lealtà ed onestà. L'incantesimo permane per tutta la durata della spedizione e può essere lanciato su tutti i membri della carovana o della nave contemporaneamente. L'incantesimo ha effetto solo su chi lo accetta volontariamente, ma l'incantatore sa immediatamente chi si trova sotto il suo effetto. Mentre è sotto l'effetto dell'incantesimo, chiunque voglia rubare o mentire alla gilda deve superare un tiro salvezza su Saggezza. Se il soggetto fallisce il tiro salvezza, il tentativo non può nemmeno essere compiuto. L'incantesimo termina quando la carovana o la nave arriva alla sua destinazione finale, se il soggetto lascia l'impiego oppure quando il comandante della carovana, il capitano della nave o uno dei loro subordinati, fa consapevolmente correre un rischio non necessario ad uno dei soggetti dell'incantesimo. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.

Registrazione Continua

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 4 metri

Componenti: S, M (100 fogli di carta ed una bottiglietta di inchiostro, consumati dall'incantesimo)

Durata: 1 giorno

Una versione molto più potente di Trascrizione Stregonesca. Questo incantesimo può essere lanciato su altre creature. Le creature ostili sanno che l'incantesimo è stato lanciato e possono negarne gli effetti superando un tiro salvezza su Saggezza. Mentre l'incantesimo è attivo, ogni parola pronunciata dal bersaglio viene pedissequamente annotata su di un foglio che appare entro 1,5 metri dall'incantatore,

indipendentemente dalla distanza a cui può spostarsi il bersaglio. Qualsiasi tentativo di distruggere la carta trascritta subisce svantaggio. Un incantesimo di *Disperdi Magie* sul bersaglio annulla l'incantesimo.

Richiamo

Alterazione di 8° livello

Tempo di Lancio: Reazione

Gittata: 30 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Quando qualcuno usa un incantesimo o un effetto di *Teletrasporto*, questo incantesimo lo costringe a superare un tiro salvezza di Saggezza o ritornare immediatamente nel punto di partenza. L'incantesimo ha effetto anche su tutti gli oggetti che vengono teletrasportati. Questo incantesimo non ha effetto sui bersagli che sono passati attraverso un portale magico come una *Porta Dimensionale* o un Cubo dei Portali.

Saturazione

Alterazione di 8° livello - Radiosità

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, deve dichiarare un oggetto inanimato e spendere 20 Rad. Mentre l'incantesimo è attivo, la magia intorno all'oggetto aumenta notevolmente di potenza. Qualsiasi incantesimo lanciato entro 6 metri dall'oggetto infligge il massimo danno, tutti i tiri salvezza contro incantesimi lanciati entro 6 metri dall'oggetto hanno svantaggio. I costrutti magici all'interno dell'area si curano di 10 punti ferita all'inizio del loro turno.

Sbiancare

Trucchetto di trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: S

Durata: Istantanea

Con un tocco, l'incantatore rimuove una macchia da un panno, una scrittura non magica da un foglio di carta o una tinta da un tessuto. Questo incantesimo è abbastanza popolare tra gli studenti di magia.

Scaccia Mau-Mau

Trucchetto di necromanzia

Tempo di Lancio: 1 round

Gittata: Incantatore

Componenti: V, M (un pezzo di ragnatela di un ragno gigante)

Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una mistica parola ierendiana facendo esplodere in piccoli schiocchi tutti gli insetti volanti, come zanzare e simili, in un raggio di 30 metri da lui. Questo incantesimo non ha effetto sugli insetti giganti o magici.

Scarica

Invocazione di 8° livello - Radiosità

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 3 metri per carica

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore rilascia tutti i dadi Radiosità che ha accumulato con altri incantesimi. Questo incantesimo infligge 10 danni radianti per dado speso ad un singolo bersaglio. La scarica ignora qualunque resistenza o immunità al danno. Il bersaglio può dimezzare il danno superando un tiro salvezza su Destrezza. Quando l'incantesimo viene lanciato, l'incantatore deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o subire un livello di indebolimento, la CD aumenta di due per ogni volta che un incantesimo di Radiosità è stato lanciato prima di un riposo lungo. Questo incantesimo è raro, lanciarlo in pubblico, specialmente a Glantri o ad Alphatia, attirerà ogni sorta di attenzione indesiderata.

Scudo da Duello

Evocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un rubino del valore di 5.000 mo che viene frantumato quando viene lanciato l'incantesimo)

Durata: fino a 2 ore o alla morte di uno degli incantatori

Questo incantesimo richiede due incantatori per essere lanciato, ognuno dei quali deve conoscere l'incantesimo. L'incantesimo è sconosciuto fuori dai confini di Alphatia. L'incantesimo crea una cupola di 18 metri di diametro che racchiude entrambi gli incantatori. Solo un incantesimo di *Desiderio* può abbattere questo scudo una volta lanciato. Niente può superare lo scudo da nessuna delle due direzioni.

Lo scudo è usato per i duelli all'ultimo sangue: non appena uno degli incantatori viene ucciso, lo scudo termina. Se nessuno degli incantatori è morto alla fine delle due ore, lo scudo si dissolve disintegrando chiunque rimanga all'interno, non sono consentiti tiri salvezza e non conta la resistenza magica. Se gli incantatori portano con sé dei gruppi, tutti i presenti devono dichiarare la loro lealtà ad uno dei due. L'incantesimo termina quando l'ultimo combattente di una delle due parti è morto.

Servitore Non-Morto

Necromanzia di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di sangue)

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto

L'incantesimo rianima un singolo cadavere umanoide di taglia media o più piccola. Il cadavere ha una velocità di 3 metri, una Forza di 10 e una CA 10 a meno che non porti un'armatura. Il cadavere ha 10 punti ferita e non può essere rianimato nuovamente se distrutto. Il cadavere viene distrutto se Scacciato da un chierico o da un paladino. Il cadavere non può attaccare ma può sollevare o spingere oggetti.

Sfuggire al Colpo di Grazia

Abiurazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: S

Durata: 1 round

Quando questo incantesimo viene lanciato, fino all'inizio del round successivo, l'incantatore può dare svantaggio a qualsiasi attacco entro 3 metri da lui. Gli attacchi a distanza dall'esterno dell'area sono influenzati se il bersaglio si trova all'interno dell'area d'effetto.

Specie

Trasmutazione di 5° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (un abaco)

Durata: Permanente

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo tutte le monete e gemme di cui è a conoscenza presenti nella gittata, vengono trasformate in un'unica piastra metallica larga circa 10 cm e lunga 30 cm. L'incantesimo inizia a trasformare prima le gemme e poi le monete in ordine decrescente di valore, fino ad arrivare ad un totale di 50.000 mo. La piastra viene incisa con un elenco del contenuto, specificando il valore di ogni gemma e tipo e quantità di monete. Se analizzata, la piastra risulterà magica, ma l'unico modo per riportare le monete e le gemme alla forma originaria è lanciare nuovamente questo incantesimo sulla piastra o pronunciando una parola di comando scelta in fase di lancio dell'incantesimo. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo al 6° livello o superiore, può influenzare 50.000 mo di gemme o monete aggiuntive per ogni slot che usi oltre il 5°.

Spezza Incantesimo

Abiurazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (qualsiasi componente necessario all'incantesimo contrastato)

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore deve designare un altro incantesimo e toccare un soggetto. Mentre questo incantesimo è attivo, il soggetto non può essere bersagliato o ferito dall'incantesimo designato. L'incantesimo nominato non ha alcun effetto sul bersaglio protetto dallo *Spezza Incantesimo*.

Spezzare l'Unione Magica

Alterazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Questo incantesimo spezza il legame tra gli oggetti magici ed il loro possessore. Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore seleziona un oggetto magico in sintonia con il suo bersaglio. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Saggezza, altrimenti l'oggetto non è più sintonizzato con lui e l'oggetto può essere sintonizzato di nuovo normalmente. Se il tiro salvezza ha successo, l'oggetto magico è immune all'effetto per le successive 24 ore. Questo incantesimo non funziona sugli artefatti.

Tamburo di Tuono

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un tamburo)

Durata: Istantanea

Il tamburo dell'incantatore crea un rumore assordante che allontana i nemici. Le creature, amiche o nemiche, entro 3 metri dall'incantatore non sono influenzate. Le creature con GS1 o meno vengono spaventate automaticamente. Le altre creature devono superare un tiro salvezza su Saggezza o vengono spaventate. L'incantesimo non ha effetto sulle creature con più punti ferita dell'incantatore. Tutte le creature colpite subiscono danni da tuono pari al suo livello da bardo o da chierico.

Mentre è spaventata da questo incantesimo, una creatura deve compiere un'azione di Scatto ed allontanarsi dall'incantatore seguendo la via più sicura disponibile in ognuno dei suoi turni, a meno che non possa muoversi. Se la creatura termina il suo turno in una posizione da cui non riesce a vedere l'incantatore, può effettuare un tiro salvezza su Saggezza; se lo supera, l'incantesimo termina per quella creatura.

Teletrasporto Ineludibile

Evocazione di 9° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 160 chilometri

Componenti: V, S, M (qualcosa che il bersaglio ha toccato nell'ultima settimana)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo consente di teletrasportare chiunque dall'incantatore. I bersagli non consenzienti possono resistere all'incantesimo superando un tiro salvezza su Saggezza. Non è necessario conoscere la posizione del bersaglio, solo il nome ed una descrizione dettagliata. Il bersaglio appare entro 6 metri dall'incantatore, ma non può apparire in nessun luogo che possa danneggiarlo.

Se l'evocazione fallisce per qualsiasi motivo, c'è una probabilità del 50% che l'incantesimo evochi invece una creatura ostile all'incantatore da un altro piano.

Tocco Acido di Brannart

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto

La mano dell'incantatore viene ricoperta da una sostanza adesiva altamente acida. L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura a portata. Se colpisce, il bersaglio viene trattenuto e subisce danni da acido pari ai suoi livelli da mago. All'inizio di ogni turno del bersaglio, esso subisce nuovamente il danno. Il bersaglio può tentare di liberarsi dalla presa superando un tiro salvezza di Forza all'inizio di ogni round, terminando l'effetto in caso di successo.

Tocco Ringiovanente di Balliard

Ammaliamento di 2° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Con un tocco, l'incantatore rimuove la stanchezza da sé stesso o da un suo alleato. Sebbene l'incantesimo abbia effetti immediati, non sostituisce il sonno. Quando lanciato, l'incantesimo rimuove un livello di affaticamento, tuttavia, raddoppia la durata del prossimo riposo lungo del soggetto. Per ogni lancio aggiuntivo dell'incantesimo, viene rimosso un livello aggiuntivo di affaticamento ma la nuova durata del riposo lungo raddoppia.

Torci Legno

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di assenzio)

Durata: Permanente

L'incantesimo fa in modo che un singolo oggetto di legno non magico si deformi fino a diventare inutilizzabile. L'oggetto deve poter essere tenuto in mano. Gli oggetti tenuti da un'altra creatura devono essere toccati con un tiro di attacco; il proprietario dell'oggetto può effettuare un tiro salvezza su Destrezza per evitare la distruzione dell'oggetto.

Torrente di Morte

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 60 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantesimo è un tentativo della Grande Scuola di Magia di migliorare il *Dardo Incantato*, aumentandone i danni a scapito della semplicità e della versatilità. Un singolo bersaglio che l'incantatore può vedere entro la sua gittata viene colpito da dieci dardi di energia che infliggono 10d4+10 danni da forza. Gli incantesimi che proteggono dal Dardo Incantato proteggono anche da questo incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo utilizzando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, l'incantesimo crea altri due dardi per ogni slot sopra il 3°, ogni dardo infligge 1d4+1 danni da forza aggiuntivi.

Trascrizione Stregonesca

Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Appare una penna magica che trascrive tutto ciò che l'incantatore dice su di una pergamena o libro. La penna scrive ciò che le viene dettato nella lingua parlata dall'incantatore. La penna non può girare autonomamente le pagine del libro e deve esserle fornito l'inchiostro.

Trasformare Acqua in Ghiaccio

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S

Durata: Permanente

L'incantatore trasforma tutta l'acqua presente nella gittata dell'incantesimo in un cubo di ghiaccio di 3 metri di spigolo. Se lanciato in un fiume o in un oceano, l'incantesimo creerà un iceberg, che potrà essere mosso dalle correnti. Il ghiaccio non è magico, si scioglierà naturalmente, e viene trattato come terreno accidentato se a terra.

Usare la Radiosità

Invocazione di 5° livello - Radiosità, (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Incantatore

Componenti: V, M (cristallo dell'anima - ricettacolo)

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore infonde il potere del Rad in sé stesso, garantendosi 1 dado Rad per livello da incantatore. Può immagazzinare nel suo ricettacolo un numero di Rad pari al suo livello da mago quando l'incantesimo scade. Il ricettacolo non può mai contenere più Rad dei suoi livelli da mago o stregone. L'incantesimo scade alla fine della sua durata o quando tutte le cariche sono state consumate. Questo incantesimo è molto raro, lanciarlo in pubblico, specialmente a Glantri o ad Alphatia attirerà ogni sorta di attenzione indesiderata.

Valutazione

Divinazione di 1° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di platino)

Durata: Istantanea

Toccando un oggetto, l'incantatore conosce immediatamente il suo valore in monete d'oro. L'incantesimo non rivela altro che il valore monetario. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin e dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.



Verifica del Carico

Divinazione di 2° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Toccando un carro, l'incantatore rileva automaticamente se il carico è stato imballato correttamente. L'incantesimo non garantisce che il carro verrà correttamente stivato per tutto il viaggio, ma solo se è stato fatto correttamente l'ultima volta. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin.

Verifica della Carovana

Divinazione di 4° livello (Rituale)

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S, M (un cristallo del valore di 100 mo)

Durata: Istantanea

L'incantesimo evidenzia eventuali problemi di una carovana prima che essi si manifestino. Animali malati, merci mal assicurate o carri danneggiati, l'incantesimo farà sapere automaticamente all'incantatore qual è il problema. L'incantesimo funziona su carovane composte da un numero di carri fino a 100, ma deve essere lanciato prima che questi partano al mattino. L'incantesimo rileverà solo problemi materiali della carovana, non ad esempio se le guardie hanno intenzione di derubarla.

Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Mercanti di Darokin.

Vista Acuta

Divinazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino ad 8 ore

L'incantatore può scrutare l'orizzonte come se fosse a tre metri da lui. La vista è limitata dalle condizioni normali ad esempio nebbia o oscurità, e l'incantatore può scegliere solo se vedere normalmente o alla massima distanza, senza vie di mezzo. Gli incantesimi e le abilità attive ne vengono influenzati, ad esempio l'incantesimo amplifica incantesimi come *Visione del Vero*. Questo incantesimo è insegnato solo dalla Gilda dei Tutori di Minrothad.


RUBUS
Beni e Servizi

Disponibilità degli Oggetti Magici

Mystara è un mondo ricco di magia, gli oggetti magici sono relativamente comuni, specialmente nelle magocrazie di Alphatia e Glantri, ma altre nazioni come Minrothad e Darokin sono così coinvolte nel commercio che qualsiasi cosa può essere trovata al giusto prezzo. Infatti, in alcune città, gli oggetti magici vengono apertamente venduti ai passanti, dall'articolo comune all'artefatto esotico. Per trovare un oggetto da acquistare, calcola prima i vari modificatori per la dimensione della città, la posizione e la rarità dell'oggetto. Se la percentuale è inferiore all'1%, l'articolo non è presente in quella locazione. Altrimenti, effettua un tiro per riuscire a trovare l'oggetto. Ogni tiro richiede una settimana di inattività. Se fallisci il tiro, la settimana viene sprecata. Se fallisci tre tiri per cercare l'oggetto, non è presente in quella locazione.

Modificatori per la Rarità dell'Oggetto

Rarità	Costo Base	Probabilità	N° Oggetti
Comune	75 mo	40%	2d6
Non Comune	300 mo	20%	1d6
Raro	2250 mo	10%	1d4
Molto Raro	35000 mo	5%	1
Leggendario	50000+ mo	1%	Unico

Modificatori per la Grandezza della Città

Grandezza	Popolazione	Modificatore	Bonus al N° Oggetti
Insediamento	<500	-30%	0
Paese	<5000	-10%	0
Città	<20000	0	+ 1 oggetto
Capitale	<50000	+10%	1d4 oggetti
Metropoli	>50000	+20%	1d6 oggetti

Modificatori Speciali

Caratteristica	Modificatore	Bonus #	Modificatore al Costo
Porto	+10%	1d4	-10%
Base Commerciale	+5%	0	+20%
Gilda Magica	+10%	1d4	+25%
Nazione Straniera	-20%	0	+30%

Modificatori per la Nazione

Nazione	Costo	Modificatore	Bonus al N° Oggetti
Alfheim	+25%	+20%	1d4
Alphatia	-10%	+30%	1d6
Atruaghin	+500%	-40%	0
Casa di Roccia	65%	-40%	0
Cinque Contee	-10%	-20%	0
Darokin	-20%	+15%	1d6
Ethengar	+50%	-50%	0
Glantri	-25%	+40%	1d8
Ierendi	+30%	-30%	0
Karameikos	0%	0%	0
Minrothad	+10%	+25%	1d4
Ostland	+30%	-20%	0
Serraine	+100%	+50%	0
Soderfjord	+40%	-50%	0
Thyatis	-15%	-10%	1d6
Vestland	+10%	-10%	0
Ylaruam	+100%	-40%	0

Maggiori Importazioni ed Esportazioni

Si ha vantaggio nel provare a vendere oggetti di importazione o nell'acquistare oggetti di esportazione.

Si ha svantaggio nel provare a vendere oggetti di esportazione o nell'acquistare oggetti d'importazione.

Città	Note	Nazione	Esportazioni	Importazioni
Aasla	P	Alphatia	Avorio, Metalli Comuni, Gemme, Spezie, Vetro,	Pesce, Mostri, Libri, Metalli Preziosi, Seta
Akesoli		Darokin	Caffè, Pesce, Porcellane, Tè	Seta, Spezie, Sale
Akorros		Darokin	Carne, Pesce, Pellame	Vestiti, Vino, Pietre semi-preziose
Alfheim	B, G	Alfheim	Legni preziosi, Vetro	Libri rari, Vino
Alpha	P, G	Alphatia	Carne, Grano	Avorio, Vino, Tè. Caffè
Approdo	P	Alphatia	Pellame, Mostri	Grano, Caffè, Tè, Inchiostri
Athenos	P	Darokin	Avorio, Carne, Gemme, Spezie, Vetro	Mostri, Animali. Porcellane, Legni pregiati
Atruaghin	B	Atruaghin	Cavalli, Caffè, Tabacco, Tè	Seta, Birra, Pietre semi-preziose
Borgoporto	P	Minrothad	Pesce, Inchiostri, Animali	Spezie, Carne, Vino
Biazzan		Thyatis	Caffè. Seta, Spezie, Tè	Libri rari, Avorio, Animali
Casamarina	P	Minrothad	Legname, Legni Pregiati	Seta, Inchiostri, Pellame
Castellan		Soderfjord	Inchiostri, Pietre semi-preziose, Legni pregiati	Armature, Pesce, Porcellane
Corunglain		Darokin	Gemme, Mostri, Pietre semi-preziose	Armi, Porcellane, Pellame
Cubia	P	Thyatis	Ceramiche, Inchiostri, Cavalli	Grano, Carne, Pellame
Darokin	G	Darokin	Grano, Avorio, Legni pregiati, Seta	Mostri, Gemme, Metalli preziosi, Cavalli
Dengar		Casa di Roccia	Armature, Armi, Gemme	Grano, Tabacco, Animali
Dunadale	P	Alphatia	Armi, Mostri, Gemme, Porcellane	Caffè, Tè, Avorio, Grano, Vetro
Ethengar	B	Ethengar	Cavalli, Sale, Pellame	Armi, Metalli comuni, Legname
Fabia	P	Thyatis	Vini, Inchiostri, Animali	Pesce, Legname
Filtot	P	Ierendi	Olio, Sale, Grano	Carne, Mostri, Libri Rari
Freiburg	P	Città Libera	Animali, Porcellane	Armi, Armature, Olio
Golapoli	P	Minrothad	Tessili, Caffè, Tè	Libri rari, Spezie, Ceramiche
Glantri	G	Glantri	Libri rari, Mostri, Ceramiche	Gemme, Tabacco, Vetro
Helskir	P	Alphatia	Inchiostri, Sale	Pesce, Pellame, Caffè, Tè, Ceramiche

Note: B (Base Commerciale), G (Gilda Magica), P (Porto)

Città	Note	Nazione	Importazioni	Esportazioni
Ierendi	P	Ierendi	Metalli Preziosi, Pesce	Inchiostri, Vestiti, Animali
Jaboor	P	Ylaruam	Caffè, Olio, Tè, Vetro	Carne, Spezie, Vino
Kelvin		Karameikos	Metalli comuni, Porcellane, Vetro	Grano, Avorio, Carne
Kerendas	P	Thyatis	Carne, Vino, Birra, Legni pregiati	Inchiostri, Cotone, Olio, Grano
Kobos	P	Ierendi	Pellame, Mostri, Cavalli	Seta, Avorio
Kopstar		Glantri	Olio, Inchiostri, Metalli comuni	Legni pregiati, Pietre semi-preziose, Spezie
Malfia	P	Minrothad	Spezie, Olio, Porcellane, Grano	Legname, Carne, Birra, Vestiti
Minrothad	P, G	Minrothad	Caffè, Tè, Grano, Pesce, Inchiostri, Birra	Metalli preziosi, Gemme, Legname. Ceramiche, Vestiti
Newkirk	P	Alphatia	Inchiostri, Armature	Caffè, Tè, Gemme, Porcellane
Norrvik	P	Vestland	Seta, Sale, Armi	Avorio, Ceramiche, Vestiti
Oceansend	P	Alphatia	Libri rari, Legname	Inchiostri, Sale, Seta
La Roccaforte	P	Minrothad	Armi	Grano, Legni pregiati
Selenica		Darokin	Libri rari, Vestiti, Legni pregiati	Inchiostri, Pesce, Vetro
Shireton	P	Cinque Contee	Grano, Vino, Birra	Caffè, Tè, Pesce
Soderfjord	P	Soderfjord	Legname, Grano	Vino, Armature
Specularum	P	Karameikos	Legname, Animali, Pellame, Legni pregiati	Armi, Armature, Cavalli, Pellicce
Stahl		Casa di Roccia	Mostri, Avorio, Metalli preziosi	Carne, Seta, Tessili
Surra-Man-Raa		Ylaraum	Metalli pregiati, Libri rari, Mostri, Ceramiche	Armi, Vestiti
Tameronikas	P	Thyatis	Caffè, Tè, Vestiti, Animali	Vetro, Porcellana, Sale
Tel Akbir	P	Thyatis	Caffè, Tè, Olio, Birra	Pellame, Vestiti, Inchiostri
Tenobar	P	Darokin	Pesce, Vestiti, Ceramiche	Metalli preziosi, Sale, Pellame
Thyatis	P	Thyatis	Seta, Armi, Armature, Cavalli	Gemme, Metalli pregiati, Spezie, Olio, Pellicce
Verdun	P	Minrothad	Legname, Legni pregiati, Vestiti	Inchiostri, Seta, Sale, Pellicce
Yvoness		Glantri	Libri rari, Tessili, Pellame, Vino	Seta, Birra, Carne
Zeaburg	P	Ostland	Pesce, Vestiti, Tessili	Legname, Carne

Note: B (Base Commerciale), G (Gilda Magica), P (Porto)

Grandi Mercati del Mondo Conosciuto



Alfheim è l'unica vera città nella nazione di Alfheim, costruita per concentrare i commercianti stranieri in un luogo all'interno del regno degli elfi, è il posto migliore per trovare le merci elfiche.

Nel **Porto di Athenos** a Darokin si può trovare quasi tutto, indipendentemente dalla legalità di ciò che si cerca. Industriosa giorno e notte, la città è nota per il suo fiorente mercato nero.

Il **Mercato Centrale** di Darokin è forse il più grande del Mondo Conosciuto. Qui si può trovare qualsiasi cosa, dai dispositivi magici agli animali selvatici, tutto al giusto prezzo.

Il **Mercato all'Aperto** di Glantri è il luogo in cui acquistare oggetti magici. Organizzato dalla Grande Scuola di Magia e dai maghi locali, sembra che tutto ciò che sia in vendita abbia un'aura di magia.

Il **Mercato della Corte Dorata** è l'unico vero mercato di Ethengar. Qui, sotto stretta sorveglianza, i mercanti possono concludere accordi con i nomadi per acquistare bestiame alla rinfusa.

Il **Gran Bazar** di Ylaruam è un luogo frenetico per il commercio. Qui tutto deve essere acquistato tramite contrattazione e la moneta non è l'unico mezzo di pagamento.

Il **Grande Mercato** di Thyatis è uno dei più frequentati al mondo. Le bancarelle si estendono per chilometri poiché, indipendentemente dall'ora, ogni tipo di bene o servizio può essere trovato se si cerca abbastanza attentamente.

Il **Quartiere del Mercato** di Stahl è il posto migliore per trovare i prodotti di Casa di Roccia. Il mercato è il luogo di sosta delle carovane, ma gli oggetti possono essere acquistati qui prima che partano.

La **Città di Minrothad** è essa stessa un grande mercato. Dai Mercati Inferiore e Superiore a Chiasso dell'Artigianato, non si è mai lontani da una vetrina in questo paradiso mercantile.

L'**Ascensore Mistico** di Atruaghin è un ascensore costruito per spostare i mercanti sull'altopiano. La Tribù degli Orsi ha allestito una grande stazione commerciale alla base per ottenere merci prima delle altre tribù.

I visitatori del **Mercato di Occhiogemma** di Serraine sono sopraffatti sia dagli economici ninnoli che dall'arte di alta qualità, disponibili in abbondanza nel mercato più grande della città.

Il **Porto di Shireton** è una delle più grandi destinazioni nelle Cinque Contee per carichi illeciti. Sebbene i contrabbandieri evitino merci veramente pericolose, la maggior parte della gente non fa molte domande.

Gilde di Darokin

Al-Azrad. Situata a Selenica, la casa di Al-Azrad è specializzata nel commercio con Ylaruam. La gilda fa pochi affari con il resto di Darokin a causa della sua posizione lontana.

Corun. Con sede a Corunglain, la casa Corun si concentra sul commercio di merci, rigorosamente all'interno di Darokin. Corun è nota per le sue potenti connessioni politiche.

Franich. La casa più recente. I Franich non sono specializzati, hanno invece interessi in quasi tutti i tipi di commercio. Come si addice al loro stile, la casa Franich si trova nella Città di Darokin.

Hallonica. Con sede a Selenica, questa è la casa dominante ad oriente. Gli Hallonica riescono ad essere una delle case politicamente più esperte grazie alla diplomazia.

Linton. Situata nella città portuale di Athenos, la casa Linton è l'unica gilda commerciale nautica a Darokin. Sono una delle case più ricche grazie al loro raggio d'azione notevole.

Mauntea. I Mauntea sono la casa più potente di Darokin. Hanno stabilito per secoli lo standard del potere politico nella città di Darokin. La maggior parte delle innovazioni sono arrivate dai Mauntea.

Pennydown. Un'altra casa con sede nella Città di Darokin, I Pennydown puntano a fare soldi solo con la quantità. Sebbene non siano della migliore qualità, i loro prodotti possono essere trovati ovunque.

Toney. La più piccola tra le grandi case, casa Toney domina la navigazione sul lago da Akesoli. Commercia pesantemente con Glantri ed Atruaghin ed è anche specializzata in agricoltura.

Umbarth. Sebbene abbia sede nella lontana Akesoli, la Casa di Umbarth è anche la gilda più diffusa. Commerciando con quasi tutte le nazioni conosciute, la Casa Umbarth arriva ovunque.

Gilde di Minrothad

Corser. Creata da esseri umani, la Gilda Corser è specializzata in beni di lusso. Sebbene la gilda produca pochissimi prodotti, il loro costo alto li rende parecchio redditizi.

Elsan. Creata dagli Elfi del Mare, la Gilda Elsan è la più grande gilda di cantieri navali di Minrothad. Essa guadagna una grande quantità di denaro attraverso la pesca e la caccia alle balene.

Martelli. Composta da nani, la Gilda Martelli si occupa di tutti i commerci che trattano metallo e pietra. La gilda produce le migliori armi e armature attraverso un processo segreto.

Mercenari. Si tratta in realtà dell'esercito permanente di Minrothad, la Gilda dei Mercenari si trova sia a terra che sulle navi. È fortemente influenzata dalla politica ed è pagata per i suoi servizi dal governo.

Minrothad. La nazione di Minrothad usa una struttura a gilda come governo. Neutrale negli affari delle altre gilde, Minrothad è ancora la gilda più dominante della nazione.

Manolesta. Una gilda composta principalmente da Hin, la Gilda Manolesta si occupa di pelletteria e produzione di carburante. Essa si concentra anche sulla creazione di piatti e oggetti d'arte d'argilla.

Mercanti di Mare. Una gilda politica composta da marinai e portuali, la Gilda dei Mercanti di Mare, o Marinai Mercanti, si occupa del trasporto di tutte le merci prodotte a Minrothad.

Tutori. Una combinazione di diverse gilde più piccole, la Gilda dei Tutori gestisce tutti i procedimenti legali e addestra i Principi Mercanti alle vie della magia.

Verdier. Principalmente formata da Elfi dei Boschi, la Gilda Verdier è specializzata in tutti i beni, legname e stoffa. La Gilda Verdier deve anche occuparsi dell'agricoltura, un dovere che condividono con la Gilda Manolesta.

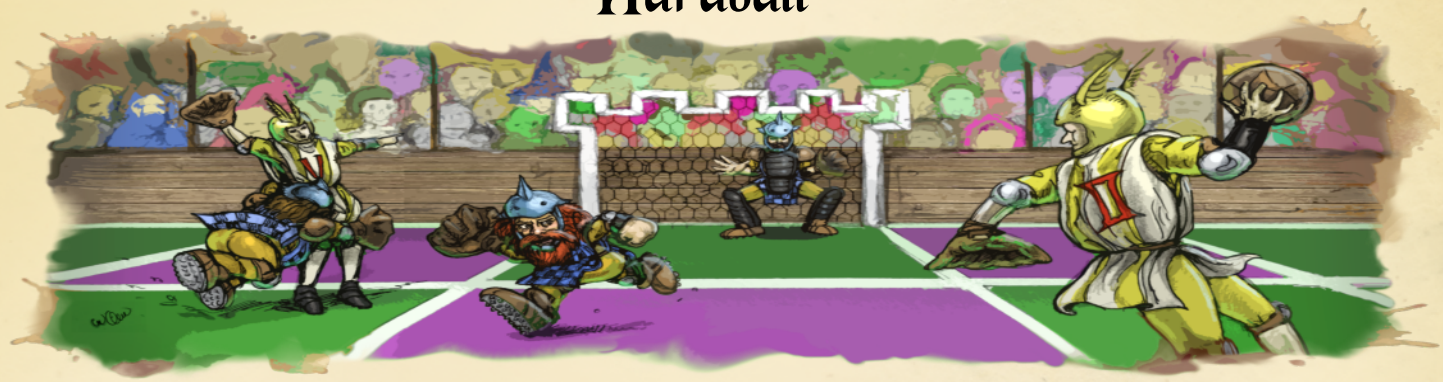


Costruzione di Castelli e Fortezze

Dettaglio della Costruzione	Costo (mo)	CA	PF	Descrizione
Barbacane	37.000	17	700	Include due torri (9m x 6m), cancello, guardiola e ponte levatoio
Merlatura	500	17	50	Parapetto merlato 30 m
Costruzione, Legno	1.500	15	40	Due piani, 36m di mura, porte, scala, pavimento e soffitto
Costruzione, Pietra	3.000	17	60	Due piani, 36m di mura, porte, scala, pavimento e soffitto
Porta, Esterno - Legno o Pietra	100	20	35	Rinforzata e sbarrata (2m x1m)
Porta, Interno - Ferro o Pietra	50	N/D	35	1x2 metri (LxA)
Porta, Interno - Rinforzata	20	N/D	25	1x2 metri (LxA)
Porta, Interno - Nascosta	Costo x5	N/D	-	1x2 metri (LxA), PF dipendenti dal materiale
Porta, Interno - Legno	25	N/D	10	1x2 metri (LxA)
Ponte Levatoio	250	15	50	Legno rinforzato (3m x 6m)
Corridoio Sotterraneo	500	N/D	N/D	3x3x3 metri, lastricato in pietra, mura in pietra
Terreno Agricolo, Piccolo	500	N/D	N/D	4 ettari di terreno coltivabile
Terreno Agricolo, Medio	2.500	N/D	N/D	20 ettari di terreno coltivabile
Terreno Agricolo, Grande	10.000	N/D	N/D	80 ettari di terreno coltivabile
Pavimento/Tetto-Legno Pregiato	40	N/D	25	Prezzo ogni 3x3 metri
Pavimento/Tetto-Lastricato	100	N/D	25	Prezzo ogni 3x3 metri
Pavimento/Tetto-Mattonella	100	N/D	25	Prezzo ogni 3x3 metri
Dispensa	750	16	250	Forno in pietra, può produrre cibo per 50 persone a pasto
Cancello - Legno	1.000	20	100	Rinforzato e sbarrato (3m x 6m)
Guardiola	6.500	17	550	Pietra (6x6x9 metri), include cancello e saracinesca
Mastio, Quadrato	75.000	17	2500	Pietra (24x18x18 metri)
Fossato, Vuoto	400	N/D	N/D	Fosso (profondo 3m, largo 6m, lungo 30m)
Fossato, Riempito	800	N/D	N/D	Canale (profondo 3m, largo 6m, lungo 30m)
Torre, Bastione	9.000	17	300	Pietra, semicircolare (9x9 metri)
Torre, Rotonda 1	30.000	17	350	Torre larga, in pietra (9x9 metri)
Torre, Rotonda 2	15.000	17	250	Torre stretta, in pietra (9x9 metri)
Botola	Costo x2	N/D	-	1x1 metri, PF dipendenti dal materiale
Muro, Castello	5.000	17	500	Pietra (6x1,5x30 m)con camminamento e scala
Muro, Rotante	1.000	16	250	Muro di 3x3m rotante sull'asse verticale
Muro, Legno	1.000	15	300	Palizzata (6x1,5x30 m) con camminamento e scala
Finestra, Aperta	10	N/D	N/D	1x0,3 metri, fornisce copertura
Finestra, Sbarrata	20	15	35	1x0,3 metri, fornisce copertura
Opera d'Arte	x150%	N/D	N/D	L'aumento di prezzo si applica al costo totale di costruzione

Intrattenimento a Mystara

Hardball



L'Hardball è lo sport nazionale dell'Impero Alphatiano, estremamente popolare tra le classi inferiori e persino seguito da qualche nobile. Viene giocato da due squadre di dodici giocatori su di un campo di 90x45 metri, diviso in griglie quadrate di 3 metri. Sono presenti due porte quadrate larghe 3 metri nei due quadrati centrali, alle due estremità del lato lungo del campo. Le partite sono suddivise in quattro quarti da quindici minuti con un primo tempo di dieci minuti. La regola principale dell'Hardball è che la palla non può essere portata da una griglia all'altra, deve essere passata. Se un giocatore ha il controllo della palla, nessun altro giocatore può entrare in quella griglia. La palla può essere passata attraverso le griglie, ma non può essere passata all'interno della stessa griglia.

Una volta che un giocatore ha il controllo della palla, ha trenta secondi per passare la palla o tirare altrimenti viene chiamato un fallo. Inoltre, nessuno può entrare nelle caselle dei portieri alle due estremità tranne i portieri stessi ed, insolitamente per Alphatia, la magia è bandita dal gioco. Un aspetto dello sport che gli estranei non capiscono è il fatto che esista un'unica penalità per la maggior parte dei falli, ovvero l'espulsione dal campo fino al punto successivo o alla fine del quarto: se un giocatore scavalca una linea, trattiene la palla troppo a lungo o esegue un blocco contro le regole, viene mandato a bordo campo.

Lo sport ha centinaia di squadre e dozzine di leghe sparse in tutto l'impero. Ogni grande città ha un campo da Hardball e le città maggiori, come Sundsvall, ne hanno fino a una mezza dozzina. Con il divieto di qualsiasi aiuto magico, spesso il gioco è l'unica occasione in cui la gente comune può guadagnare popolarità ad Alphatia. Lo sport richiede poca attrezzatura, tutto ciò che serve è un casco, un guanto ed una palla di gomma; l'insieme di oggetti viene chiamato kit da gioco (25 mo, 2 kg) ed è un oggetto comune che si può facilmente trovare in qualsiasi città alphatiana con una popolazione di 5.000 o più abitanti.

I colori della squadra imitano quelli dei giullari di corte, con motivi a contrasto dai colori vivaci.

Grazie al gran numero di campionati disponibili, il gioco viene praticato tutto l'anno. La Premier League è composta da trenta squadre, ciascuna delle più grandi città di Alphatia e Bellissaria ed alcune di Gaiety e Ne'er-Do-Well. Viene giocata una stagione della durata di sei mesi in tutto l'impero, ed i vincitori vengono coperti d'oro ed onorati nella capitale. Il campionato di Hardball è una parte significativa nella cultura alphatiana, i maghi usano spesso dispositivi di divinazione per consentire alla gente comune di guardare le partite ai festival tenuti per celebrare le giornate di campionato in tutto l'Impero. Altri campionati hanno una grande varietà di dimensioni e diversità: ci sono campionati giovanili, campionati specifici per determinate gare (il campionato solo-hin è uno dei più popolari), ci sono campionati femminili e, naturalmente, campionati amatoriali per coloro che non sono abbastanza bravi da giocare a livello agonistico. Finché si riescano a trovare abbastanza attrezzature e campi su cui giocare, i campionati possono nascere quasi ovunque.

Il gioco d'azzardo è prolifico quando si tratta di Hardball. La maggior parte riguarda scommesse locali, ma nella nazione di Ne'er-Do-Well, si può scommettere su qualsiasi partita in qualsiasi momento. I nobili con un debole per il gioco spesso inondano il regno di agenti per piazzare scommesse, mentre si godono le partite di persona.

Il gioco è enormemente popolare ed i giocatori spesso diventano delle celebrità a pieno titolo, tanto che le squadre vengono sponsorizzate da nobili o da mercanti per apparire a eventi e pubblicizzare la merce dei loro sponsor, infatti alcuni atleti guadagnano più soldi da queste sponsorizzazioni di quanto non facciano giocando. Nelle aree più povere, l'hardball è l'unica opzione per sfuggire alla povertà per molti bambini. Lo sport è per lo più sconosciuto al di fuori dell'impero, per gli Alphatiani invece, è il passatempo nazionale; ma dagli stranieri viene visto come un gruppo di giullari di corte che corrono su e giù per un campo, anche se con la stabilizzazione di Alphatia nel Norwold, lo sport è giunto sulla terraferma.

Fosse dei Gladiatori

Come sport nazionale del potente impero thyatiano, le arene dei gladiatori, di cui molte nascoste dove si svolgono giochi clandestini, possono essere trovate in tutta la nazione ed in tutte le principali città. Gli incontri sono fortemente regolamentati, l'organizzazione è normata dalle leggi imperiali ed è pesantemente tassata.

L'attività di organizzazione dei Giochi dei Gladiatori è piuttosto complessa, con varie organizzazioni coinvolte su più livelli: gli organizzatori professionisti, chiamati Editori, devono trovare un'arena, reclutare diverse scuderie di gladiatori da far combattere, ingaggiare gladiatori liberi, organizzare la parata obbligatoria che dà inizio ai giochi e garantire la sicurezza di eventuali bestie o bighe che vi partecipano. Possono venir assunti anche gladiatori professionisti, ma di solito come ospiti d'onore.

Ogni gioco deve iniziare, per legge, con una sfilata di tutti i gladiatori attraverso la città fino all'arena. Questa marcia simboleggia i primi imperatori che tornano trionfanti a Thyatis e funge anche da pubblicità per gli eventi che stanno per essere disputati. Tutti i partecipanti devono prendere parte alla sfilata, anche se si tratta solo di bestie o giullari che fungono da intrattenimento. Tuttavia il vero motivo della parata è permettere ai funzionari imperiali di vedere in anticipo chi combatterà, e controllare che le tasse sui partecipanti siano state pagate per intero. Prima che la pianificazione degli eventi possa iniziare, l'Editore ed il gestore della scuderia dei gladiatori, chiamato Lanista, devono concordare i termini. Insieme stabiliranno il pagamento al Lanista per i suoi gladiatori, quanto gli verrà rimborsato se uno di loro viene ucciso e quanto sarà la sua ricompensa se un gladiatore viene liberato durante il gioco.

Raramente i gladiatori combattono fino alla morte, poiché per legge i lanisti devono essere risarciti per la perdita dei loro combattenti. Sebbene ci sia la tentazione di avere giochi senza spargimenti di sangue, un editore con la reputazione di essere troppo morbido diventerebbe facilmente impopolare. Thyatis prende i suoi giochi molto sul serio, truccare gli eventi o maltrattare i gladiatori spesso porta a partecipare attivamente ai giochi stessi... Ogni gladiatore viene preventivamente visitato e quelli ritenuti non idonei sono squalificati dalla competizione: la folla non paga per vedere combattenti di scarsa qualità zoppicare nell'arena. Un Lanista che sevizi o non tenga in salute i suoi gladiatori, è fortunato se viene condannato all'arena, poiché l'imperatore Thincol, da ex gladiatore, è spietato con coloro che li maltrattano.

L'esatta configurazione del gioco è rigida in termini di chi può combattere contro chi, ma l'editore può far decadere molte delle restrizioni pagando una tassa alle autorità locali. Le partite sono generalmente separate per sesso, razza e stile di combattimento, ma è possibile rinunciare ai paletti pagando. I combattimenti sono generalmente uno contro uno, ma gli incontri più grandi possono essere programmati alla stessa maniera.

Commissioni per l'organizzazione:

- Costo per partita, uno contro uno: 100 lucini
- Ogni gladiatore aggiuntivo: 50 lucini
- Combattimento di sesso misto: 100 lucini
- Abbinamento di scuole non canonico: 75 lucini
- Uso di combattenti semiumani o umanoidi: 250 lucini
- Uso di bestie non magiche: 50 lucini ogni dado vita
- Uso di bestie magiche: 250 lucini ogni dado vita
- Uso di bestie magiche letali (include attacchi che causano morte istantanea, soffio, pietrificazione, teletrasporto, attacco con incantesimi o altri attacchi magici ritenuti pericolosi per il pubblico): 1000 lucini ogni dado vita.
- Bighe o veicoli simili: 125 lucini per asse
- Conversione dell'arena per combattimento navale: 100 lucini per 0,5 metri quadrati di arena allagata.
- Uso di cavalcature non magiche: 50 lucini ogni dado vita
- Uso di cavalcature magiche: 100 lucini ogni dado vita, raddoppiato se la cavalcatura può volare (con ulteriori assicurazioni)
- Uso di costrutti come combattenti (inclusi i golem e statue animate, ma non Magen): 500 lucini ogni dado vita
- Supervisione di un nobile: 1.000 lucini per un barone, con raddoppio del prezzo per ogni grado superiore, fino a 100.000 lucini per l'imperatore.
- Introduzione di un nuovo stile di combattimento: 1000 lucini, oltre alla quota per abbinamenti di scuole non canonici
- Uso di armi a distanza: 500 lucini, solo in ricostruzioni storiche e comunque solo con precauzioni speciali.
- Utilizzo di detenuti condannati: 25 lucini per prigioniero
- Uso di un gladiatore giullare (chiamato Paegniarius) per uso in combattimenti comici non letali: 10 lucini per gladiatore

Giostre

Lo sport più diffuso nella maggior parte del mondo conosciuto; non c'è praticamente nessun festival che non abbia un campo dedicato ai cavalieri che si sfidano a vicenda. Sebbene questo sport sia associato alla nobiltà, la sua popolarità nelle terre che non hanno una tradizione nobiliare ha portato alla nascita del giostratore professionista, un cittadino comune che è stato ricompensato o ha risparmiato abbastanza per permettersi l'attrezzatura necessaria per la giostra. Lo sport è popolare tra le masse, attirando persino folle tra le razze non umane per seguirlo senza parteciparvi. Non è raro che giostratori popolari o di successo ricevano titoli nobiliari per le loro imprese. Sebbene gnomi e hin siano poco adatti a giostrare a causa della loro statura, esistono comunque concorrenti di razza semiumana, infatti lo sport è particolarmente comune tra i Lupin ed i Rakasta, ed anche alcuni elfi lo apprezzano, ma nessun'altra razza lo apprezza tanto quanto i Sidhe, che ospitano tornei di settimane, con in palio premi così fantastici da essere considerati surreali, come il ringiovanimento o persino un desiderio esaudito da Re Oberon in persona. I Sidhe sono noti per apparire nei tornei tenuti dai mortali, immediatamente riconoscibili per la loro armatura eccessivamente elaborata e fantastica, spesso fortemente riflettente o realizzata con materiali esotici come acciaio di vetro o cristalli forgiati e, finché rispettano le regole del torneo e non usano la magia, di solito possono competere.

Nella maggior parte delle nazioni del Mondo Conosciuto, i tornei di giostre sono organizzati dove la cavalleria pesante non è comune, come Ylaruam o le Cinque Contee, e sono eventi settimanali nella provincia di Kerendas a Thyatis, amante dei cavalli. La giostra è estremamente popolare tra la gente comune ed i festival che caratterizzano lo sport spesso attirano grandi folle.

Regole:

Per partecipare ad una giostra, un partecipante deve avere l'attrezzatura richiesta. In primo luogo, si devono portare almeno dieci lance da resta. Queste lance sono appositamente progettate per frantumarsi all'impatto ed infliggere ferite non letali, ma possono comunque causare lesioni da schegge volanti o colpi particolarmente brutali. Le lance da giostra costano la metà delle lance normali e vengono distrutte in caso di attacco riuscito. Il giostratore deve avere un cavallo da guerra bardato per competere.

L'ultimo pezzo di equipaggiamento è una corazza da giostra completa di scudo, una costosa armatura di piastre aderente che fornisce una maggiore protezione della normale corazza di piastre.

All'inizio dello scontro, entrambi i giostratori tirano l'iniziativa, aggiungendo il loro bonus di competenza al tiro se hanno l'abilità di Addestrare Animali. In caso di parità, entrambi i giocatori si colpiscono simultaneamente. Quando un personaggio attacca, ha la possibilità di attaccare il corpo o la testa del suo avversario. Gli attacchi contro la testa sono difficili da realizzare, ma valgono più punti e aumentano le probabilità di disarcionare l'avversario. Il giocatore effettua un tiro per colpire contro il suo avversario, con svantaggio se prende di mira la testa. In caso di successo, l'avversario subisce danni normalmente e deve superare un tiro salvezza di Forza (CD= bonus di competenza + danni subiti) o essere disarcionato. Se l'attacco era diretto alla testa, il tiro salvezza viene effettuato con svantaggio. Se un giostratore viene ridotto a 0 punti ferita, l'attacco viene automaticamente considerato non letale, poiché le lance non sono progettate per uccidere. Tuttavia, se l'attacco è un colpo critico, il danno viene considerato letale come se fosse una lancia normale. Essere ridotto a 0 punti ferita in un torneo squalifica il concorrente dal torneo stesso. Per tradizione, anche uccidere un avversario comporta la squalifica, indipendentemente dalle intenzioni del giostratore. Prendere di mira il cavallo di un avversario è motivo di squalifica immediata e a vita. Il punteggio viene calcolato considerando 1 punto se viene colpito il corpo, 2 punti la testa e 3 punti se l'avversario viene disarcionato. In genere anche solo il disarcionamento di un avversario comporta un premio in denaro, ma questo dipende da torneo a torneo. Dopo tre round, vince chi detiene il punteggio più alto, con possibilità di pareggio durante il girone all'italiana del torneo. La maggior parte dei tornei inizia appunto con un girone all'italiana, composto da circa otto partite, con i primi quattro o otto concorrenti che avanzano al girone di eliminazione, a seconda delle dimensioni del torneo. Il premio in denaro per la vittoria in genere vale 100 mo moltiplicato per il numero di concorrenti. Per i tornei più grandi, ci sono premi per i secondi classificati e, per ogni ulteriore round di eliminazione dopo il secondo, viene assegnato un premio aggiuntivo. Il premio per il secondo posto è la metà del montepremi, il terzo posto la metà di ciò che rimane e così via. Solo i tornei più grandi hanno più di due premi.

Corazza da giostra

5.000 mo. CA 20 contro attacchi da lancia, 15 contro tutti gli altri attacchi. Svantaggio sulle prove di Furtività, peso 20 kg. Se l'armatura è indossata da colui che l'ha commissionata, non è richiesto il requisito di forza. Altrimenti il requisito di forza è 15. Poiché l'armatura doveva essere indossata solo mentre si è a cavallo, provoca una penalità al movimento di 3 metri.

Emporio nautico del Capitano Quinn

La perla delle isole Minrothad è orgogliosa di offrire questi raffinati oggetti magici accumulati dopo una vita di avventure in mare aperto. Ognuno di questi superbi pezzi rari migliorerà la qualità di vita di qualsiasi capitano e vi chiederete come avete potuto farne a meno finora. I prezzi non sono esposti: se chiedete non potete permettervelo... Date un'occhiata a Borgoporto, nella Città Vecchia.

Campana d'Allarme: Se devi viaggiare in acque infestate dai pirati, investi in questa meraviglia. Sembra una normale campana da nave, ma se un intruso si avvicina, suona per svegliare il tuo equipaggio. Non in dormiveglia... ma pronti all'azione.

Quando qualcuno non nominato dal proprietario si avvicina entro 18 metri dalla campana, questa inizierà a suonare svegliando chiunque in un raggio di 18 metri, a meno che non sia affetto da sonno magico (Non comune)

Amuleto Tienitempo: Per coloro che sanno qualcosa sulla navigazione, l'unico vero modo per sapere dove sei, navigando da est a ovest, è sapere l'ora esatta. Questa bellezza fa esattamente questo. Attivandolo con la parola di comando segnerà l'ora esatta, qualunque cosa accada.

Una volta attivato, il personaggio sa l'ora esatta ed ottiene vantaggio su tutte le prove di abilità di Navigazione che richiedono l'utilizzo degli strumenti da navigatore. (Non comune)

Pipa Aromatica: Un oggetto di conforto, ma necessario. Metti qualsiasi materiale combustibile nella pipa, dal tabacco alla carta, pronuncia la parola di comando e la pipa si preparerà per la miglior fumata della tua vita! Trasforma qualsiasi combustibile nel miglior tabacco Belcadiz o in tabacco aromatizzo al legno di ciliegio o alla menta, a te la scelta.

Quando viene pronunciata la parola di comando, la pipa trasforma il combustibile in un tabacco aromatizzato a scelta del personaggio. (Comune)

Bilancia di Conversione: Questa bellezza è d'obbligo per le persone che commerciano in aree che non accettano monete o incassano gemme senza pagare la commissione del gioielliere. Metti semplicemente le monete o una gemma su un piatto della bilancia, pronuncia la parola magica, e la bilancia trasformerà sull'altro piatto le monete in una gemma di uguale valore o la gemma in monete di pari valore.

Quando attivata, la bilancia trasforma fino a 1.000 monete (il piatto contiene solo 100 monete se non sono in un sacchetto) in una gemma di pari valore. Se una gemma viene posizionata sul piatto, la bilancia la trasforma in monete di uguale valore. La bilancia può essere utilizzata fino a tre volte al giorno. (Raro)

Perla di Rugiada: Un oggetto di cui farne scorta. Perfetto quando manca l'acqua e hai solo a disposizione una fonte di dubbia qualità. Basta far cadere una di queste perle in un barile d'acqua ed immediatamente diventerà potabile e pulita.

La perla purifica fino a 350 litri d'acqua quando viene inserita nel suo recipiente. L'effetto è permanente, anche se l'acqua potrebbe diventare in seguito non potabile. L'uso consuma l'oggetto. (Comune)

Cantina Portatile: Hai svariati commensali con gusti diversi? Questo è l'oggetto perfetto per accontentare tutti! Quest'oggetto ha dimensioni e forma di una grande bottiglia di vino, ma può contenere venti volte la sua capacità e può conservare bevande diverse al suo interno senza mescolarle!

La bottiglia può contenere fino a 20 litri di liquido. Riesce a conservare fino a 20 tipi diversi di bevande, per un volume massimo di 0,5 litri ciascuno. I liquidi non si mescolano e si possono versare semplicemente nominando quello desiderato. (Non comune)

Stipetto di Sicurezza: Per i capitani a cui non piacciono le persone che si intromettono nei loro affari. L'armadio ha diverse funzioni, una più utile dell'altra. Primo solo tu puoi aprirlo, secondo non può essere spostato a meno che non sia tu a volerlo e terzo, la cosa più importante, puoi decidere quali cassetti siano visibili quando ci si guarda dentro.

Lo stipetto ha tre proprietà, tutte attivabili tramite una parola di comando: la prima fa sì che sull'armadio venga lanciata un incantesimo di *Serratura Arcana*, la seconda impedisce lo spostamento dell'armadio se non staccando l'intera sezione del pavimento su cui poggia e la terza consente al proprietario di creare l'illusione che un numero qualsiasi di cassetti appaia come scaffali vuoti. Tutti gli effetti possono essere utilizzati tutte le volte che si vuole e durano fino a quando non sono più necessari. (Raro)

Calice del Rilevamento: Questo è indispensabile. Niente di estremamente stravagante... Se nel calice viene messo qualsiasi tipo di veleno, questo lo trasforma in un liquido verde, schiumoso e maleodorante. Così saprai immediatamente se qualcuno sta cercando di drogarti. Poi non ti rimane altro che tirar fuori la spada.

Quando un veleno viene messo nel calice, il calice trasforma il liquido al suo interno in un fluido verde e maleodorante. Sebbene non neutralizzi il veleno, è impossibile non notare il cambiamento. (Raro)

Scrivania dello Studio: L'oggetto perfetto per i Principi Mercanti o qualunque mago, da non poterne farne più a meno. La scrivania velocizza il tempo necessario per memorizzare gli incantesimi da poche ore a pochi minuti. Sebbene sia troppo grande da portare in giro, è perfetta nella cabina di un capitano.

Quando un incantatore si siede alla scrivania per preparare i suoi incantesimi, l'oggetto riduce il tempo necessario a 1 minuto per incantesimo invece di 1 minuto per livello dell'incantesimo. (Molto raro)

Orecchino del Marinaio: Quando hai un mozzo che non riconosce un fiocco da una randa, e non puoi semplicemente buttarlo fuori bordo, con questa piccola gemma farai di lui un marinaio provetto. Basta infilarglielo nel lobo dell'orecchio e riconoscerà immediatamente la differenza tra una cima ed una lenza. Non ha i buchi alle orecchie? Beh, ecco perché esistono i coltelli.

Indossare l'orecchino dà al personaggio competenza nei Veicoli (Acquatici). (Non comune)

Calamaio Eterno: Se sei un taccagno come me, adorerai questa creazione magica. Non finisce mai l'inchiostro, mai! Puoi scrivere le tue memorie senza spendere neanche una moneta di rame e non spande nemmeno quando si ribalta! Potresti scrivere un libro nel bel mezzo di una tempesta! Come si può battere un piacere del genere?

Il calamaio non esaurisce mai l'inchiostro se utilizzato con una penna. L'inchiostro non è magico e fuoriesce solo quando viene intinta una penna. (Comune)

Polena della Protezione: Se non hai una di queste sulla tua nave sei un dannato sciocco. Questa bellezza proteggerà la tua nave, qualunque cosa accada. Rocce, mostri marini o baliste nemiche graffieranno a malapena la vernice. L'unico modo per affondarti la nave sarà attraverso la stregoneria; nient'altro la toccherà.

Se attaccata alla prua, la polena garantisce Immunità agli attacchi non magici contro la nave. (Leggendario)

Polena della Sirena: Hai bisogno di un modo affidabile per tenere alto il morale dei tuoi uomini? Prova questa magica bellezza. Ha la forma di una donna attraente che suona una specie di strumento, il più delle volte un'arpa. Metti la dama a prua della tua nave, e poi quando glielo ordini, comincerà a cantare e suonare lo strumento. La musica può calmare gli equipaggi più infuriati, comunque pare che pagarli in tempo funzioni ancora meglio.

Pronunciando la parola di comando la polena inizierà a riprodurre musica. Il personaggio può ordinargli di suonare qualsiasi canzone che conosce. La polena smette di cantare quando viene pronunciata nuovamente la parola di comando. Qualsiasi prova di Carisma (Persuasione) effettuato per istigare un ammutinamento a bordo della nave ha svantaggio. (Raro)

Gaffa d'Accosto: Il modo migliore per fare soldi in mare è non lasciare nulla al caso. L'effetto di questo oggetto non è molto scenico, ma la tranquillità che offre al capitano di una nave ne vale il prezzo. Basta toccare con questo mezzomarinaro la nave o l'ormeggio a cui si sta attraccando e la tua nave gli scivolerà accanto senza nessuno sforzo. Può essere utilizzato anche per abbordare qualcuno, ma non l'hai certo sentito dire da me!

Quando viene toccato un molo o a un'altra nave con la gaffa, la nave del personaggio si muoverà dolcemente al suo fianco senza che sia necessaria una prova d'abilità. (Comune)

Martelletto dell'Autorità: Un tribunale di bordo è raramente una cosa piacevole, con il martelletto, almeno ti ascolteranno. Battilo una volta e tutti i presenti penderanno dalle tue labbra. Ottimo per fermare gli ammutinamenti prima che inizino.

Una volta attivato, le prove di Carisma del personaggio hanno vantaggio per 10 minuti. Il martello può essere utilizzato fino a tre volte al giorno. (Non comune)

Fazzoletto del Damerino: L'oggetto perfetto per le feste. Basta agitartelo davanti alla faccia, pronunciare la parola di comando e sarai l'anima della festa. Le donne ti troveranno irresistibile, indipendentemente da quanto possano essere brutte le tue battute.

Una volta attivato, il fazzoletto concede vantaggio a tutte le prove di Persuasione per fini "romantici" verso personaggi del sesso opposto per un'ora. Il fazzoletto funziona una volta al giorno. (Non comune)

Fazzoletto Allungabile: Questo è un salvavita discreto ma efficace. Sembra un normale fazzoletto, ma pronunciando la parola di comando si può allungarlo per un paio di decine di metri. Fantastico per filarsela velocemente dal balcone dell'amante o per legare qualche guardia invadente.

Il fazzoletto passerà da una decina di centimetri di lunghezza a un massimo di 60 metri tirandolo mentre si pronuncia la parola di comando. Il suo peso non cambierà ed il fazzoletto avrà la stessa resistenza di una corda di seta. Usando nuovamente la parola di comando tornerà alle sue dimensioni normali, slegandosi all'estremità opposta se necessario. (Raro)

Pietre del Ritorno: Probabilmente l'oggetto più prezioso che abbia, poiché non si può dare un prezzo alla sensazione che si prova alla vista di casa tua che appare all'orizzonte. Queste pietre sono sempre in coppia venendo reciprocamente attratte l'una all'altra. Basta lasciane una nel tuo porto di partenza e mettere l'altra a bordo della nave. A comando, la tua nave ritornerà a casa, indipendentemente da quanto tu sia lontano.

Se pronunciata la parola di comando, la nave con a bordo una delle due pietre virerà immediatamente per raggiungere l'altra. La rotta sarà la più sicura possibile ma non necessariamente la più veloce. La nave eviterà tempeste, scogliere ed altri pericoli naturali, sebbene pirati o creature possano ancora essere una minaccia. (Leggendario)

Manette della Prigionia: A volte bisogna tutelarsi anche da un uomo messo ai ferri. Conoscendo i nostri affari, quell'uomo certo saprà come aggirare una serratura. Quindi come fare? Io dico: prova queste manette magiche! Lavorano solo con parole di comando; non hanno nemmeno una chiave! Una parola le blocca in posizione, un'altra parola le apre, ma ricordati di toglierle prima di buttare a mare quel disgraziato bastardo.

Le manette, quando attivate, si bloccano in posizione con un incantesimo di *Serratura Arcana*, fino a quando l'altra parola di comando non le sblocca. Le manette possono essere danneggiate solo con la magia. (Non comune)

Mestolo del Bere: Una chicca da avere assolutamente per allungare la durata delle tue provviste di rum! Dì solo la parola magica ed il mestolo si riempirà per dieci volte con la bevanda che hai appena versato. La fiducia dei tuoi uomini è molto più facile da mantenere se sanno che l'alcol è assicurato.

Quando attivato, il mestolo si ricarica fino a dieci volte con una l'ultima bevanda non magica con cui è stato riempito. La bevanda creata non sarà magica ma avrà le stesse proprietà della bevanda originaria. La bevanda copiata deve essere potabile. Il mestolo può essere utilizzato una volta al giorno. (Non comune)

Librum della Valutazione: Quando sei stanco o se sei semplicemente pigro, questo libro trasformerà il compito di valutare il tuo ultimo bottino in una piccola distrazione. Basta toccare con la gemma o il gioiello la pagina vuota sulla sinistra ed il librum te ne fornirà la descrizione ed il valore sulla pagina a destra. Poi volti pagina e prosegui con il prossimo oggetto. Quando il libro sarà pieno, lo chiudi e ricominci il giorno successivo con tutte le pagine magicamente ripulite!

Il Librum di Valutazione viene fornito con 80 + 2d20 pagine. Toccando un gioiello o una gemma non magica, il libro lancia un incantesimo di valutazione su di esso, ed il risultato viene scritto magicamente sulla pagina opposta. Quando il libro è pieno, smette di funzionare per 24 ore, dopodiché il libro viene cancellato e può essere riutilizzato. (Raro)

Ago del Cucire: Ho vinto questo piccolo tesoro da un capitano di Ierendi durante una partita a carte, insieme a tutto ciò che indossava, tranne i calzini. Ti farà risparmiare un sacco di tempo. Basta fargli toccare ciò che devi aggiustare, pronunciare la parola magica e l'ago lo ricucirà! Non solo stoffa, ho visto questa cosa ricucire il legno scheggiato fino a farlo tornare nuovo. Il tuo velaio ti ringrazierà per questo.

L'ago può essere usato per lanciare il trucchetto di riparazione a piacimento. (Comune)

Remo del Vogare: Un altro fantastico pezzo di magia nautica, il remo remerà da solo con la forza di venti uomini! Basta mettere la pala in acqua, pronunciare la parola magica ed il gioco è fatto. Ora, a meno che tu non voglia girare in tondo, avrai bisogno di venti uomini anche dall'altra parte della barca. O magari comprarne due!

Quando il remo viene messo in acqua, remerà da solo con la forza di venti uomini fino a quando la parola di comando non sarà pronunciata nuovamente. A meno che un numero uguale di rematori o un altro Remo del Vogare non si trovi sul lato opposto, la nave si muoverà in cerchio. (Raro)

Canna da Pesca: Se hai bisogno di pesce fresco per l'equipaggio o peschi per piacere, questo gioiellino qui è ciò di cui hai bisogno. Metti l'esca sull'amo, lancia la lenza e nomina un pesce. Se è nelle vicinanze, lo pescherai senza fatica entro un minuto. Qualunque essere viva nel mare, potrai prenderlo! Granchi giganti, serpenti marini, tritoni, tutto può essere tirato su con questa bellezza. Ma non aspettarti che una sirena sia felice di vederti se la peschi.

Il personaggio nomina una creatura marina e lancia la lenza in acqua. Se la creatura si trova entro 1,5 chilometri, nuoterà fino all'esca in 1d6 round. Una volta che il bersaglio ha abboccato, la canna lo catturerà senza danni. La canna non funziona con creature con 100 o più punti ferita e le creature con GS3 o superiore possono evitare l'effetto superando un tiro salvezza su Forza con CD 10. La canna può essere utilizzata tre volte al giorno, contando i tentativi falliti. (Non comune)

Albero Portatile: Ne vorrai molti di questi, fidati di me. Supponi di perdere un albero durante una tempesta o un combattimento. Normalmente saresti fregato, ma con un Albero Portatile sostituire la vela persa è un gioco da ragazzi. Basta spostare quello danneggiato, posizionare questo palo e pronunciare la parola magica. Il palo crescerà fino a sostituire l'albero mancante, completo di vele perfettamente attrezzate!

L'Albero Portatile funziona solo sulle navi. Quando viene pronunciata la parola di comando, il palo di 3 metri cresce fino alla dimensione dell'albero desiderato producendo anche vele e sartiame del tipo appropriato. Pronunciare nuovamente la parola di comando riporta il palo alla sua forma normale. (Raro)

Penna della Contraffazione: Anche se non ti sto suggerendo di partecipare ad attività illegali, a volte hai bisogno di qualche autorizzazione, e le autorità locali chiedono un po' di più del prezzo corrente per il servizio. Con questo elegante oggetto, puoi prendere un campione della loro calligrafia e far sembrare qualsiasi documento perfettamente legale!

La Penna della Contraffazione richiede che un campione della scrittura da tenere nella mano secondaria. Una volta attivato, il personaggio può copiare la grafia del campione abbastanza bene da superare qualsiasi esame. La penna può scrivere fino a 100 parole al giorno prima di doversi ricaricare per 24 ore. (Raro)

Timone di Guida: A mia opinione qualsiasi capitano che non abbia uno di questi sulla sua nave è un pazzo. Metti il timone sulla tua nave, pronuncia la parola di comando e la tua destinazione, e il timone virerà dritto verso di essa, senza mai andare fuori rotta. Se devi fare una deviazione, pronuncia di nuovo la parola di comando e la nave tornerà sotto il tuo comando. Riduce drasticamente la necessità di un timoniere.

Il Timone di Guida deve essere installato su una nave per funzionare. Una volta attivato, la nave manterrà la rotta verso la destinazione scelta, ma percorrerà la strada più breve possibile, anche se la rotta la porta ad affrontare condizioni meteorologiche avverse o in aree pericolose. (Raro)

Sapone da Bucato: Mi ringrazierai più tardi per questo acquisto. Basta mettere questa saponetta in un secchio d'acqua e per l'ora successiva qualsiasi macchia che tocca l'acqua viene immediatamente tolta. Funziona anche con l'equipaggio! Basta allinearli in fila e passarli al lavaggio, il tuo naso lo apprezzerà!

Mettendo il sapone in un contenitore d'acqua, per l'ora successiva, ogni macchia non magica toccata dall'acqua viene istantaneamente pulita. Il sapone si esaurisce nel processo. (Comune)

Spugna della Sete: Se vuoi la pace della mente, questo è l'oggetto che cerchi. Sembra una semplice spugna, come quella con cui ti sfreghi la schiena, ma quando usi la parola di comando, assorbirà tutta l'acqua che la tocca, attirando anche quella intorno. La migliore pompa di sentina che si possa desiderare. Non è in grado di fermare una falla sotto la linea di galleggiamento, ma ti farà guadagnare abbastanza tempo per ripararla.

Quando viene usata la parola di comando, la spugna assorbe tutta l'acqua su una superficie piana o curva dove il liquido si è accumulato. Se utilizzato su una breccia nello scafo, impedirà all'acqua di fluire per cinque minuti. Dopo essere stata utilizzata, l'acqua deve essere espulsa dalla spugna con la parola di comando, assicurandosi di tenerla fuori bordo prima di rilasciare nuovamente il suo contenuto. La spugna può essere utilizzata una volta al giorno. (Non comune)

Cucchiaio Guaritore: Metti che hai un uomo malato. Prima che la malattia si diffonda al resto dell'equipaggio, rimettilo in sesto con questo fascinoso oggetto! Riempi di miele il cucchiaio e glielo infili in gola, malattia curata!

Il cucchiaio va riempito di miele e ingoiato per poter attivare l'effetto. Il cucchiaio curerà tutte le malattie non magiche. Può essere utilizzato una volta al giorno. (Comune)

Tavola dell'Abbondanza/dei Banchetti: Questa meraviglia è perfetta per risparmiare le provviste della tua nave, soprattutto se il tuo assistente non è il più grande cuoco del mondo. Basta pronunciare la parola di comando ed appariranno magicamente quattro pasti, completi di posate! Il cibo è di qualità adeguata e può essere evocato fino a tre volte al giorno. Mentre, se hai oro da spendere, passa al Tavolo dei Banchetti per far felice l'intera nave. Il tavolo si allungherà abbastanza da accogliere fino a 40 persone, e produrrà cibo proprio come l'altro, avrai bisogno di spazio ovviamente. Il mio consiglio è di usarlo sul ponte quando possibile, poiché una volta allungato completamente sarà lungo 18 metri. La parte migliore? Ripeti la parola di comando e tutti gli scarti svaniranno all'istante!

La Tavola dell'Abbondanza creerà magicamente fino a quattro pasti per tre volte al giorno, completi di coperti, candele e tovaglie. Tutto ciò che viene spostato a più di 1,5 metri dal tavolo svanisce. La Tavola dei Banchetti si allungherà fino a 18 metri, con coperti e cibo per quattro persone aggiuntive ogni 1,5 metri. La Tavola dei Banchetti tornerà alle dimensioni normali ripetendo la parola di comando. È identica in ogni altro aspetto alla Tavola dell'Abbondanza. (Raro/Molto Raro)

Tintura di Bilioso: Una birra speciale creata da uno dei miei vecchi compagni di viaggio. Questa mi ha salvato in più di un'occasione. Dopo una lunga bevuta, lo mescoli con qualsiasi alcol e lo bevi appena prima di crollare sul letto. La mattina dopo sei fresco e splendente, tutta la fatica scompare e non hai nessun dopo sbronza! Fanne scorta in modo da poter festeggiare con il tuo equipaggio prima di incontrare il Re!

Se bevuto subito prima di un riposo lungo, rimuove completamente l'indebolimento al termine del riposo. La tintura impedisce anche di soffrire i postumi di una sbornia, indipendentemente da quanto o cosa si abbia bevuto la sera prima. (Raro)

Tomo della Traduzione: Allora, sei sbarcato sull'Isola del Terrore, il capo villaggio ti sta dicendo qualcosa, ma tu non sai se ti sta offrendo sua figlia in matrimonio o se ti sta invitando ad essere il piatto principale della cena, beh, non preoccuparti, tieni aperto il Tomo della Traduzione, e tutte le conversazioni verranno tradotte nella lingua di chi lo legge. Funziona alla grande finché non ti rendi conto che il capo villaggio non sa leggere.

Quando il Tomo è aperto, tutti i dialoghi vengono trascritti nella lingua della persona a cui si sta parlando. Il Tomo registrerà fino a 300 pagine di dialogo prima di chiudersi sbattendo. Richiede 24 ore per ricaricarsi, quindi si aprirà di nuovamente e le pagine saranno bianche. (Non comune)

Xilografo: Un problema che potresti avere con molti marinai è che non sanno proprio scrivere. Questa meraviglia è la risposta alle tue preghiere! Non appena pronunci la parola di comando, questo pezzo quadrato di legno apparentemente insulso, si inciderà con tutto ciò che dici usando una grammatica perfetta. Pronunciala nuovamente e le scanalature si riempiranno magicamente di inchiostro! Quindi mettici sopra un pezzo di pergamena e avrai una lettera che farebbe invidia a qualsiasi scriba.

Quando si pronuncia la parola di comando, lo Xilografo registra tutto ciò che viene detto in sua presenza incidendo le parole sulla sua superficie. Attivandolo nuovamente i solchi si riempiranno di inchiostro magico e si potrà usare della carta per copiare le incisioni in una lettera. Il personaggio può anche disegnarci sopra solo con il dito, lo xilografo inciderà il disegno. Lo xilografo può essere utilizzato una volta al giorno. (Raro)

Resort di Lusso di Mr. Coarke

Benvenuti amici nel resort più esclusivo di tutto il Mondo Conosciuto! Qui ogni vostro desiderio verrà esaudito, ed ogni vostra fantasia si avvererà. Abbiamo un'ampia gamma di servizi disponibili oltre a quelli base, è presente un percorso spa completo e collaboriamo anche con i migliori artigiani di Ierendi, se vi interessa un souvenir personalizzato. Ci avvaliamo dei servigi di diversi potenti maghi, quindi la disponibilità non è mai un problema.

Intrattenimenti

Banchetto

Per una sfida culinaria, chiedete ai nostri chef di prepararvi una festa a più portate per voi e tutti i vostri ospiti. Possiamo preparare qualsiasi piatto sia per voi appetibile. Possiamo cucinare cibi di qualunque cultura, ma per un'autentica esperienza epicurea provate il nostro famoso banchetto Tour di Mystara. Sette portate, ognuna delle quali a base di ricette tradizionali di una nazione diversa. Foglie d'uva ripiene di Thyatis, salmone affumicato di Vestland, insalata fresca delle Contee, pane piccante di Karameikos e così via. Un banchetto che va gustato una volta nella vita.

Prezzo: 10 mo a portata, minimo cinque portate.

Gala

Grazie ai miei contatti nelle corti di tutto il continente, sono lieto di offrirvi l'opportunità di assistere ai galà ed alle serate più esclusivi. I nostri maghi vi teletrasporteranno in una qualsiasi delle feste più famose ed organizzeranno il ritorno a vostro piacimento. Abbiamo i biglietti per quasi tutti i balli più famosi, incluso il Gran Ballo in Maschera di Darokin, il baccanale più esclusivo della Giornata della Noncuranza Totale, il banchetto del giorno del Compleanno dell'Imperatore Thincol e persino la Cerimonia del Cavallo Bianco del Khan Dorato. Tenete presente che la maggior parte delle serate di gala ha un suo rigoroso codice di abbigliamento. Siete pregati di consultare il nostro sarto se avete bisogno di vesti.

Prezzo: 250 mo a persona, il doppio se volete essere annunciati, il quadruplo per un incontro privato con l'organizzatore.

Teatro

Se avete la passione per il palcoscenico, possiamo organizzare l'acquisto dei biglietti in qualsiasi parte del continente. Che si tratti di un piccolo teatro locale, o di una grande rappresentazione destinata all'imperatore di Thyatis, dateci il nome ed il luogo e noi faremo il resto. Alcune esibizioni richiedono abiti eleganti, consultate il nostro sarto e potremmo fornirvi gli indumenti appropriati.

Prezzo: 3 mo per un teatro locale, 25 mo per grandi teatri. 100 mo per una performance esclusiva. Serata di apertura e posti assegnati raddoppiano ciascuno il costo complessivo.

Souvenir

Composizione

Per un'esperienza unica, chiedi ad uno dei nostri talentuosi araldi di scrivere un sonetto o una ballata epica sulle vostre conquiste passate. Avrete il completo controllo creativo su ciò che viene menzionato, ma tenete presente che non tutto può essere facilmente trasformato in versi. Una volta completata la composizione, verrà inviata ai vari collegi bardici di Terendi in modo che la vostra storia possa essere diffusa in tutto il mondo!

Prezzo: 50 mo ogni 5 strofe, minimo 5 strofe.

Armi o Armature Su Misura

Per coloro che desiderano qualcosa di pragmatico, potrei suggerire ad uno dei nostri maestri fabbri di creare un'armatura o un'arma forgiata a mano, progettata per adattarsi alla vostra persona ed a nessun altro! Il nostro artigiano prenderà le vostre misure per l'armatura o progetterà un'impugnatura per adattarsi specificatamente alla vostra mano. Ogni pezzo sarà realizzato su misura secondo le vostre specifiche, completo di araldica o incisione.

Prezzo: 5 volte il prezzo normale dell'oggetto. L'armatura su misura richiederà metà del tempo per toglierla o indossarla alla persona per cui è stata creata, il doppio del tempo per chiunque altro. Le armi su misura danno vantaggio a qualsiasi tiro salvezza per evitare di venir disarmati o di far cadere l'arma quando impugnata dalla persona per cui è stata creata, ma danno svantaggio ai tiri per colpire per chiunque altro.

Scrittore Discreto

La maggior parte dei nostri clienti ha condotto vite estremamente movimentate. Perché non raccontarne la storia ad uno dei nostri scrivani? Per un costo ragionevole, comporremo la vostra biografia, quindi la stamperemo e la rilegheremo. Ne riceverete una copia e renderemo disponibile il libro per l'acquisto a chiunque ne sia interessato. I nostri scribi possono aiutarvi a trovare le parole giuste per descrivere le vostre gesta, nonché il modo migliore per esprimere i vostri pensieri e ricordi. Trasformate la vostra grande avventura in un capolavoro che durerà per secoli.

Prezzo: 250 mo per le prime 100 pagine, 250 mo ogni 100 pagine aggiuntive.

Doratura

Stanco dello stesso vecchio aspetto mentre affronti le legioni del male? Chiedi ai nostri orafi di ravvivare la vostra vecchia corazza e scudo con un motivo araldico intarsiato d'oro o un altro simbolo del vostro status. I fabbri di armature possono creare modelli elaborati sia da metalli preziosi che con pietre semi preziose, anche se pietre rare come diamanti e rubini dovranno essere fornite da voi. Possiamo anche far dorare armature magiche, tuttavia il prezzo aumenta notevolmente.

Prezzo: 250 mo per ogni armatura media o scudo, 500 mo per armatura pesante. Solo per armature di metallo. Prezzo quintuplicato se l'armatura è magica.

Ritratto

Quando volete che il vostro viso sia ricordato assieme alle vostre azioni, incaricate uno dei nostri pittori di trasformare il vostro volto in qualcosa che sarà ricordato per sempre. I dipinti sono disponibili sia a corpo intero che a mezzo busto, se lo spazio è importante.

Prezzo: 500 mo per un mezzo busto, 1250 per un ritratto completo. Prezzo quintuplicato per un artista di fama leggendaria.

Tassidermia

Nel corso della vostra carriera di avventurieri, avrete certamente avuto la meglio su innumerevoli orribili nemici. Piuttosto che descrivere semplicemente le vostre battaglie, perché non preservare le vittorie con i nostri esperti tassidermisti? Possiamo organizzare il ritiro del vostro trofeo o eseguire il lavoro in loco con un piccolo extra. Riporteremo la creatura ad una parvenza di vita, e la faremo posare in una posizione che sbalordirà gli spettatori per quanto sia realistica. A causa di problemi legali, non possiamo fornire il servizio su nessun cadavere di umanoide intelligente.

Prezzo: 100 mo per una creatura minuscola, raddoppiando per ogni aumento di taglia. 500 mo se fatto sul posto.

Toelettatura

Abbigliamento Cucito su Misura

Una delle nostre specialità! Sebbene le barbare pellicce potrebbero passare per moda nelle strade di Zeaburg, non verreste invitati a molti incontri mondani a Darokin o a Thyatis. I sarti qui sono rinomati per i loro capolavori di tendenza in tutte le corti del paese. Progetteranno per voi niente di meno che un'opera d'arte da indossare, sia essa una toga per i fori di Thyatis, abiti di seta di ragno per le torri di Alphatia (nota che indossare la seta di ragno è illegale per i non incantatori ad Alphatia) o solo vesti più pratiche per le corti di Karameikos.

Prezzo: 500 mo per abiti nobili personalizzati, 1250 per uno stile unico, prezzo triplo per la seta di ragno.

Taglio di Capelli

La maggior parte dei nostri clienti avventurieri trascorre mesi all'addiaccio, raramente tornando alla civiltà per sistemare il loro aspetto. Spesso si tagliano i capelli con un coltello, o peggio non li tagliano. Bene, ora potete rilassarvi e lasciare che i nostri stilisti altamente qualificati facciano la loro magia su di voi. Laveranno e taglieranno i vostri capelli donandovi uno stile accettabile. La barba verrà altamente tenuta in considerazione, non temete amici nani quando avremo finito con i vostri preziosi peli, sarete l'orgoglio di Dengar. Per coloro che preferiscono invece essere ben rasati, non posso nemmeno descrivervi il comfort che offre una rasatura con asciugamano caldo. Solo perché vivete una vita dura non significa che dovete darlo a vedere.

Prezzo: 25 mo per un taglio di capelli, 10 mo per un taglio della barba, 20 mo per una rasatura a caldo.

Profumi e Fragranze

Per i nostri ospiti più modernizzati, posso suggerire di lasciare che i nostri profumieri creino per voi una fragranza personalizzata? Perfetta per una serata in città, un galà alla Grande Sala dei Mercanti o semplicemente per far sapere a tutti che siete arrivati. Siamo in grado di fornire profumi per uomini e donne, realizzati con una varietà di fragranze floreali ed animali. Per coloro che cercano di corteggiare una giovane donna, possiamo creare un profumo basato sui suoi fiori preferiti. Anche gli uomini dal fascino più maschile riescono a trovare una fragranza adatta a loro, composta da tannini, olii e persino polvere rossa che dona quell'odore metallico pungente.

Prezzo: 100 mo a bottiglia per un profumo già esistente, 250 per una miscela personalizzata.

Utensili e Strumenti di Heldenhammer

Dai migliori artigiani e fabbri dell'Isola Fortezza, la Casata HeldenHammer è orgogliosa di offrirvi gli strumenti dalla più alta qualità del Mondo Conosciuto. I nostri strumenti artigianali sono tutti realizzati da maestri nani, sappiate che state comprando la migliore attrezzatura che i vostri soldi possano acquistare. E poiché siamo a Minrothad, sappiate che non la troverete da nessun'altra parte ad un prezzo inferiore. Tutti i nostri kit includono una borsa o una cassetta degli attrezzi per poter trasportare la vostra attrezzatura. Se si tratta di libri ed articoli di carta, abbiamo un contratto esclusivo con il Clan Verdier per la fornitura di materiali di stampa della massima qualità possibile. Abbiamo assunto penalisti ed avvocati del Clan Merdier per poter fornire le informazioni più aggiornate sul diritto internazionale e sulle controversie civili in tutte le principali nazioni del continente.

Libri di Avvocatura: redatto dalle sentenze delle nazioni di tutto il Mondo Conosciuto e oltre, questo set di dieci libri copre tutti gli aspetti del diritto civile. Esiste un set per ogni principale nazione, specificare la regione al momento dell'ordine.

Costo: 75 mo Peso: 4,5 kg.

Strumenti da Armaiolo: include martello, incudine e tutti gli strumenti di modanatura per realizzare una corazza di piastre, il nostro set vi consente di lavorare il cuoio, unire anelli o infilare scaglie per creare qualsiasi tipo di armatura comune.

Costo: 35 mo Peso: 30 kg.

Strumenti da Armiere (Archi): non solo per la realizzazione di archi corti e lunghi, ma includiamo anche strumenti per la creazione di traverse di metallo e lavorazioni interne per la realizzazione di balestre di tutte le dimensioni.

Costo: 15 mo Peso 1,5 kg.

Strumenti da Costruttore: questo è sicuramente il set di strumenti più grande e costoso che abbiamo, questo kit include pulegge e paranchi per il sollevamento di pietre ed attrezzi da falegnameria per creare dei travetti.

Costo: 50 mo Peso 9 kg.

Strumenti da Velaio: un must per qualsiasi nave, questo kit ha anche i materiali necessari per rattoppare le vele in mare aperto.

Forniamo con orgoglio questi strumenti alle flotte di Minrothad, Ierendi, Karameikos e molte altre nazioni!

Costo: 5 mo, Peso 2 kg.

Strumenti da Carrettiere: non solo strumenti di falegnameria! Includiamo livelle e contrappesi per creare i migliori carretti possibili. Includiamo anche un tornio per levigare le ruote prima di fissare la guaina metallica.

Costo: 15 mo Peso 3,5 kg.

Strumenti da Bottaio: uno dei nostri kit più popolari che fornisce gli strumenti adeguati per realizzare le migliori botti. A partire dalle piccole botti a mano fino alle più grandi botti di birra, i nostri strumenti consentono di realizzare barili artigianali di qualità superiore, indipendentemente dalle dimensioni.

Costo: 3 mo Peso 2 kg.

Strumenti da Agricoltore: provenendo anch'io da un passato povero, sono orgoglioso di affermare che questo è il nostro articolo più venduto. Non importa il tipo di raccolto, dalle fattorie alle piantagioni, non esiste un contadino che non abbia bisogno dei nostri strumenti.

Costo: 5 mo Peso 10 kg.

Registri Finanziari: sebbene lascio i numeri a persone più intelligenti di me, qualsiasi attività commerciale degna di questo nome deve mantenere traccia dei suoi profitti e delle perdite. I nostri libri mastri e libri contabili lo rendono un gioco da ragazzi.

Costo: 50 mo Peso 3,5kg.

Strumenti da Armiere (Frecce): Obbligatorio per qualsiasi ranger, il nostro kit consentirà la produzione di innumerevoli frecce prima che abbia bisogno di essere sostituito. Includiamo strumenti per realizzare punta, fusto ed impennaggio.

Costo 3 mo Peso 0,5 kg.

Libri da Penalista: non ci si può presentare in tribunale senza i nostri trattati onnicomprensivi sul diritto penale. Il nostro set di venti libri copre tutti i procedimenti penali di tutte le principali regioni del continente, comprese le usanze ed i precedenti.

Costo 100 mo Peso 34 kg.

Attrezzi da Boscaiolo: nessun albero è al sicuro dai nostri attrezzi. È sicuramente il set di strumenti più grande e più ampio che vendiamo, questo kit include pulegge e paranchi per sollevare pietre e strumenti di falegnameria per sagomare travi. Include tutto il necessario per preparare gli alberi prima del taglio, inclusi chiodi, gaffe e cinghie. Verificare la presenza di treant prima di tagliare, come sempre.

Costo 25 mo Peso 14 kg.

Strumenti da Minatore: con la nostra attrezzatura mineraria collaudata, si può estrarre qualsiasi metallo dal terreno, dal ferro al Mithral. Include non solo una pala ed un piccone, ma anche equipaggiamento di sicurezza ed una lanterna. Canarino non incluso.

Costo: 10 mo Peso 11kg.

Strumenti da Retiere: che si tratti di un pescatore o un gladiatore, si può stare certi che la sua rete non lo deluderà quando arriverà il momento di usarla. Include uno strumento di filettatura e spoletta per risparmiare ore di lavoro nel creare una rete.

Costo 2 mo Peso 2 kg.

Strumenti da Cordaio: perché spendere una moneta d'oro per la una corda quando si può realizzarla da soli per una moneta di electrum con il nostro kit? Anche se un po' più costosa da produrre a causa del materiale, il nostro kit funziona altrettanto bene con la seta.

Costo 1 me Peso 3 kg.

Strumenti da Sellaio: a che serve andare a cavallo se non si cavalca con stile? Includiamo un set completo di strumenti per l'incisione della pelle, uno strumento per rivettare e l'attrezzatura per modellare qualsiasi sella, da battaglia o da passeggio.

Costo 25 mo Peso 4,5 kg.

Strumenti da Pastore: oltre che un semplice strumento per punire i pessimi menestrelli, il bastone da pastore può anche essere usato per il suo scopo originale. Sono incluse anche alcune delle forbici più affilate che si abbia mai visto per tosare la lana in modo indolore.

Costo 10 mo Peso 4,5 kg.

Strumenti da Maestro d'Ascia: il più grande set di strumenti che vendiamo. Questi strumenti permetteranno di costruire qualsiasi imbarcazione, da una canoa ad una galea da guerra. Sono fatti per progetti a lungo termine. Non ci si può aspettare di costruire una nave dall'oggi al domani.

Costo 65 mo Peso 55 kg.

Strumenti da Argentiere: No, non include argento vero. Viene fornito con strumenti per incisione e sostanze chimiche necessarie per inscrivere ed imprimere l'argento. Trasformate qualcosa di prezioso in qualcosa di davvero inestimabile.

Costo 85 mo Peso 14 kg.

Strumenti da Sarto: rendete chiunque la regina del ballo con i nostri strumenti da sarto. È possibile realizzare qualsiasi tipo di abito con queste forbici ed aghi, dagli abiti da lavoro fino all'abbigliamento regale, tutto ciò che manca è stoffa e talento.

Costo 15 mo Peso 2 kg.

Strumenti da Creatore di Strumenti: abbiamo anche il kit autoreplicante. Lo uso personalmente per fabbricare martelli, seghe ed asce seguendo i miei stessi standard elevati. Si può creare qualsiasi strumento di base con questo kit ed anche di più complicati con la pratica.

Costo 25 mo Peso 7 kg.

Strumenti da Fabbricante di Trappole: la rovina di parassiti, banditi ed avventurieri. Con questo kit è possibile creare trappole ben più efficaci delle semplici fosse nascoste. È necessario un certo grado di attitudine meccanica, venduto solo dove è legale.

Costo 45 mo Peso 3 kg.

Strumenti da Costruttore di Carrozze: non lasciarti ingannare dal nome, questo kit di attrezzi può creare qualsiasi cosa, dai semplici carri ad un cavallo fino alle grandi carrozze. Se trasporta merci o persone, questo kit può costruirlo.

Costo 35 mo Peso 7 kg.

Strumenti del Carraio: questo è indispensabile nel retro di ogni carrozza o vagone a Mystara. Si possono riparare ruote rotte, crearne di nuove o persino combinare due ruote rotte in un'unica buona.

Costo 15 mo Peso 2 kg.

Bottega di Cose per Fare Male di Hjellstjurm

Non gira intorno con parole, tu vuole ammazzare qualcuno. Hjellstjurm ha cose che fanno morire persone. Hjellstjurm vuole monete. Hai monete? Facciamo scambio, affare fatto. Hjellstjurm no chiede chi vuole morto. Tu no chiede Hjellstjurm come fa sue armi. Paghi soldi prendi arma quando arma è pronta. Molto semplice. Ci vuole da settimana a mese per fare. Nessuna eccezione!

Danno Aggiuntivo: vuoi martello dietro grande ascia? Hjellstjurm fa per te. Tirapugni su pomo di spada? No problema. Può fare con qualsiasi arma. Fa sempre nuove armi lunghe in questo modo.

Costo: 100% del costo dell'arma. Il giocatore seleziona un nuovo tipo di danno per l'arma, ma riduce il dado del danno di una faccia quando usa quel tipo di danno. La modifica può essere applicata anche per un terzo tipo di danno al prezzo normale, ma i dadi sono ridotti di due facce. Non è possibile modificare un'arma se qualsiasi tipo di danno è un d4. Il giocatore può cambiare il tipo di danno dell'arma dichiarando quale vuole usare prima di attaccare.

Arma Terribile: palo con due armi su tutte e due punte. Molto strano ma funziona, forse.

Costo: 250% del costo di una singola arma. Peso 250% del peso della singola arma. L'arma originale deve essere un'arma da guerra che può essere impugnata con una sola mano e che infligga almeno 1d6 danni. L'arma perde la proprietà versatile, se la possiede, ed ottiene le proprietà a due mani e pesante. Un'arma terribile conta come combattere con due armi per l'attacco.

Portata Estesa: più lontano, più male. Arma per guerrieri che fa guerra.

Costo: 50% del costo dell'arma. +25% di peso. Aggiunge il tratto versatile ad un'arma ad una mano che infligga almeno 1d6 danni. L'arma perde le proprietà leggera ed accurata se le aveva, il dado di danno a due mani aumenta di una faccia.

Bloccadita: no solo lucchetto, ma anche catena o cintura. Qualsiasi cosa lega arma a te. Rischioso, ma difficile da perdere arma dopo.

Costo: 10% del costo dell'arma. Il personaggio ha vantaggio su qualsiasi tiro salvezza di Forza per evitare di essere disarmato. Se viene disarmato, subisce 1d8 danni dai Bloccadita

Acciaio di Vetro: come ferro, ma vedi oltre, sembra magico. Può fare male a creature che invece serve magia, ma no altro. Può fare armatura, ma solo è più bella. No è ferro, folletti può usare.

Costi: 1000 x il costo normale dell'arma. Nessuna variazione di peso. Conta come arma magica, nessun bonus per colpire o al danno.

Serbatoio: io mette dentro arma liquido che fa male per danni in più. Molto difficile da fare.

Costo: 500% del costo dell'arma. +50% al peso dell'arma poiché è necessario utilizzare materiali speciali per compensare il corpo cavo del serbatoio. Ad ogni attacco andato a segno si aggiungono anche un effetto tra veleno, acido, acqua santa o olio bruciante. Il serbatoio ha liquido sufficiente per cinque usi, poi deve essere riempito.

Arma a Mercurio: io cambia dentro dell'arma con mercurio o altro liquido che pesa. Dopo più facile infliggere danni enormi. Ma arma diventa sbilanciata tanto, deve imparare di nuovo a usare arma.

Costo: 500 x costo normale. +100% di peso. L'arma effettua un colpo critico con un tiro d'attacco di un numero inferiore a quello che servirebbe normalmente. Il personaggio deve imparare di nuovo a usare l'arma, esattamente come imparerebbe un nuovo strumento.

Acciaio Rosso: ferro strano, potente mago porta ma io no fare domande. Mago è unico che ha, ferro come questo mai visto prima. Arma viene magica ma anche tossica. Può fare armatura, ma diventa spreco.

Costo: 5000 x costo normale. +50% di variazione di peso. Nessun beneficio meccanico per l'armatura. Conta come un'arma magica ma non dà bonus per colpire o danneggiare, le creature colpite da essa non possono guarire o rigenerarsi fino alla fine del loro prossimo turno.

Scudo a Punte: Lavoro semplice, metto punte su scudo. Non è migliore arma, ma va bene.

Costo: +5 mo. Peso +1,5 kg. Lo scudo diventa un'arma che infligge 1d4 danni perforanti senza proprietà.

Sperone: Metto gancio o punte su arma, tua arma incastra arma di quell'altro, aiuta tu disarmare lui.

Costo: +25% al prezzo base dell'arma, utilizzabile solo su armi da guerra. Il personaggio può scegliere di bloccare l'arma di un avversario con un attacco andato a segno. L'attacco non infligge danni, ma il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Forza pari a 8 + il bonus di competenza + il modificatore di Forza del personaggio o non può attaccare con l'arma bloccata fino all'inizio del round successivo.

Armi Nuove per Uccidere Gente

Atlat:

Un pezzo di legno intagliato per fornire una maggiore gittata a lance o giavellotti.

Costo: 2 ma. Peso 0,5 kg, richiede un'azione bonus prima di attaccare, aumenta la portata della lancia o del giavellotto del 50%.

Bolas:

Due pesi legati insieme da una cinghia. Popolare tra i cacciatori di taglie per il recupero di bersagli vivi.

Arma da guerra a distanza. Costo: 3 mo. Nessun danno. Peso 1 kg. Proprietà: Lanciato (gittata 20/50). In caso di attacco con successo, una creatura di taglia grande o inferiore deve effettuare un tiro salvezza di Forza contro CD 8 + Bonus di Destrezza + Bonus di competenza del lanciatore. In caso di fallimento, il bersaglio viene afferrato. Se il bersaglio fallisce di 5 o più, il bersaglio viene immobilizzato. All'inizio del turno, il bersaglio può usare un'azione per rimuovere le bolas a meno che non sia immobilizzato. Altrimenti può tentare di rimuovere le bolas all'inizio del proprio turno effettuando una prova di Forza con CD 16.

Caber:

Un tronco ridicolmente pesante lungo 6 metri, levigato e lanciato dai barbari per rompere le formazioni di scudi.

Arma a distanza semplice. Costo: 5 mo. Danni 2d12 contundenti. Peso 80 kg. Proprietà: Pesante, A due mani, Lanciato (gittata 3/9), richiede un minimo di Forza 16 per poter essere utilizzato. In caso di attacco riuscito contro una creatura di taglia media o inferiore, tutte le creature in linea dietro il bersaglio per 4,5 metri devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 o subire anch'esse i danni dall'attacco. I Caber ignorano il bonus classe armatura degli scudi.

Caestus/Tirapugni:

Il Caestus sono semplici pesi legati alle mani. Il tirapugni è costituito da anelli di metallo da indossare attorno alle nocche.

Arma semplice. Costo: 1 mo. Danno: 1d4 contundente. Peso: 0,5 kg. Proprietà: Leggera

Balestra a Ripetizione:

Arma ad orologeria gnomica. Ogni colpo carica un nuovo quadrello e riarma la corda. Si ricarica sostituendo il caricatore.

Arma da Guerra. Costo 750 mo. Danno: 1d8 perforanti. Peso 3 kg. Proprietà: Munizioni (gittata 24/96), a due mani, ricarica. Può lanciare sei volte prima di dover essere ricaricata.

Kasas:

Arma preferita dai Rakasta, due o tre lame taglienti legate all'avambraccio. Non è una buona idea legarsi l'arma addosso.

Arma Marziale. Costo 7 mo. Danno 1d6 taglienti. Peso 1 kg. Proprietà: Leggera, Accurata. Dà vantaggio a qualsiasi tiro salvezza per evitare di essere disarmato. Se il tiro salvezza fallisce, subisci 1d8 danni, ma l'arma non cade.

Kusari:

Arma ocaleana molto esotica. Una catena con un gancio all'estremità, va fatta roteare per ottenere slancio e poi colpire. Arma da Guerra. Costo 18 mo. Danno 1d8 perforanti. Peso 3,5 kg. Proprietà: Accuratezza, Portata, A due mani.

Acchiappa-Uomini:

Pinza da presa su un lungo palo, perfetta per fare prigionieri. Acuminata internamente per una maggiore persuasione.

Arma da Guerra. Costo 18 mo. Nessun danno. Peso 5,5 kg. Proprietà: Pesante, A due mani, Portata. In caso di colpo andato a segno, un bersaglio di taglia piccola o media deve effettuare un Tiro Salvezza su Forza contro CD 8 + Bonus di Forza + Bonus di competenza di chi la impugna o venire immobilizzato. Il bersaglio può ripetere il test all'inizio di ogni turno, subendo 1d4 danni perforanti in caso di fallimento e terminando l'effetto in caso di successo. Chi la impugna può rilasciare il bersaglio in qualsiasi momento. Se si tenta di spostare forzatamente il bersaglio, questi deve ripetere il tiro salvezza, subendo gli stessi danni in caso di successo ma rimanendo nella stessa posizione, in caso di fallimento il bersaglio si muoverà nella direzione della scelta del possessore.

Falce da Guerra:

Una falce da contadino riproposta: la lama è parallela all'asta, e viene fatta oscillare allo stesso modo. Arma Popolare tra le truppe di leva.

Arma semplice. Costo 7 mo. Danno 1d8 taglienti. Peso 3 kg. Proprietà: a due mani.

Lancia Pesante:

Una lancia con punta più larga, ma troppo pesante da lanciare. Viene equilibrata per combattere con una sola mano. Richiede addestramento.

Arma da Guerra. Costo: 5 mo. Danno 1d8 perforanti. Peso 3,5 kg. Proprietà: pesante.

Delizie Epicuree di Tarla

Dopo una carriera di successo all'avventura, mi sono sistemata e mi sono concentrata sul mio amore per il buon cibo ed il buon bere. Ora sono in grado di offrirti la più ampia varietà di bevande, formaggi e pane provenienti da tutto il Mondo Conosciuto. Ottimi per cenare con regalità ma anche in maniera frugale. Con sedi a Ostbruck, Darokin, Minrothad, Thyatis, Alphatia ed ora anche Glantri, mai più lontano dai migliori cibi ai prezzi più bassi. Chiedere offerte su quantità maggiori.

Vini

Azure Lune de Vin: un infuso magico prodotto da Maghi dei Vini, questo vino fruttato blu brillante rende il suo bevitore vigile ed energico fino a quando l'effetto svanisce. (Rimuove un livello di indebolimento per quattro ore, alla fine delle quattro ore si subiscono due livelli di indebolimento)

Bottiglia: 20 mp, Bicchiere: 7 mp (Puoi beneficiare di un bicchiere solo una volta al giorno)

Cava: un vino leggero e frizzante prodotto dagli elfi di Belcadiz a Glantri. Il loro vino preferito è considerato una prelibatezza dai viticoltori.

Bottiglia: 8 mp, Bicchiere: 8 mo

Champagne de le Stomp: dalla cantina Maghi dei Vini a Nuova Averoigne, de le Stomp è considerato uno dei loro migliori prodotti. Un vino inebriante, dal gusto robusto e distinto.

Bottiglia: 15 mp, Bicchiere: 3 mp

Vino Speziato Boscombroso: una miscela speciale del Clan Chossum di Alfheim, è unico nel suo genere in quanto è ricco di sapori amari umani e nanici, ma gli elfi lo considerano un vino di qualità inferiore.

Bottiglia: 12 mp, Bicchiere: 12 mo

Vino Fruttato Splendente: un'altra importazione dal Clan Chossum, questo è preferito dagli elfi e ha una piccola richiesta da parte degli hin. Per le altre razze, il forte sapore di agrumi può essere travolgente.

Bottiglia: 5 mp, Bicchiere: 1 mp

Vino di Gelso di Altacontea: un vino comune importato dalle Contee, il sapore di bacche di questa annata è davvero squisito.

Bottiglia: 2 mp, Bicchiere: 2 mo

Vino Speziato Imperiale: dall'impero alphatiano, questa miscela magicamente potenziata può lasciare il più forte bevitore alticcio dopo un solo bicchiere. (Il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD15 o rimanere stordito per 1d6 round)

Bottiglia: 120 mp, Bicchiere: 14 mp

Mositius Etichetta Rossa: uno dei vini più pregiati prodotti nell'impero Thyatis, un vino denso e corposo prediletto dallo stesso imperatore Thincol.

Bottiglia: 20 mp, Bicchiere: 4 mp

Mositius Etichetta Bianca: non così richiesto come l'Etichetta Rossa, questo vino leggero e fruttato è ancora un punto fermo nell'impero Thyatis.

Bottiglia: 16 mp, Bicchiere: 13 mo

Vino Ghiacciato del Norworld: una rara importazione da Alphatia, questo vino ovviamente potenziato magicamente è freddo, non importa quanto lo si lascia aperto. Un gusto unico, si compra più che altro per la novità.

Bottiglia: 20 mp, Bicchiere: 4 mp

Patxaran: un gusto ricercato anche tra gli elfi di Belcadiz, questo vino speziato amaro è considerato il migliore da servire con il cibo piccante degli elfi glantriani.

Bottiglia: 2 mp, Bicchiere: 2 mo

Miscuglio d'Uva n°3: un vino prodotto in serie dai Maghi dei Vini in Boldavia, si trova nella maggior parte delle taverne del mondo conosciuto.

Bottiglia: 1 mo Bicchiere: 2 ma

Spremuta di Drago Rosso: un vino ricco e sostanzioso molto richiesto dagli avventurieri, questa specialità dei Maghi dei Vini è molto richiesta a Minrothad.

Bottiglia: 4 mp, Bicchiere: 1 mp

Sangria: il più comune dei vini Belcadiz, questa miscela fruttata viene prodotta in quantità sufficiente da arrivare sulle tavole della maggior parte delle taverne di Glantri e Darokin.

Bottiglia: 2 mp, Bicchiere: 2 mo

Sherry Selezione Argento: un vino da tavola prodotto in serie da Darokin, il cui principale vantaggio è far ubriacare in modo rapido ed economico.

Bottiglia: 1 mo, Bicchiere: 2 ma

Mareblu Scuro: un vino nanico di origine sconosciuta, questo liquore colorato di blu scuro è pieno di un sapore insolito ma delizioso che lo rende molto richiesto. I nani sembrano odiarlo. Anche se...

Bottiglia: 60 mp, Bicchiere: 12 mp

Brandy

Brandy Noncuranza: preparato una volta all'anno durante le festività da cui prende il nome, questo liquore è molto richiesto al di fuori Minrothad poiché la maggior parte delle scorte sparisce in un solo giorno.

Bottiglia: 12 mp, Bicchiere: 3 mo

Porto Fondonero: un brandy, nonostante il nome, questa bevanda economica delle Contee è famosa per avere un sapore migliore quanto più la bevi.

Bottiglia: 2 mo Bicchiere: 1 ma

Quortwiz: un brandy gnomico a base di rape e cavolfiore. Un gusto unico, di solito bevuto da altre razze come sfida, seguito tradizionalmente da sei bicchierini di Wodka.

Bottiglia: 8 mo, Bicchiere: 1 me

Birre ed idromele

Scura di Cuorenero: una delle poche cose che esce dalla regione maledetta; questa birra scura è una bevanda densa ed inebriante, abbastanza alcolica da non averne bisogno di poco più che un sorso per dimenticare la giornata.

Fusto: 37 mo, Pinta: 3 mr

Scura delle Terre Brulle: una birra ad alto contenuto alcolico che arriva da Darokin, è abbastanza densa da renderla una birra da assaporare, ed il gusto forte non la rende adatta ad essere bevuta in un sol sorso.

Fusto: 6 mo Pinta: 5 mo

Pallida Buiopesto: venduta in quantità limitata dai nani di Casa di Roccia, questa birra è sorprendentemente liscia per essere nanica. Sebbene sia molto più costosa, la maggior parte dei bevitori pensa che ne valga la pena.

Fusto: 62 mo Pinta: 1 me

Miscela Locale Gaity: Una birra originaria dell'Isola Gaity ad Alphatia, è nota per il suo gusto ricco, i postumi della sbornia misericordiosi ed i boccali troppo cari. Si paga per il nome.

Fusto: 124 mp (124 mo ad Alphatia), Pinta: 5 mo (5 ma nell'Isola Gaity, 1 mo ad Alphatia)

Hattian Lager: Mentre gli Hattiani possono essere sgradevoli, la loro birra non lo è. Questa lager è una miscela ricca e saporita che invoglia a chiedere un altro giro.

Fusto: 2 mp, Pinta 8 mr

Chiara dello Jarl: il tipico nome di un sacco di birre prodotte nei Protettorati di Soderfjord, questa bevanda prodotta in serie si trova facilmente nelle taverne di tutto il mondo.

Fusto: 1 mp, Pinta: 4 mr

Chiara Portobasso: una tipica chiara dal sapore di agrumi di Minrothad, questa bevanda economica e forte è molto popolare tra i marinai poiché si dice che tenga lontano lo scorbuto.

Fusto: 6 mo, Pinta: 4 mo

Mleko Borsuk Etichetta d'Oro: un idromele sorprendentemente morbido e cremoso degli gnomi, questa ricetta è tenuta segreta, anche se i bevitori non fanno molte domande.

Fusto: 2 mp, Pinta 8 mr

Birra allo Zenzero di Ochalea: non lasciarti ingannare dal nome, questa è una bevanda thyatiana. Realizzata con un complicato processo di preparazione, questa birra ha un gusto aggrumato acuto che sorprende.

Fusto: 2 mp, Pinta: 8 mr

Lager Cittavecchia: questa nuova birra del Vestland è quasi limpida, con una forte gradazione ma un retrogusto saporito.

Fusto: 62 mo, Pinta: 1 me

Finezza di Ross: l'orgoglio di Klantyre, questa birra glantriana è la preferita dai guerrieri di Scortacorona. Anche se il suo corpo deciso e la sua leggendaria gradazione alcolica sono troppo per molti uomini.

Fusto: 7 mo 1 punto, Pinta: 6 mo

Scura Drago Rubino: la birra più forte prodotta nelle Contee, questa birra farà cadere i nani dalle sedie e li lascerà con un alito dal forte odore di noce.

Fusto: 1 mp, Pinta: 4 mr

Tangor: con poco sapore, ma ad alto contenuto alcolico, questa birra economica dell'Isola dell'Alba almeno ti farà dimenticare il suo orribile sapore domani.

Fusto: 3 mo, Pinta 2 mo

Bacio Traladariano: una birra da tutti i giorni, economica e forte. Proveniente da Karameikos, questa è la birra per chi cerca di ubriacarsi con un budget limitato.

Fusto: 4 mo, Pinta 3 mo

Idromele di Funghi Wyrwarf: un insolito idromele di Casa di Roccia, a base di funghi fermentati. I nani riescono a gustarlo, ma è una bevanda che gli altri devono sforzarsi di apprezzare.

Fusto: 6 mo, Pinta: 4 mo

Idromele Reale di Zeaburg: senza dubbio il miglior idromele mai prodotto. Questa bevanda dell'Ostland offre la giusta quantità di sapore rispetto alla sua gradazione. È una bevanda da gustare senza rischiare di ubriacarsi troppo in fretta.

Fusto: 6 mo, Pinta: 5 mo

Spiriti

Whisky Spina di Rosa: Il miglior whisky delle Cinque Contee, Spina di Rosa viene fermentato a lungo in tini di legno di rosa per conferirgli un gusto caratteristico. Il sapore lo rende piuttosto popolare.

Bottiglia: 7 mo, Bicchierino: 6 ma

Scortacorona Etichetta Nera: mentre altre terre preferiscono il vino, i Klantyre adorano il loro whisky. Fermentato per almeno cinque anni, non c'è whisky al mondo più conosciuto dell'Etichetta Nera.

Bottiglia: 50 mo, Bicchierino: 4 mo

Spiriti Verdeggianti del Regno Buono: ho ricevuto questo elisir che induce all'euforia dallo stesso Re Oberon per i servizi resi. È venduto solo in bicchierini, perché questa bevanda è così forte che nessuno può sopportare un secondo giro.

Bicchiere: 75 mo

Jenevir: Un liquore aspro di Glantri, solo i fiamminghi lo bevono liscio. Quasi tutti gli altri lo mescolano con una bevanda più debole per alleggerire la botta.

Bottiglia: 12 mo, Bicchierino: 1 mo

Kumis: una bevanda insolita di Ethengar, è latte di cavalla fermentato con zucchero. Il gusto è altamente esotico con una gradazione leggendaria. Un liquore difficile ma gli ethengariani lo adorano.

Fiasco di Zucca: 4 mo

Nalewki: un forte liquore alla frutta di Karameikos, questa chicca traladariana ha trovato casa a Thyatis ed altrove per il suo sapore gradevole ed il retrogusto delicato.

Bottiglia: 16 mo, Bicchiere: 2 mo

Sapaa: un liquore fruttato delle Isole della Perla, è una delle principali esportazioni di Thyatis principalmente per la facilità di produzione. Sebbene non sia il miglior liquore per sapore, è uno dei più economici.

Bottiglia: 8 ma, Bicchiere: 2 mr

Bumbo di Contea Marina: Il rum più popolare tra i marinai di Ierendi, Minrothad e delle Contee, il Bumbo si trova sulla maggior parte delle navi. I marinai preferiscono la sua base di agrumi per tenere lontane le malattie, ed il sapore aiuta.

Bottiglia: 4 mp, Bicchiere: 1 mp

Wodka: una bevanda comune ed economica di Karameikos, la wodka è un alimento base in quella nazione e sta guadagnando popolarità tra i contadini di Thyatis e Glantri.

Bottiglia: 1 mo, Bicchierino: 1 mr

Analcolici

Al-Qahwa: un caffè popolare di Ylaruam, viene mescolato con cannella per dargli del retrogusto. Ampiamente commerciato, con una forte domanda a Darokin e nelle Contee.

Sacchetto da mezzo chilo: 10 mo, Tazza: 2 ma

Atāy: un tè di Ylaruam, sta guadagnando popolarità grazie alla sua preparazione con foglie di menta. Anche gli stoici nani e gli ethengariani hanno iniziato a comprarlo all'ingrosso.

Sacchetto da mezzo chilo: 15 mo, Tazza: 3 ma

Herbata: un tè di Karameikos da farci l'abitudine. I traladariani locali lo adorano per il suo sapore amarognolo, ma non ha preso piede in altre terre.

Sacchetto da mezzo chilo 3 mo, Coppa: 6 mr

Kava: una bevanda alle erbe Ierendi, si dice che questa bevanda amara abbia proprietà medicinali. Preferito dai Makai locali, i visitatori delle isole lo provano più per la sua reputazione che per il suo gusto.

Bicchiere: 5 mr

Seltzer Pepato: amato nella lontana contea di Cimmeron sulla costa selvaggia, è un mix di Acqua di Seltz, zucchero di canna, succo di prugna e vari rimedi erboristici. Un gusto denso e non stucchevole.

Bottiglia: 2 ma

Qahwah Sādah: Il caffè Ylaruam più comune, questa forte miscela nera è amata per il suo basso costo e il suo sapore deciso.

Sacchetto da mezzo chilo: 2 mo, Tazza: 2 mr

Caffe Manolesta: il tentativo delle Contee di entrare nel mercato del caffè di Ylaruam, Manolesta è un caffè delicato, coltivato in quantità ad Alta Contea. Sebbene non sia forte come il caffè Ylari, è più economico.

Sacchetto da mezzo chilo: 1 mo, Tazza: 1 mr

Suutei Tsai: un tè salato originario di Ethengar. Non è molto popolare al di fuori dei loro confini, a parte a Karameikos dove ha preso piede. Molto salato, bisogna aggiungere latte e burro per completare la bevanda.

Sacchetto da mezzo chilo: 8 ma, Tazza: 1 mr

Caramella Effervescente di Veeqay: Nonostante ciò che pensi, non è una bevanda gnomica. Creata per un ladro dei tempi antichi, questa strana bevanda frizzante in realtà solletica mentre la bevi. Popolare tra i bambini.

Bottiglia: 4 ma

Zarzaparrilla: una popolare bevanda frizzante a base di erbe nelle Contee, sebbene abbia le sue radici tra i Belcadiz. Così popolare per le Contee che spesso viene servita a pranzo al posto delle tradizionali birre.

Bottiglia: 5mr

Zhū Chá: un tè di Ochalea, Thyatis iniziò ad esportarlo quando l'imperatore Alexian I se ne affezionò. Può essere preparato in diversi modi, dal dolce all'amaro o una via di mezzo.

Mezzo chilo: 4 mo, Tazza: 3 mr

Formaggi

Ackawi: un formaggio popolare di Ylaruam, questo formaggio semiduro ha un sapore leggermente salato e resiste bene al caldo del deserto. Gli Ylari lo considerano più uno spuntino che una portata.

Forma da 2kg: 4 mo, Al pezzo: 1 me

Crema di formaggio di Bellissaria: popolare formaggio alphatiano, questa gustosa crema spalmabile viene esportata in tutto il continente. Economico, salutare e delizioso, è comune nelle grandi città.

Panetto da 1,5kg: 2 mo

Brunost: un formaggio comune nelle regioni settentrionali, il Brunost è un formaggio dolce e masticabile, perfetto durante il pasto o anche per uno spuntino veloce.

Forma da 2kg: 8 ma, Al pezzo: 1 ma

Formaggio al Brandy Crocevia: un formaggio unico dell'isola alphatiana di Ne'er-do-well, questo formaggio ha in realtà un'elevata gradazione alcolica. Può essere utilizzato per cucinare, ma di solito viene semplicemente consumato al naturale.

Forma da 1,5kg: 10 mo, Al pezzo: 1 me

Damme: Consumato principalmente dai Flaem di Glantri, questo formaggio piccante non è molto popolare al di fuori del suo principato se non come ingrediente in alcuni piatti.

Forma da 2kg: 8 mo, Al pezzo 2 mo

Barlume: un formaggio traslucido di Alfheim, questo formaggio è noto per la consistenza che si scioglie in bocca ed un gusto forte che permane per diversi minuti.

Panetto da mezzo chilo: 6 mo, 1 fetta: 2 mr

Mattone Hattiano: questo formaggio amaro è molto duro, quasi impossibile da mordere e difficile da tagliare con un coltello. È pensato per essere immerso nella birra chiara e masticato nel tempo.

Forma da 2kg: 4 ma, Al pezzo: 3 mr

Labneh: un formaggio Ylari noto per il suo sapore morbido, è facile da preparare ma un po' difficile da esportare. Prezzo raddoppiato per i paesi non adiacenti ad Ylaruam.

Panetto da mezzo chilo: 3 mr

Mimolette: questo formaggio comune proviene da Nuova Averoigne a Glantri. Ha un sapore dolce alla nocciola e si conserva bene. Attualmente sta godendo di una grande popolarità a Darokin.

Forma da 1kg: 6 ma, Fetta: 2 mr

Luce Lunare: questo formaggio robusto ed amaro è poco conosciuto al di fuori delle Contee. In qualche modo dà agli Halfling che lo mangiano 9 metri di scurovisione per 1d6 ore una volta al giorno. Non ha effetto su altre razze.

Forma da mezzo chilo: 5 mo, Fetta: 1 mo

Oscypek: questo formaggio di Karameikos si riconosce immediatamente per la sua forma affusolata. Un formaggio onnipresente nel Karameikos, si conserva bene anche per gli avventurieri.

Pezzo: 3 mr

Prim: la forma spalmabile di Brunost, il Prim si trova principalmente nelle regioni settentrionali, ma si conserva abbastanza bene da raggiungere altri mercati.

Panetto da mezzo chilo: 2 mr

Formaggio alla Ciliegia Rynn: un formaggio sorprendentemente dolce di Rengate nel Vestland. A base di formaggio di capra stagionato con frutta fermentata, tipicamente ciliegie come suggerisce il nome, viene conservato per gli inverni più rigidi.

Forma da mezzo chilo: 3 mo, 1 Fetta: 1 me

Rushan: un formaggio molto duro di Ochalea, il Rushan è pensato per essere ricoperto di dolci o noci in modo che si possa assaporarlo nel tempo. Si sconsiglia di mangiarlo puro.

Pezzetto da 100g: 2 mr

Zanna di Sateeka: questo formaggio resistente si trova in tutte le Contee ed è esportato in altre nazioni. Formaggio dolce e friabile, fa parte delle razioni da campo di molti eserciti del Mondo Conosciuto.

Forma da 2kg: 6 ma, 1 Al pezzo: 3 mr

Selenica Qualità Oro: una delle esportazioni più riconosciute di Darokin, questo formaggio è semiduro fino al consumo, quindi quasi si scioglie in bocca. È anche popolare come ingrediente da cucina.

Forma da 1,5kg: 1 mo, 1 Al pezzo: 2 ma

Twarog: un altro formaggio tipico di Traladariano, il Twarog è un formaggio cremoso a pasta molle che non si trasporta facilmente, ma è facile da preparare. È un alimento base in molte diete.

Panetto da mezzo chilo: 5mr

Pietra Wekran: un formaggio comune di Casa di Roccia all'altezza del suo nome. Il formaggio è duro, di solito i nani lo tengono in bocca per ammorbidirlo mentre lavorano, assaporandolo lentamente.

Forma da 4,5kg: 8 mo, 1 Fetta: 1 me

Wereskalot Stagionatura 5 anni: un formaggio difficile da produrre, il Wereskalot è un forte formaggio amaro usato come ingrediente da cucina in diverse nazioni. Il prezzo rispetta la sua domanda.

Forma da 2kg: 12 mo. Fetta: 1 me

Noso Bianco Rożec: un formaggio gnomico sorprendentemente forte ed insolito, è considerato una prelibatezza costosa tra gli gnomi. Per le altre razze, è meglio mangiarlo velocemente tappandosi il naso.

Forma da 2kg: 3 mp, Fetta 1 mo

Pane

Baguette: un pane sottile e croccante di Nuova Averoigne, le baguette sono lunghe pagnotte di pane solitamente consumate durante la colazione o il pranzo.

1 Pagnotta: 2 mr

Desem: un altro pane di Glantri proveniente da Bergdhoven. Il Desem è un pane piccante, spesso condito secondo i desideri dei Flaem che vi abitano. Ha riscontrato una certa popolarità come novità alimentare.

1 Pagnotta: 4 mr

Favaro Grano Duro: un popolare pane delle Contee, Favaro ha un gusto denso ed una consistenza gommosa. Gli Hin usano alcune spezie per dargli un retrogusto piccante, aumentandone la richiesta.

1 Pagnotta: 7 mr

Khubz: Il pane base degli Ylari, il Khubz è una focaccia leggermente lievitata che viene utilizzata per servire i cibi. In alcune parti di Ylaruam, ha sostituito completamente piatti e ciotole.

5 pagnotte 1 mr

Pane Speziato Kublatz: una prelibatezza gnomica, Kublatz è speziato con cannella, zafferano, pepe di cayenna, aglio, menta piperita, zenzero ed altre dodici spezie. Da mangiare rapidamente.

1 Pagnotta: 2 ma

Lefse: una focaccia friabile comune nelle Terre del Nord. Tradizionalmente viene usata per avvolgere altri cibi e mangiata assieme. Sta prendendo piede a Casa di Roccia ed Ethengar.

5 Pagnotte: 1 mr

Pane Lungo: un alimento base esportato da Alfheim. Questo pane dal sapore insipido non sarebbe popolare se non per il fatto che non si guasta mai, rendendolo richiesto da marinai ed avventurieri.

1 Pagnotta: 8 mr

Pane Salato Lucian: Un alimento base nella dieta di tutti i giorni a Contea Marina, il pane salato non si guasta facilmente, mentre il gusto lascia molto a desiderare. I marinai lo apprezzano per la sua longevità.

12 Rosette: 1 mr

Pane Nero Malvafelce: Un altro pane della Contea, Malvafelce è noto per il suo gusto pieno e la natura soddisfacente. Non ne serve molto per riempire lo stomaco, ed anche il sapore è abbastanza piacevole.

10 Pagnotta: 8 mr

Mancheco: prodotto dagli elfi di Belcadiz, questo pane viene cotto con noci e frutta all'interno che gli conferiscono un gusto delizioso. È una delle poche prelibatezze di Belcadiz che apprezzano gli altri principi.

1 Pagnotta: 1 me

Mantou: un pane dolce della provincia thyatiana di Ochalea, Mantou è pensato per essere riempito con altre prelibatezze. Viene comunemente servito come un pasticcino ripieno di dolci o caramelle.

1 Pagnotta: 3 mr

Mull: La gente di Klantyre ama la forza ed il loro pane non fa eccezione. Con un sapore molto caratteristico e carico di frutta, Mull rappresenta bene la sua provenienza.

1 Pagnotta: 7 mr

Panem: forse il pane più comune nel Mondo Conosciuto, questo alimento thyatiano di base viene distribuito gratuitamente al suo popolo. Conosciuto per essere facile da realizzare, è un alimento base ovunque.

5 Panini: 1 mr

Pane di Reedle: un pane tipico che si trova a Darokin, Reedle fa il suo pane di segale cotto con noci comuni. Si trova nelle taverne di tutta la nazione.

1 Pagnotta: 2 mr

Pane Bianco di Portascura: Il pane più comunemente prodotto nelle Cinque Contee. Anche se il gusto non è niente di speciale, gli Hin lo producono in quantità sufficienti da trovarlo ovunque sulle tavole dei contadini.

1 Pagnotta: 1 mr

Pane al Miglio Skyfyr: Un pane di bassa qualità che si trova ad Alphatia, normalmente il cibo per gli schiavi Jenniti. Insapore e duro, buono solo per la sua economicità.

10 Panini: 1 mr

Pagnotta Zzonga Speziata: con solo tracce della famosa pianta per dargli il retrogusto, questo pane estremamente dolce può inserirsi in qualsiasi pasto. Avvertenza, nonostante non vi sia nessun pericolo di dipendenza, Alphatia vieta questo pane.

1 Pagnotta: 4 mr

Panepietra: questo pane sfogliato è un popolare prodotto di esportazione da Alphatia. Di lunga durata, dal gusto caratteristico ma non sgradevole, è una scelta comune per le razioni degli avventurieri.

1 Pagnotta: 3 mr

Pane Piatto del Fiume Streel: un tentativo fallito di Darokin di copiare il pane di Ylaruam, la focaccia viene usata come alimento per la colazione con una miriade di creme spalmabili.

1 Pagnotta: 2 mr

Pane del Festival di Thantabb: una ricetta che ha vinto diversi concorsi di cucina di seguito, è un pane dolce cotto con all'interno una farcitura di glassa di nocciole. Particolarmente apprezzato dai bambini.

1 Pagnotta: 6 mr

Chelb Salato di La Soglia: un pane comune in Karameikos, il Chelb è un lievito naturale che viene utilizzato in tutte le forme di cottura. Una pratica è quella di scavarne le estremità per farne una ciotola per la zuppa.

1 Pagnotta: 2 mr

Tortilla: questa specialità Belcadiz è una focaccia a base di farina finemente macinata. Perfetto per concludere il pasto a piccoli bocconi, è ottimo per l'avventuriero in movimento.

5 Tortillas: 2 mr

Zweiback di Vestland: questo pane cotto due volte è comune nelle Terre del Nord. Si conserva bene e può essere immerso nelle marmellate per consumarlo come spuntino. Popolare tra i genitori di bambini che mettono i denti.

2 Pezzi: 1 mr

Pane ai Funghi Wyrwarf: un pane ai funghi fatto dai nani. Ha un sapore strano ed un retrogusto persistente. I nani sembrano l'unica razza in grado di sopportarlo.

1 Pagnotta: 4 mr

Specialità Esotiche

Tabacco da Alhambra Qualità Oro: Una stravaganza tra i nobili, questo tabacco finemente macinato provoca una sensazione rilassante quando lo si usa, senza la necessità di accendere una pipa o un sigaro.

1 Barattolo: 8 mo

Sigaro: realizzati con pregiate foglie di tabacco Belcadiz, questi squisiti tesori sono apprezzati dalla nobiltà di tutto il mondo. Perfetti per le feste, si abbinano bene a qualsiasi brandy.

1 Sigaro: 4 mo

Cacao: questo fagiolo può essere trasformato in un numero infinito di prelibatezze ed il suo gusto da dipendenza. Importata da un luogo sconosciuto da Minrothad, questa prelibatezza sta conquistando il continente.

Sacchetto da mezzo chilo: 50 mo

Croccantini: Una delizia insolita ed inquietante che crea dipendenza, preparata dai Tortuga della Palude di Malpheggi. Si tratta di grasso e pelle di maiale fritti, conditi con una serie di peperoni, non ha valore nutritivo ma non si possono smettere di mangiarli.

1 Busta da 25: 5 mr

Cuberdon: una dolce prelibatezza di Bergdhoven a Glantri, questo dolce al lampone ha un guscio duro ed un ripieno gommoso. L'unico inconveniente è che non si conserva facilmente.

1 Latta (10 pezzi) 2 mo

Kinnikinnik: Una riserva limitata del tabacco più pregiato del Clan dei Figli dell'Alce di Atruaghin. Anche un Hin ammetterebbe che è superiore alla miglior erba pipa. Un lusso raffinato che vale il prezzo per un fumatore esigente.

1 Sacchetto: 2 mp

Kiri-Rakau: un dolce esotico di Ierendi fatto con la corteccia commestibile dell'albero di Kapia. Viene ricoperto di zucchero e poi farcito con noci e frutta secca, da non poter smettere di mangiarlo.

1 Pezzo: 1 me

Klintest da Masticare: Tabacco della città di Kurdal a Casa di Roccia, questo prodotto di bassa qualità non è adatto al fumo ma si è dimostrato popolare come tabacco da masticare o da fiuto.

1 Latta (rifornimento settimanale) 2 mo

Locum: una specialità popolare dei pasticceri più raffinati di Thyatis, il Locum è fatto con datteri avvolti in un gel zuccherato e poi ricoperti di zucchero a velo. Abbastanza popolare tra i nobili.

1 Latta (20 pezzi): 4 mo

Moktaar: una strana delizia nanica in forma di caramella dura popolare tra i loro minatori. Invece di essere dolce, sa di una varietà di prodotti a base di carne. Una singola caramella Moktaar dura circa sei ore.

1 Confezione (sei pezzi): 6 ma

Menta Extraforte Paradores: dagli elfi di Belcadiz arriva una caramella alla menta come nessun'altra. Così speziata che la maggior parte delle persone non riesce a sopportarne il sapore. Gli elfi sembrano non avere problemi, ridendo di coloro che la sputano.

1 Latta (10 pezzi) 1 me

Pemmican: dall'altopiano di Atruaghin arriva questa prelibatezza di bisonte affumicato. In polvere ed aromatizzata con una varietà di bacche, questa razione ad alta energia è perfetta per gli avventurieri in missione a lungo termine.

1 Sacchetto: 8 ma

Mou Prismatico di Pepperpot: una delizia delle Contee, questa caramella consiste in un filo lungo 30 centimetri di mou appiccicoso colorato. Il bello è che ognuno dei suoi sette colori ha un sapore diverso.

1 Pezzo: 1 mr

Erba pipa: coltivato in molte varietà nelle Cinque Contee, è onnipresente tra gli Hin, ma non in altri paesi dove la pipa non è così comune. Disponibile in più varietà.

Sacchetto di Qualità Comune da mezzo chilo: 8 ma

Sacchetto di Buona Qualità da mezzo chilo: 2 mo

Sacchetto di Qualità Eccellente da mezzo chilo: 1 mp

Pipa: 1 me

Quazziding Canditi: un prodotto gnomico, il Quazziding è un frutto pungentemente amaro, ma una volta candito assume un gusto strano, tra estrema amarezza ed aspra dolcezza.

1 Vasetto (5 frutti): 1 me

Skrim: Un alimento base di Minrothad, lo Skrim è un calamaro essiccato al sole, molto salato ed aromatizzato con varie spezie. Per chi è stanco delle solite vecchie razioni essiccate, è un gradito diversivo.

5 Pezzi: 8 mr

Tavoletta: Dal Principato di Scortacorona arriva questa friabile prelibatezza. Fatto con burro, uova e zucchero ed aromatizzato con whisky. Considerata una prelibatezza dai guerrieri Klantyre, si trasporta facilmente.

1 Tavoletta da mezzo chilo: 3 mr

Flagello delle Tigri: Custodito gelosamente dai Rakasta di tutto il monto. L'aggiunta di questa pianta a foglia verde ad un piatto manderà i felini in uno stato maniacale per un'ora, seguito da uno stato di stupore che può durare fino a quattro ore.

1 Sacco da mezzo chilo: 15 mo

Aasimir 86
Akilla-Khan 4
Alfheim 5-9, 20-22, 30, 33, 41, 47, 59, 61, 67, 69, 76, 77, 80-81, 86-87, 95-97, 105, 107-108, 114, 124, 127, 137, 146, 148, 193-194, 196, 213, 217, 219
Alfheim Capitale 8, 59, 194
Al-Kalim, Sultano Muhammed 77
Alphatia 5-7, 11-14, 42, 47, 53-54, 56-57. 59-61, 64, 67, 69-72, 74-77, 80-82, 86-87, 96-97, 107, 118-119, 127, 131, 135, 140-141, 147, 152-153, 162, 174, 180, 194-195, 199, 213, 215, 217, 220
Atruaghin (Clan di) 5-7, 14-17, 33, 42, 59, 67, 77-78, 80, 87, 94-95, 101, 114, 116, 121, 127, 138, 141-142, 145, 148, 152, 193-194, 196-197, 221
Atruaghin (Immortale) 4-6, 14, 121, 141-142, 152
Awinagehi 59
Backgrounds 128-131
Bargle l'Infame 39, 78
Baronia dell'Aquila Nera 7, 30, 39, 61
Blackmoor 4-5, 50, 62, 162
Bottega di Cose per Fare Male di Hjellsturm 211-212
Casa di Roccia 4-6, 20, 27, 33, 39, 45, 47-49, 51, 57, 66, 67-71, 74, 77, 80-81, 85, 94-95, 97, 109, 114-115, 124, 137, 140, 162, 193, 194-196, 214-215, 218-219, 221
Castelli e Fortezze 198
Cimaiolo, Re Dorfus 77
Cinque Contee 5-7, 15, 24, 29-32, 42, 48, 61, 67, 76, 78, 80-81, 86, 94-95, 105, 109, 113, 117, 119, 129, 132, 137, 140, 142-143, 148-149, 195-196, 201, 206, 213, 215-219, 221
Città delle Stelle 5, 20-22, 60, 77, 120
Club degli Avventurieri 35, 81
Corpo Diplomatico di Darokin 82
D'Amberville, Principe Etienne 33, 77, 150
Dragonidi 86
Darokin 4-9, 14-15, 18, 20, 23-25, 27, 29-30, 33, 39, 41-42, 45, 51, 59, 60-61, 67, 69-70, 74-75, 77, 80-82, 87, 89, 95, 97, 102, 114, 116, 162, 193-197, 201, 206-208, 213-214, 216, 218-219
Darokin Capitale 23, 59, 196, 194, 197
Delizie Epicuree di Tarla 213-221
Dengar 47-48, 59-60, 194, 208,
Diecimila Pugni del Khan 83
Elevatore del Mondo 15, 101, 196
Elfi, Belcadiz 5, 33, 75, 85, 202, 213-214, 217, 220-221
Elfi, dei Boschi 4, 41-42, 86, 151, 197
Elfi, dell'Ombra 4, 6, 20-21, 59-60, 66, 69-77, 85-86, 95-96, 106, 120, 150-151, 163
Elfi, del Mare 6, 20, 41-42, 86
Elfi, Silvani 5-6, 8-9, 33, 85-86, 124
Emporio Nautico del Capitano Quinn 202-205
Erendyl, Re Doriath 8-9, 77
Eriadna I, Imperatrice 7, 11-12, 64
Ethengar 4, 6-8, 18, 24, 26-28, 32-33, 47-49, 59, 61, 67-78, 80-81, 83, 87, 94-96, 112, 114, 122, 127, 142-143, 193-194, 196, 201, 216-217, 219
Everast XV, Re 47-48, 77, 105
Genasi 86
Gilda dei Mercanti 23-24, 41-42, 59-60, 116, 197
Giostre 201
Gladiatori 54, 63, 132-135, 200
Glantri 4-8, 18, 24, 27, 29-30, 32-34, 47-48, 51, 54, 57, 59-60, 70-71, 74-76, 78, 80-81, 83, 85-86, 95-97, 106-107, 110, 115, 127, 137, 140, 150, 162-164,171, 174, 194-197, 213-219, 221
Glantri Capitale 32-33, 59-60, 76, 163-164, 179-180, 194, 196
Gnomi 4-5, 12, 39, 46, 50-51, 59, 77, 86, 125, 145, 162, 201, 214-215, 218, 221
Grande Corte del Khan 26, 59, 196
Grande Pioggia di Fuoco 4-6, 85, 143, 162-163
Grande Scuola di Magia 7, 32-33, 60, 77, 162, 164, 196
Grandi Mercati 196
Gudmundson, Re Harald 77
Haldemar di Haaken, Principe 7
Hardball 199
Hin (Halfling) 5-7, 12, 15, 22, 29-30, 32, 41-42. 59, 75-76, 113, 119, 125, 129, 132, 137, 139, 142-143, 197, 199, 201, 219, 221
Hule 61, 96, 144, 148
Ierendi 4, 6-7, 35-37, 51, 54, 60-61, 65, 67-71, 74-77, 80-81, 94, 96, 104-105, 107, 109, 119, 123, 137, 184, 193-195, 201, 204, 206-207, 209, 216, 221
Ierendi Capitale 35, 59-60, 194
Importazioni ed Esportazioni 194-195
Isola del Terrore 6, 59, 65, 77, 89-90, 116, 205
Isola dell'Alba 4, 11, 63, 76, 86, 214
Itheldown 23, 60
J' Kal 76

Karameikos (Granducato di) 7, 30, 38-40, 59, 67, 68-71, 77, 78, 80, 81, 86, 96, 108, 113, 117, 137, 140, 150, 193, 194-195, 206, 208, 215, 216, 217, 218, 220
Karameikos, Granduca Stefano 7, 38-39, 54, 71, 77, 108
Keltander, Sindaco Santarian 77
La Soglia 9, 220
Approdo 61, 195
Limbo 62
Lupin 68-70, 107, 189
Maestro di Hule 77
Mauntea, Presidente Corwin 77
Meditor, Gildamastro Oran 7, 77
Mezzelfi 86
Mezzorchi 86
Minrothad (Gilde di) 6-7, 41-43, 44, 67, 69-71, 73, 77, 78, 80, 86, 90, 97, 102, 113, 116, 151, 193, 194-197, 209, 213, 216, 221
Minrothad Capitale 41-42, 59, 194, 196-197
Moglai Khan 7, 26-27, 77
Montagna del Mondo 26-27, 122
Nani 4-7, 9, 12, 21, 27, 29-30, 32-33, 41-42, 44-45, 47-48, 57, 59, 60, 66-67, 74-76, 81, 85-86, 94-95, 97, 105, 109-110, 115, 125, 129, 132, 135, 138, 146, 155
Nani, Corrotti (Modrigswerg) 4, 44-45, 164
Nithia 4-5, 42, 53, 87, 142, 148, 151
Norvikk 44, 59, 195
Oberon, Re 9, 62, 77, 92, 97, 105, 201, 216
Occhio-Scuro, Re Hord 38, 77
Oceansend 59, 195
Ordine dei Cavalieri Heldannici 82
Ostland 6, 44-46, 59, 67, 77, 80, 86-87, 109, 111, 193, 194-195, 215
Palfrit, Re 77
Palude di Malpheggi 24, 30, 61, 220
Pantheon 137
Fanaton 65, 89-90
Pragmati 83
Radiosità 96, 106, 150, 162-164, 174-175
Ragnar l'Audace, Re 45, 77
Rakasta 65, 89-91, 110, 127, 201, 212, 221
Regno Buono 9, 62, 91-92
Resort di Lusso di Mr. Coarke 206-208
Ridarella, Sceriffo Maeragh 77
Rune 45, 126, 162, 171-173
Saltaroccia, Capo Ahote 77
Serraine 5, 24, 42, 50-52, 77, 86, 151, 196
Sette Arti Segrete 162, 164-170
Sfera Nera 79
Sfere di Potere 95, 137, 140, 156-160
Shireton 29, 59, 195, 196
Sidhe 9, 44, 62, 91-92, 97, 201
Società Velata 81
Soderfjord Capitale 44, 59, 195
Soderfjord, Protettorati di 6, 16, 43-45, 75-76, 85, 110, 144, 193-194, 214
Specularum 38, 59, 195
Strumenti Musicali 94
Sundsvall 11-12, 59, 199
Tanaroa 59, 65, 77
Telemon, Re 20-21, 77
Terra di Sabbia Nera 4, 27, 61
Terre Brulle 4-7, 17-18, 24, 61, 66, 77, 95, 97, 127
Terre Inferiori 66
Thar, Re 17-18, 77
Thincol I, Imperatore 7, 53-54, 64, 77, 200, 206, 213
Thyatis 5-7, 11-12, 31, 33, 38-39, 42, 45, 47, 51, 53-55, 57, 59-61, 63-64, 67, 69-72, 75-76, 77-81, 86-87, 94-96 98, 102, 105, 107-108, 113-114, 117-118, 131, 133-134, 137, 193-196, 200, 213, 216, 217, 199, 221
Thyatis Capitale 53-54, 61-63, 195-196, 200
Tiefling 86
Titania, Regina 97
Tortuga 93, 127, 220
Tratti 132-135
Utensili e Strumenti di Heldenhammer 209-210
Vestland 6, 17, 27, 45-46, 59-60, 67, 77, 80-81, 86, 94, 111, 144, 193, 195, 215
Ylaruam 6-8, 27, 35, 45, 48, 51, 54, 56-58, 59-61, 67-72, 76-78, 80, 86-87, 94, 103, 105, 109, 134, 140-141, 193-194, 196-197, 201, 216-217, 219, 220
Ylaruam Capitale 56, 59, 76, 195
Zaar, Lord Eruul 77
Zeaburg 59, 195

Mystara Player's Guide is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC."

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or Effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to Identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

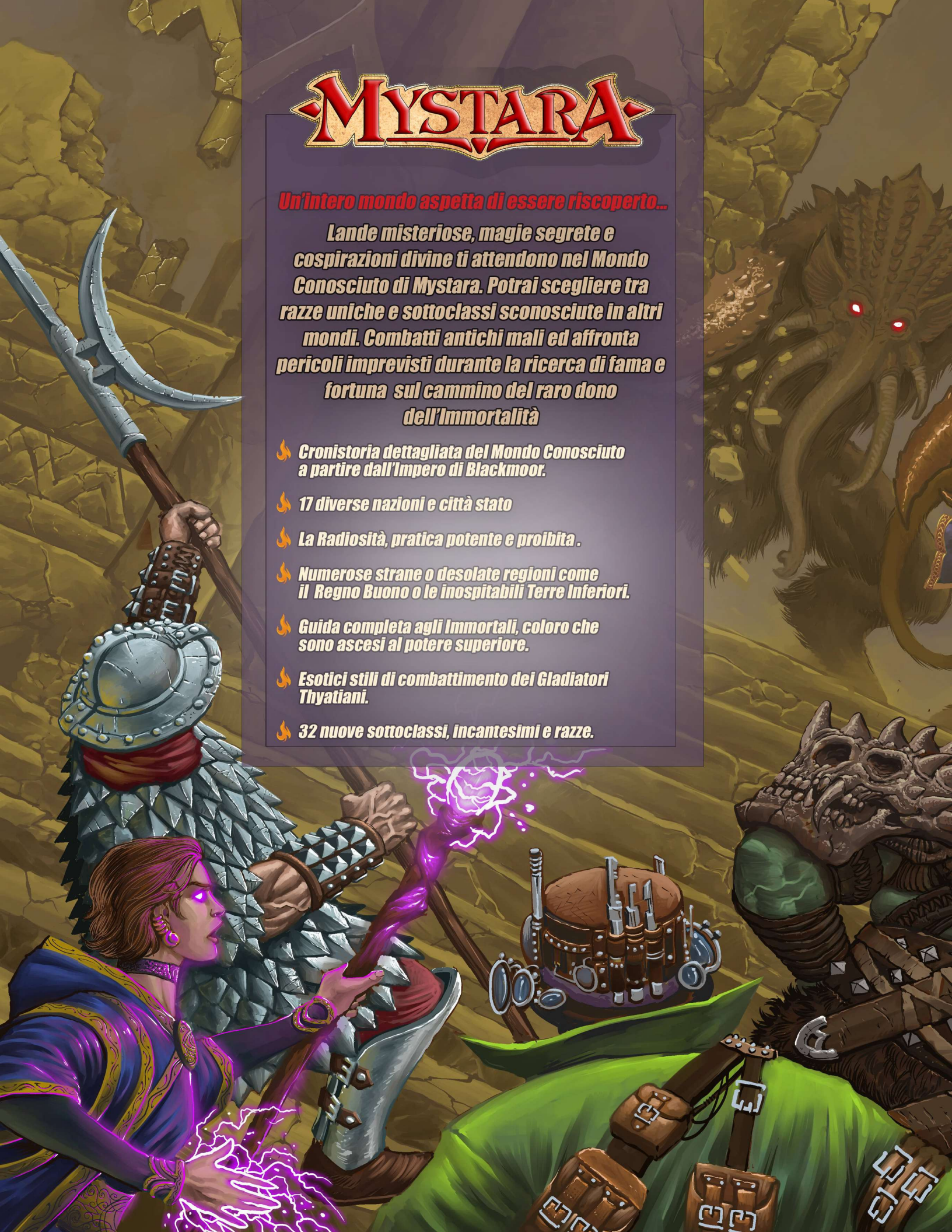
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.


MYSTARA
Un'intero mondo aspetta di essere riscoperto...
Lande misteriose, magie segrete e cospirazioni divine ti attendono nel Mondo Conosciuto di Mystara. Potrai scegliere tra razze uniche e sottoclassi sconosciute in altri mondi. Combatti antichi mali ed affronta pericoli imprevisti durante la ricerca di fama e fortuna sul cammino del raro dono dell'Immortalità
Cronistoria dettagliata del Mondo Conosciuto a partire dall'Impero di Blackmoor.
17 diverse nazioni e città stato
La Radiosità, pratica potente e proibita .
Numerose strane o desolate regioni come il Regno Buono o le inospitabili Terre Inferiori.
Guida completa agli Immortali, coloro che sono ascesi al potere superiore.
Esotici stili di combattimento dei Gladiatori Thyatiani.
32 nuove sottoclassi, incantesimi e razze.