DUNGEONS & DRAGONS®

MANUALE DEI PIANI™



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Richard Baker • John Rogers • Robert J. Schwalb • James Wyatt

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUALE DEI PIANI™



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Richard Baker • John Rogers • Robert J. Schwalb • James Wyatt

CREDITI

Autori
Richard Baker (direttore), John Rogers, Robert J. Schwalb, James Wyatt

Design aggiuntivo
Chris Sims, Greg Bilsland, Logan Bonner, David Noonan, Stephen Radney-MacFarland, Peter Schaefer

Sviluppo
Stephen Radney-MacFarland (direttore), Mike Mearls, Peter Schaefer, Stephen Schubert

Editing
Julia Martin (direttore), Greg Bilsland, Alex Jurkat

Manager di redazione
Christopher Perkins

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

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

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

Direttori artistici
Kate Irwin, Keven Smith

Illustrazione di copertina
Howard Lyon

Design grafico
Soe Murayama

Illustrazioni interne
Rob Alexander, Dave Allsop, Steve Belledin, Zoltan Boros & Gabor Szikszai, Chippy, Daarken, Eric Deschamps, Steve Ellis, Jason Engle, Ralph Horsley, Howard Lyon, Warren Mahy, Torstein Nordstrand, William O'Connor, Lucio Parrillo, Anne Stokes, Francis Tsai, Franz Vohwinkel

D&D Script Design
Daniel Reeve

Specialisti di produzione e pubblicazione
Angelika Lokotz, Erin Dorries, Christopher Tardiff

Direttore prestampa
Jefferson Dunlap

Tecnici delle immagini
Travis Adams, Bob Jordan, Sven Bolen

Direttore di produzione
Cynda Callaway

Regole di gioco basate sulle regole originali di Dungeons & Dragons® create da **E. Gary Gygax** e **Dave Arneson**, e le seguenti edizioni di **David "Zeb" Cook** (2ª Edizione); **Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker**, e **Peter Adkison** (3ª Edizione).

Le fondamenta di questo libro poggiano sulle ossa dei giganti. A partire dalla concezione planare iniziale di Gary Gygax e Dave Sutherland, passando per l'originale e ispiratore *Manuale dei Piani* di Jeff Grubb, con contributi di Roger Moore e Ed Greenwood, e per la sontuosa opera di Planescape® di David Cook, Colin McComb, Michele Carter e Monte Cook, la cosmologia dei piani non ha mai smesso di evolversi. Altre fonti a cui fa riferimento questo libro comprendono il *Manuale dei Piani* della 3ª Edizione, di Jeff Grubb, Bruce R. Cordell e David Noonan; il *Codex Immondo I: Orde dell'Abisso*™ di Ed Stark, James Jacobs e Erik Mona; e il *Codex Immondo II: Sovrani dei Nove Inferi*™ di Robin D. Laws e Robert J. Schwalb.

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile
Emanuele Rastelli

Supervisione e Revisione
Massimo Bianchini

Traduzione
Fiorenzo Delle Rupi

Impaginazione
Andrea Gualdi - Lab7

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

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

TWENTY FIVE EDITION

Visita il sito internet www.25edition.it

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza da Twenty Five Edition
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - Piacenza (Italy)

Dungeons & Dragons, D&D, D20, D20 System, Wizards of the Coast, *Manuale dei Piani*, *Manuale del Giocatore*, *Guida del Dungeon Master*, *Manuale dei Mostri*, *D&D Insider*, tutti i nomi degli altri prodotti Wizards of the Coast e i rispettivi logo sono marchi registrati Wizards of the Coast negli Stati Uniti d'America e nelle altre nazioni. Tutti i personaggi di Wizards of the Coast, compresi i relativi nomi e tratti distintivi sono di proprietà di Wizards of the Coast Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul diritto d'autore degli Stati Uniti d'America. Qualsiasi riproduzione o uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni contenute in questo volume è proibito senza l'esplicito permesso scritto di Wizards of the Coast Inc. Qualsiasi somiglianza a individui, organizzazioni, luoghi o eventi realmente esistenti è da considerarsi puramente casuale. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

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

INDICE

1: ESPLORARE I PIANI 4
Usare i piani nella campagna 6
Caratteristiche dei piani 7
Tipi di piani 7
Tratti planari 12
La cosmologia dell'asse del mondo ... 12
Personalizzare la cosmologia 13
Orientarsi tra i piani 14
Portali 14
Rituali 19
Veicoli 20
Fenomeni 20
Terreni e pericoli planari 21
Sigil, la città delle porte 25
Il Reame Remoto 30
Il Piano dei Sogni 31

2: LA SELVA FATATA 32
Visitare la Selva Fatata 34
Esplorare la Selva Fatata 35
Abitanti della Selva Fatata 36
Luoghi della Selva Fatata 41
Astrazalian, la Città della Luce Stellare 41
Cendriane 42
Ferrostraziato 42
L'Isola del Terrore 42
Il labirinto di Fathaghn 43
Mag Tureah 43
Il Mare Torbido 44
Mithrendain, la Città dell'Autunno 45
Nachtur, il regno dei goblin 45
Senaliesse 45
Shinaelestra, la Città che Scompare 46
Il Sottosuolo Fatato 46
Valle della Pietra Infranta 46
Vor Thomil 47

3: LA COLTRE OSCURA 48
Visitare la Coltre Oscura 50
Esplorare la Coltre Oscura 51
Abitanti della Coltre Oscura 53
Luoghi della Coltre Oscura 57
La Casa delle Lanterne Nere 60
Fortezza del Dragone Notturno . 60
Letherna, il reame della Regina Corvo 60
Moil, la Città Che Attende 60
La Pianura delle Pietre Gementi ... 61
Il Sottosuolo Ombra 61

4: IL CAOS ELEMENTALE 62
Visitare il Caos Elementale 64
Esplorare il Caos Elementale 65
Abitanti del Caos Elementale 68
Luoghi del Caos Elementale 73
La Città d'Ottone 73
Il Tumulo del Lamento 76
Il Nono Bastione 76
Zerthadlun 77
L'Abisso 78

5: IL MARE ASTRALE 84
Solcare il Mare Astrale 86
Esplorare il Mare Astrale 87
Abitanti del Mare Astrale 88
Luoghi del Mare Astrale 90
Arvandor, le Isole Verdeggianti .. 90
Celestia, il Trono Radioso 91
Chernoggar, la Fortezza di Ferro ... 92
Hestavar, la Città Lucente 94
Kalandurren, i Pilastri Oscurati .. 96
I Nove Inferi 97
Pandemonium 106
Shom, il Deserto Bianco 107
Tytherion, la Notte Eterna 108
Altri luoghi 110

6: MOSTRI DEI PIANI 112
Arconte dell'aria 114
Baphomet 115
Lama ululante 116
Bladeling 117
Personaggi bladeling 118
Custode 119
Demone 120
Canoloth 120
Chasme 121
Demone d'ombra 122
Solamith 123
Diavolo 124
Diavolo uncinato 124
Diavolo bronzeo 125
Diavolo del dolore 126
Diavolo delle tempeste 127
Dispater 128
Aspetto di Dispater 128
Graz'zt 130
Tattiche di Graz'zt 130
Aspetto di Graz'zt 131
Eletto di Graz'zt 132
Culti di Graz'zt 133
Korred 134
Raavasta 135
Terrore astrale 137

7: PERSONAGGI PLANARI 138
Cammini leggendari 140
Capitano ombra 140
Cavaliere di Celestia 141
Giannizzero di Malec-Keth 142
Guida dell'anima 143
Lama di Cendriane 144
Predone dei Custodi del Fato .. 145
Sabotatore di portali 146
Viandante planare 147
Rituali 148
Analizzare Portale 148
Creare Cerchio di Teletrasporto .. 148
Distorcere Portale 149
Guida Astrale 149
Inviare Lontano 149
Passaggio Fatato 150
Passaggio Ombra 150
Semipiano Personale 150
Soggiorno Astrale 150
Spostamento Planare 151
Trasferimento Elementale 151
Trucco della Corda 151
Oggetti magici 152
Armature 152
Armi 153
Simboli sacri 154
Bastoni 154
Globi 154
Verghe 155
Anelli 156
Oggetti della zona delle braccia .. 156
Oggetti della zona della cintura .. 156
Oggetti della zona del collo 156
Oggetti della zona dei piedi 157
Oggetti della zona della testa .. 157
Oggetti meravigliosi 158
Veicoli 159

CAPITOLO 1

ESPLORARE I PIANI



OLTRE L'ORIZZONTE del mondo è possibile imbattersi in pericoli, poteri e avventure inconcepibili. I fomorian tramano in cupe caverne purpuree illuminate dall'aura danzante dei fuochi magici. Titaniche sfingi di pietra semisepolte nella sabbia sorvegliano le porte del paradiso decaduto di una divinità dimenticata. Assassini incappucciati che in realtà sono servi del dolore scivolano silenziosamente tra le ombre di una città perpetuamente velata nell'ombra. I principi dei demoni meditano sui loro troni di teschi nelle terrificanti profondità dell'Abisso, tramando per distruggere i reami dei mortali e condurre ogni cosa alla rovina.

Benvenuti sui piani.

I grandi eroi affrontano imprese che li conducono negli angoli più remoti del cosmo, in cerca di conoscenze e tesori di cui i reami dei mortali hanno dimenticato l'esistenza. Gli eroi più audaci vengono chiamati a combattere le loro battaglie su molti piani di esistenza diversi e si spingono fino a certe dimensioni dove ben pochi mortali hanno osato avventurarsi. Altri eroi si mettono in viaggio per i piani spinti dal solo desiderio di contemplare meraviglie inimmaginabili. A coloro che hanno studiato i loro segreti, i piani possono offrire infinite esperienze e opportunità.

Questo capitolo illustra gli elementi base delle avventure sui piani, tra cui:

- **Tratti planari:** Le qualità e le caratteristiche diverse che ogni piano dimostra.
- **La cosmologia:** Come si incastrano l'una con l'altra le componenti dell'universo di gioco di D&D®.
- **Portali:** I portali sono il modo più comune di spostarsi da un piano all'altro. Ecco come funzionano.
- **Veicoli planari:** Quando non è possibile usare un portale per raggiungere la destinazione desiderata, è necessario trovare un mezzo di trasporto diverso.
- **Pericoli planari:** Alcuni dei più ricorrenti pericoli planari che i viaggiatori possono affrontare.
- **Sigil, la Città delle Porte:** Il semipiano più conosciuto è Sigil, la Città delle Porte. Nessuno sa chi l'abbia creata o perché, ma Sigil contiene una miriade di portali.
- **Il Reame Remoto:** Il Reame Remoto si trova "oltre" o "al di sopra" del cosmo normale.
- **Il Piano dei Sogni:** La natura di questo piano è oggetto di grandi discussioni. Il Piano dei Sogni è una vasta distesa dove si radunano i sogni fatti dai mortali.



USARE I PIANI NELLA CAMPAGNA

Il mondo (a volte chiamato il mondo mortale o il mondo naturale) del gioco di DUNGEONS & DRAGONS® è soltanto un frammento di un cosmo assai più vasto. Il mondo è circondato dalla Selva Fatata e dalla Coltre Oscura, dimensioni parallele la cui allettante presenza è fin troppo vicina. Il mondo naturale poggia su fondamenta materiali estrapolate dal marasma del Caos Elementale, ancora più antico della creazione. Eppure, allo stesso tempo, il mondo mortale fluttua come un frammento solitario di luce e di vita nelle distese infinite delle nebbie astrali. Tutte le realtà che esistono oltre il mondo dei mortali sono note come **piani di esistenza**, o più semplicemente "i piani" per coloro che li conoscono bene.

Un piano è una realtà alternativa, un mondo parallelo che esiste al fianco di quello dei mortali. Alcuni piani sono piccoli e la loro grandezza non supera quella di una città del reame dei mortali. Altri hanno un'estensione pressoché infinita. I piani sono un luogo dove il Dungeon Master può creare letteralmente qualsiasi avventura o storia che sia in grado di immaginare. Considerate le incredibili potenzialità che i piani introducono in una campagna di D&D, è consigliabile che il Dungeon Master decida con precisione come intende usare il materiale contenuto nel *Manuale dei Piani*. Ecco alcuni suggerimenti.

L'ORIGINE DEI MOSTRI

Il modo più semplice di includere il materiale planare in una campagna è considerare i piani come "il luogo da cui provengono i mostri più esotici." Anche ai livelli più bassi, gli eroi potrebbero incontrare creature native degli altri piani, come ad esempio la pantera fatata, l'artiglio magmatico o il diavolo spinato. Ai livelli più alti, gli eroi incontrano esseri planari sempre più potenti che imperversano nel mondo mortale: creature come i vrock, gli efreeti o i servi del dolore. Ognuna di queste creature è un esterno, un essere che non appartiene all'ordine naturale delle cose.

Alcune creature planari si sono insediate stabilmente sul mondo mortale. Altre creature planari potrebbero essere evocate dai mortali per scopi sinistri, o potrebbero giungere nel mondo spingendosi oltre dei portali che gli eroi dovranno affrettarsi a richiudere.

L'AVVENTURA ESOTICA

Un'avventura esotica è il modello più comune di campagna planare. Molti Dungeon Master considerano i piani dei luoghi esotici che, in rare occasioni, possono fungere da scenario per avventure che sotto gli altri aspetti rimangono normali avventure. Invece di esplorare la torre in rovina di un arcimago defunto su una collina solitaria a pochi chilometri dalla città, i personaggi esplorano una torre simile sui pendii di una montagna della Selva Fatata o fluttuante su una terra sospesa del Caos Elementale.

Per trasformare un'avventura tipica del mondo comune in un'avventura planare, tutto ciò che il DM deve fare è fornire al gruppo un portale, una pergamena con il rituale giusto o un oggetto magico in grado di trasferire i personaggi giocanti dal loro mondo di origine al luogo dell'avventura. Idealmente, nell'avventura dovrebbero trasparire almeno alcuni tratti planari che infondano un'atmosfera particolare all'ambientazione.

LA PROGRESSIONE PLANARE

Alcune campagne seguono un arco narrativo che conduce i personaggi giocanti attraverso scenari cosmologici sempre più imponenti mano a mano che avanzano di livello. I personaggi giocanti devono imparare a muoversi tra questi mondi paralleli per affrontare mostri e nemici, per svelare segreti perduti o per recuperare dei tesori celati oltre gli orizzonti del mondo naturale.

All'inizio della loro carriera, i personaggi giocanti affronteranno soltanto qualche mostro proveniente da un altro piano. Una volta acquisito qualche livello, affrontano sfide ambientate in luoghi fantastici, situate sul lato opposto di un portale misterioso, oppure scoprono che le loro missioni li conducono sui piani più vicini al mondo, la Selva Fatata e la Coltre Oscura. Le avventure leggendarie ed epiche scaraventano invece gli eroi sulle distese sconfinate del Caos Elementale o nei domini astrali delle potenze immortali. Imparare a raggiungere l'obiettivo di un'impresa, orientarsi con successo tra gli infiniti sentieri della cosmologia e affrontare i pericoli soprannaturali dei piani più lontani sono temi tipici delle grandi avventure.

LA CAMPAGNA EXTRAPLANARE

Esistono alcune città o roccaforti di natura simile a quelle dei mortali anche al di fuori del mondo mortale: ad esempio, i reami eladrin della Selva Fatata, la città d'ombra di Roccafosca o Sigil, la leggendaria Città delle Porte. Molti grandi eroi sono originari di piani situati al di là del mondo dei mortali. Così come gli eroi del mondo mortale viaggiano in lungo e in largo da una città all'altra e da un regno all'altro, gli eroi extraplanari viaggiano da un piano all'altro in base ai loro capricci o ai loro scopi. Usando le loro conoscenze dei portali dell'universo e le loro proprietà fondamentali, anche i personaggi di livello più basso possono raggiungere qualsiasi posto riescano a immaginare... sebbene certi piani siano talmente ostili o pericolosi da non indurre nessun personaggio extraplanare ben informato e sano di mente a recarvisi di sua spontanea volontà.

Il luogo migliore dove ambientare una campagna extraplanare vera e propria è Sigil. I personaggi giocanti di origine planare (nati su un altro piano) possono raggiungere qualsiasi posto immaginabile attraverso la sua miriade di portali... perfino un luogo strano e misterioso (agli occhi delle creature planari, almeno) come il mondo naturale. Oppure, la campagna potrebbe essere ambientata a bordo di un vascello planare come uno *spelljammer* e condurre i PG all'esplorazione di un mondo diverso a ogni nuova avventura.

CARATTERISTICHE DEI PIANI

La maggior parte dei piani è simile al mondo naturale. I visitatori mortali trovano la loro aria respirabile, il clima tollerabile e una certa quantità di cibo e acqua disponibile. Tuttavia, ogni piano dispone anche di alcune insolite caratteristiche e segue una serie di leggi naturali del tutto personali.

Tipi di piani

Un tipo di piano descrive la sua natura basilare e il suo posto nel cosmo. Il termine "piano" può riferirsi a molti luoghi diversi. Sigil, la Città delle Porte, è un piano, anche se è grande soltanto qualche decina di chilometri. Fluttua nel multiverso scollegata da qualsiasi altra realtà fisica. Anche l'Abisso è un piano, ma è vasto molte migliaia di chilometri ed è sufficientemente grande da inghiottire interi pianeti, eppure è soltanto una regione finita del Caos Elementale. Un viaggiatore può spostarsi (o più probabilmente cadere) nell'Abisso dal Caos Elementale circostante, ma l'Abisso segue una serie di leggi fisiche e metafisiche diverse da quelle del Caos Elementale.

TIPO DI PIANO

- Il mondo
- Piani fondamentali
- Domini astrali
- Reami elementali
- Piani paralleli
- Semipiani
- Piani anomali

Il mondo

Il primo dei piani è il mondo in cui vivono tutti gli umani e le altre razze mortali. Molto spesso, il mondo viene semplicemente indicato con il suo nome proprio. Ad esempio, i sapienti di Faerûn chiamano il loro mondo Abeir-Toril. Gli studiosi di queste materie della città di Greyhawk chiamano il loro mondo Oerth e i saggi di Ansalon danno al loro mondo il nome di Krynn. In riferimento agli altri piani, il mondo viene spesso indicato come "il mondo mortale," "il mondo materiale," "il mondo naturale," o "il mondo di mezzo," per distinguerlo dai reami soprannaturali che lo circondano.

Piani fondamentali

Il cosmo è costituito per buona parte da due distese infinite da cui hanno avuto origine tutti gli altri piani: il Mare Astrale e il Caos Elementale. Questi piani sono livelli di realtà che contengono innumerevoli luoghi specifici, isole finite e limitate che fluttuano nell'infinito: i vari domini astrali e reami elementali.

I piani fondamentali forniscono la sostanza che lega assieme tutti i domini e i reami delle divinità e delle potenze elementali. Per raggiungere questi luoghi specifici, un viaggiatore dovrebbe attraversare il Mare Astrale o il Caos Elementale. Fortunatamente, i portali e i condotti planari consentono di attraversare vaste distanze con un singolo passo... se il viaggiatore sa dove trovare il portale di cui ha bisogno.

Anche se i piani fondamentali sono infiniti, i domini astrali e i reami elementali conosciuti sono situati a una distanza finita gli uni dagli altri. Se un viaggiatore si avventura nelle distese inesplorate al di fuori dei domini e dei reami conosciuti, presto o tardi giungerà ai domini divini o ai regni elementali di altri mondi mortali. Un tale viaggio, tuttavia, risulterebbe inconcepibilmente lungo, e senza dubbio risulterebbe più facile utilizzando o creando un portale collegato alla destinazione.

Domini astrali

I domini astrali sono piani distinti, situati all'interno nel Mare Astrale. Quasi tutti sono stati creati dalle divinità, e di conseguenza ogni dominio riflette i gusti (o i capricci) del suo creatore. Ogni dominio potrebbe anche vantare proprietà e caratteristiche diverse. Alcuni sono grandi quanto un mondo, mentre altri sono torri solitarie o piccole città affacciate sulle rive del Mare Astrale. Nelle opere d'arte e nella letteratura vengono spesso raffigurati come isole maestose o frammenti di terra fluttuanti all'interno di un mare sottile come un velo, liscio e piatto come uno specchio.

I domini astrali sono spesso considerati anche come i paradisi e gli inferi del mondo mortale. Le divinità reclamano alcuni spiriti dei mortali dopo la morte, destinati a una ricompensa speciale o a essere intrappolati e tormentati dai diavoli o da qualche divinità oscura. Tuttavia, la maggior parte degli spiriti mortali passa dopo la morte attraverso il reame della Regina Corvo nella Coltre Oscura e raggiunge poi l'eternità oltre di esso.

Reami elementali

Il Caos Elementale contiene innumerevoli reami elementali, domini in cui qualche potente entità ha reclamato un tratto del caos e gli ha imposto una forma attraverso la propria volontà e determinazione. Proprio come i domini astrali, anche i reami elementali riflettono gli umori degli esseri che li hanno creati. Nelle opere d'arte e nella letteratura, i reami elementali vengono spesso raffigurati come rozzi iceberg di roccia sospesi in un mare di elementi turbinanti.

Anche se molti reami elementali sono opera di alcuni potenti elementali (come ad esempio la Città d'Ottone degli efreeti), altri reami sono opera di potenti mortali. Chiunque disponga di una salda volontà e di potere magico a sufficienza può creare tutto ciò che vuole nel Caos Elementale, e stabilire i confini della propria creazione in cui i tratti fisici da lui scelti siano quelli dominanti. Innumerevoli torri degli arcimaghi, roccaforti degli assassini e imponenti monumenti si ergono per il Caos Elementale, creati dai mortali di molti secoli o millenni fa. Alcuni sono rimasti identici a com'erano al momento della creazione, mentre altri sono stati occupati da nuovi padroni.

Piani paralleli

Il mondo mortale è affiancato dai suoi echi, i piani paralleli: la Selva Fatata e la Coltre Oscura. I piani paralleli sono strane copie del mondo materiale. Laddove nel mondo si trovano mari e montagne, anche su questi piani paralleli si trovano mari e montagne analoghe. Tuttavia, non si tratta di copie perfette. Una prosperosa città umana del mondo mortale potrebbe corrispondere a una vallata boschiva sulla Selva Fatata e a un complesso di rovine infestate sulla Coltre Oscura. Spesso sembra che a un determinato luogo del mondo naturale corrisponda una versione immacolata di quel luogo così com'era alle origini del mondo sulla Selva Fatata, mentre la versione della Coltre Oscura mostra come sarà quel posto quando i suoi abitanti saranno scomparsi e tutto sarà caduto in rovina.

Anche se alcuni elementi naturali possono variare tra questi piani, le differenze maggiori stanno nelle strutture delle creature senzienti. I regni e i castelli degli eladrin non sono riprodotti nel mondo mortale o sulla Coltre Oscura. Analogamente, la città di Roccafosca esiste soltanto sulla Coltre Oscura e nessuna città si erge nel suo punto corrispondente del mondo mortale o della Selva Fatata.

Semipiani

L'ultimo tipo di piano regolare è un semipiano, un luogo unico in cui è possibile incontrare praticamente di tutto. Come i domini astrali o i reami elementali, i semipiani sono stati creati da qualche potenza o qualche entità dopo la formazione del mondo. Non fanno parte né del Mare Astrale né del Caos Elementale, ma esistono invece come bolle di esistenza al di fuori dei normali confini del cosmo.

Molti semipiani sono luoghi piccoli e segreti. Sono creati per fungere da rifugi, cripte o più raramente tombe o prigioni. È necessario ricorrere a magie estremamente potenti per creare qualcosa dal nulla totale. È molto più facile costruirsi un rifugio sul Caos Elementale piuttosto che crearsi un piano segreto personale al di fuori dei confini dell'universo.

Il semipiano più famoso è Sigil, la Città delle Porte. Nessuno sa chi l'abbia creata o perché, ma Sigil contiene innumerevoli portali collegati a ogni piano di esistenza. I viandanti planari imparano in fretta a visitare per prima cosa Sigil quando hanno bisogno di un portale che conduca a una determinata destinazione.

Piani anomali

La cosmologia comprende anche alcuni piani la cui esatta natura non è del tutto chiara. Alcuni tra questi sono il Reame Remoto, il Piano dei Sogni, il Piano degli Specchi e gli altri mondi mortali. I piani anomali mettono a dura prova perfino i limiti di una cosmologia fantastica. Sono i luoghi più strani di un universo strano. Sono concepiti come luoghi al di fuori della normale cosmologia dei piani (perfino "oltre" i semipiani): sono il frutto dei sogni di tutti i mortali, esistono dall'altro lato degli specchi o poggiano su concetti che la mente mortale non può concepire. È raro che gli avventurieri si spingano fino a questi luoghi, dal momento che i piani anomali sono pericolosamente inospitali nei confronti di ogni straniero. Tuttavia, gli abitanti di questi piani anomali spesso riescono a farsi strada fino al mondo.

Struttura e leggi planari

La prima domanda da porsi riguardo a un piano è quella relativa alle sue dimensioni. È infinito o è finito? Se è finito, quanto è grande?

Il Mare Astrale e il Caos Elementale sono infiniti. Il mondo mortale (e quindi anche i suoi piani paralleli) potrebbe essere infinito oppure no. Dipende da come considerare il vasto vuoto stellato che sovrasta i cieli del mondo mortale: sono parte del mondo, oppure le stelle sono soltanto luci sospese in una vasta ma delimitata sfera di cristallo?

STRUTTURA E LEGGI PLANARI

- Strati
- Forma delimitata o ciclica
- Gravità
- Mutabilità

Strati

Alcuni domini astrali e reami elementali sono suddivisi in strati. Gli strati sono regioni o domini distinti, geograficamente separati gli uni dagli altri. Uno strato può essere considerato un sottopiano, spesso dotato di flora, fauna ed elementi diversi dagli altri. Tuttavia, le proprietà generiche del piano restano dominanti, a prescindere dallo strato del piano in cui il viaggiatore si rechi. Ad esempio, l'Abisso è composto da centinaia di isole continentali di materia, tutte diverse ma tutte contenute in un singolo reame elementale. Molti di questi strati sono i domini dei vari signori dei demoni, che creano nel proprio strato le condizioni che trovano di loro maggior gradimento.

Quasi tutti i rituali, i portali e i condotti interplanari depositano i viaggiatori sullo strato più esterno di un piano. Da quella regione, i viaggiatori devono poi farsi strada verso gli strati più profondi del piano. I vari strati di un piano sono collegati tra loro da altri portali, sentieri impervi o strade spesso sorvegliate. Ad esempio, quasi tutti i portali che conducono sull'Abisso dagli altri piani si aprono sul suo primo strato, la Pianura dei Mille Portali. Da lì, i viaggiatori possono trovare altri portali che conducono agli strati più profondi. In alternativa potrebbero volare o cadere da uno strato Abissale all'altro attraverso il vasto oceano di aria, energia e materia in cui gli strati Abissali galleggiano, ma le distanze tra l'uno e l'altro sono lunghe e il viaggio è indicibilmente pericoloso. Perfino i demoni preferiscono usare i portali per spostarsi da uno strato all'altro.

Forma delimitata o ciclica

Il piano è dotato di confini che un viaggiatore può raggiungere, oppure chi cammina in linea retta prima o poi ritorna al punto di partenza? La superficie del mondo mortale è ciclica, in quanto è una sfera. Sigil è un semipiano ciclico. La città è disposta lungo la superficie interna di un anello, quindi un viaggiatore può soltanto tornare nel punto da cui è partito se cammina troppo a lungo in linea retta. Per contro, esistono piani come Hestavar o Arvandor che sono limitati. Chi si spinge troppo oltre arriva ai suoi confini (le rive del Mare Astrale, o qualsiasi forma che essi abbiano in quel piano.)

Gravità

La gravità funziona normalmente sulla maggior parte dei piani. Alcuni piani manifestano uno o due tipi di gravità fuori dal comune: fluttuazione elementale e gravità soggettiva.

La **gravità normale** è, come dice il nome stesso, normale. Funziona come ci si aspetta che funzioni nel mondo mortale.

La **fluttuazione elementale** è uno strano fenomeno: gli oggetti e i materiali originari del piano non sono soggetti alla forza di gravità, mentre le creature e gli oggetti originari di altri piani ne subiscono gli effetti normalmente. Gigantesche terre sospese, macigni fluttuanti e mari volanti galleggiano nei "cieli" e non cadono in quanto sono sorretti dalla loro fluttuazione elementale nella stratificazione naturale del piano. Un personaggio può prendere un sasso e "appenderlo" nell'aria, e quel sasso rimarrà lì a fluttuare a tempo determinato. Tuttavia, le creature viventi e le loro proprietà sono soggette alla gravità "normale": possono cadere (e spesso lo fanno) oltre i margini delle terre sospese o precipitare in un baratro infuocato.



STEVE ELLIS

La **gravità soggettiva** è una proprietà del Mare Astrale e del Reame Remoto. Se un viaggiatore si trova su una superficie e desidera che quella superficie eserciti la sua gravità su di lui, così sarà. In altre parole, è sufficiente che il viaggiatore desideri poter camminare su una superficie e potrà farlo.

La gravità continua a esercitare la sua forza anche se il viaggiatore salta o vola nell'aria, finché egli desidera che questo accada. Gli oggetti incustoditi non sono influenzati dalla gravità. Quelli custoditi sono soggetti al volere del viaggiatore. Se questi lascia la presa su un oggetto e desidera che esso cada, così sarà; ma può anche "desiderare" che esso "cada" di nuovo in mano sua.

In assenza di gravità (in altre parole, quando una creatura non vuole esserne influenzata), una creatura può volare attraverso un piano a gravità soggettiva semplicemente esercitando il suo volere. Questa modalità di movimento, tuttavia è lenta.

GRAVITÀ SOGGETTIVA

Un piano a gravità soggettiva, una creatura può decidere se essere influenzata o meno dalla gravità.

- Una creatura può rimanere in piedi su qualsiasi superficie pari o superiore al proprio spazio (1 quadretto per la maggior parte dei personaggi).
- Una creatura ottiene la capacità di volare a una velocità pari alla metà della sua velocità normale quando non è soggetta all'effetto della gravità. La creatura può fluttuare, ma è maldestra.
- Una creatura dotata della capacità di volare può usare la sua velocità di volo innata. Acquisisce inoltre la capacità di fluttuare.

Mutabilità

Una delle leggi fondamentali della natura nel mondo mortale prevede che gli oggetti mantengano la loro posizione e la loro forma finché non viene applicata loro una forza di qualche tipo. I macigni non si trasformano spontaneamente in sabbia e non si sciolgono nell'acqua a meno che qualcosa non provochi tale cambiamento. Certi piani non sono così affidabili.

I **piani mutabili divini** assumono la forma desiderata dalle divinità (o da altre potenti entità) che li controllano. La divinità del piano può fare in modo che un grande palazzo compaia dal nulla, creare un tratto di terreno o sostituirlo con un tipo di terreno diverso, cambiare la forma delle creature originarie del piano o alterare il tempo atmosferico con un semplice pensiero. In ogni altra circostanza, vale la **mutabilità normale** (definita come inerzia e costanza mortale). Quasi tutti i domini astrali sono mutabili divini, sebbene in certi casi in cui più divinità condividano il controllo dello stesso dominio, ogni divinità possa esercitare il proprio controllo sul proprio dominio specifico all'interno del piano.

I **piani instabili** contengono terreno ed elementi che cambiano continuamente e casualmente. Il Caos Elementale è l'esempio migliore al riguardo. Anche se alcuni vasti tratti possono restare relativamente calmi per lunghi periodi di tempo, il cambiamento è inevitabile. Un grande mare gelato potrebbe rimanere tale per secoli, pero poi frantumarsi quando un'esplosione di magma si materializza al suo centro e dà origine a una catena montuosa di picchi vulcanici.

INFLUENZARE PIANO INSTABILE (INTELLIGENZA)

Un individuo dotato di grande forza di volontà o del rituale giusto può stabilizzare un tratto di piano instabile e mantenerlo nella forma desiderata. È necessario soltanto definire fino a quando intende imporre tale stabilità e quanto a lungo la stabilità permane quando l'individuo che l'ha creata smette di concentrarsi. È facile bloccare una condizione già esistente nel suo stato attuale, mentre è più difficile imporre condizioni totalmente differenti all'interno di un'area.

Muovere oggetto: Azione standard.

- **CD:** La CD dipende dalla taglia dell'oggetto: Minuscolo o inferiore, CD 5; Piccolo o Medio, CD 10; Grande, CD 15; Enorme, CD 20; Mastodontico, CD 25.
- **Successo:** Il personaggio sposta un oggetto incustodito. Può spostarlo di una distanza pari a 1 quadretto, + 1 quadretto aggiuntivo per ogni 5 punti di cui ha superato la CD.
- **Fallimento:** Il personaggio non può cercare di spostare lo stesso oggetto finché non si è sottoposto a un riposo breve.

Alterare oggetto: Azione standard.

- **CD:** La CD dipende dalla taglia dell'oggetto: Minuscolo o inferiore, CD 20; Piccolo o Medio, CD 25; Grande, CD 30; Enorme, CD 35; Mastodontico, CD 40.
- **Successo:** Il personaggio trasforma un oggetto naturale o incustodito in un elemento o una forma di energia diversa della stessa taglia. Ad esempio, può trasformare un macigno in una sfera di fuoco.
- **Fallimento:** Il personaggio non può cercare di alterare lo stesso oggetto finché non si è sottoposto a un riposo breve.

Stabilizzare area: 1 minuto.

- **CD:** La CD è pari a 5 + 1 per quadretto influenzato.
- **Successo:** Il personaggio blocca un'area nella sua forma attuale per 24 ore. Può raddoppiare l'area o la durata per ogni 5 punti di cui ha superato la CD.
- **Fallimento:** Il personaggio non può cercare di stabilizzare un'area finché non si è sottoposto a un riposo esteso.

Alterare area: 1 minuto.

- **CD:** La CD è pari a 20 + 1 per quadretto influenzato. La CD aumenta di +10 se l'area è stata stabilizzata (vedi sopra). Il personaggio può raddoppiare l'area o la durata per ogni 5 punti di cui ha superato la CD.
- **Successo:** Il personaggio cambia il tipo di terreno di un'area per 24 ore. Ad esempio, può trasformare una pianura rocciosa spoglia in una foresta.
- **Fallimento:** Il personaggio non può cercare di alterare un'area finché non si è sottoposto a un riposo esteso.


Pandemonium
Pluton
Kalandurren
Il Mare Astrale
Tytherion
Arvandor
Carceri
Tu'narath
Hestavar
Shom
I Nove Inferi
Chernoggar
Celestia
Sigil
Letherna
Shinaclestra
Roccafosca
Avaellor
Senaliesse
Moil
Pianura delle Pietre Gementi
Nachtur
Cendriane
Mag Tureah
Il Mare Torbido
Il Mondo Mortale
La Coltre Oscura
La Selva Fatata
Il Caos Elementale
Zerthadiun
La Città d'Ottone
Il Nono Bastione
Il Tumulo del Lamento
l'Abisso

Tratti planari

Alcuni piani sono dotati di qualità magiche o metafisiche che influenzano i poteri e le capacità delle creature. Ad esempio, la Città d'Ottone è situata in una zona infuocata del Caos Elementale, e all'interno di quel dominio i personaggi scoprono che i poteri contenenti la parola chiave "fuoco" sono potenziati, mentre i poteri del freddo hanno un effetto ridotto nella città degli efreeti.

È raro che i piani più grandi presentino dei tratti planari che li influenzino nella loro interezza. I tratti planari solitamente si manifestano in un'area specifica di un piano più grande (come ad esempio un particolare dominio nel Mare Astrale o un particolare reame nel Caos Elementale). Ad esempio, i personaggi potrebbero imbattersi in una foresta della Selva Fatata che acuisce i poteri ammalianti: tutte le creature all'interno di quella foresta otterranno un bonus di +1 ai tiri per colpire quando usano poteri contenenti le parole chiave "charme" o "illusione".

Firma psichica

I piani diversi dal mondo naturale presentano una certa qualità ultraterrena. Un mortale che vaga per le foreste di Arvandor percepisce che non si trova più nel mondo naturale. I viandanti planari forse non riescono sempre a capire in che punto del cosmo si trovano con esattezza, ma riescono a sentire quando sono passati da un piano a un altro. Questo fenomeno è noto come la firma psichica del piano. La firma psichica del piano non ha altri effetti tecnici, ma le sensazioni che impartisce possono essere molto forti.

Ad esempio, un alone lugubre permea ogni angolo della Coltre Oscura. L'atmosfera della Coltre Oscura è oppressiva e gli spiriti dei suoi abitanti sono spenti. I visitatori sono gradualmente sopraffatti da una sensazione di malessere che attanaglia il loro spirito. Per contro, la Selva Fatata sembra carica di una qualità magica che acuisce i sensi e rende più intensa l'esperienza di trovarsi in quel posto. Questa intensità può risultare seducente nei luoghi più piacevoli, ma nelle aree più oscure della Selva Fatata acuisce il senso di pericolo e di tensione, come se il luogo stesso attendesse con impazienza che accadesse qualcosa di selvaggio e di malvagio.

I domini astrali sono contrassegnati da una sorta di intensità emotiva che induce il visitatore a colorare ogni cosa che vede, sente e prova con quella carica emotiva. Quando l'osservatore è calmo e contempla qualcosa di familiare, le cose appaiono incredibilmente nitide e ovvie. Quando l'osservatore è spaventato o arrabbiato, le cose assumono un tono oscuro e confuso. Quando l'osservatore è risoluto vede le cose come è determinato a vederle: quindi le menzogne più insidiose di un diavolo appaiono evidenti a qualcuno ben determinato a resistergli. Tuttavia, quando l'osservatore è in errore e si aggrappa testardamente a una convinzione sbagliata, la "verità" della sua posizione gli appare altrettanto evidente.

I reami elementali sono dotati di una firma psichica di massa e di alterabilità. Gli oggetti fisici sembrano più grossi e più pesanti, anche se in realtà non lo sono. Analogamente, gli oggetti sembrano muoversi come l'osservatore si aspetta che si muovano, dal momento che è la volontà dell'osservatore a determinare il corso di un fiume o il volo delle terre sospese in cielo. La sensazione non è troppo diversa da quella di un déjà vu, e non ha altro effetto oltre a lasciare disorientati coloro che non hanno familiarità con il Caos Elementale e i suoi domini.

La cosmologia dell'Asse del Mondo

Anche se le varie ambientazioni potrebbero fare uso di una disposizione planare personale, la struttura planare di base del gioco di D&D è la cosmologia dell'Asse del Mondo. L'Asse del Mondo è chiamato in questo modo perché il mondo mortale e i suoi piani paralleli formano un asse o un fulcro che collega i due grandi piani infiniti, il Mare Astrale e il Caos Elementale. Quindi il mondo è il punto in cui le forze elementali e quelle divine si incontrano. Questo modello offre un assortimento di piani benevoli, strani, meravigliosi e sinistri che il DM può usare nel gioco senza che sia costretto a progettare da zero una propria cosmologia.

L'Asse del Mondo è composto da un nucleo di cinque piani che vivono di vita propria a cui si aggiungono dozzine di domini o di reami che sono strati o luoghi specifici situati all'interno di un altro piano. I piani sono:

Il mondo: Il piano mortale di esistenza è il mondo naturale. Tale mondo può essere Abeir-Toril, Athas, Eberron, Krynn, Oerth, o un mondo ideato dal DM. Questo piano comprende anche lo spazio che separa i vari mondi.

Piani paralleli: Il mondo naturale è indissolubilmente legato a due piani paralleli: la Selva Fatata (o il Piano di Faerie) e la Coltre Oscura (o il Piano delle Ombre) questi due piani sono i più vicini al mondo mortale.

Piani fondamentali: Il mondo mortale e i suoi piani paralleli sono collocati tra due grandi distese infinite: il Mare Astrale e il Caos Elementale. Nel Mare Astrale affiorano vari piani più piccoli chiamati domini astrali, mentre il Caos Elementale è punteggiato di reami elementali analoghi.

Domini astrali: Tutti i domini astrali si distinguono in modo netto dal piano fondamentale che li circonda. Tali domini sono considerati dei piani in ogni senso del termine. Alcuni sono i domini delle divinità. Altri sono stati abbandonati o hanno visto scomparire i loro abitanti e le loro strutture molto tempo fa. I domini astrali principali comprendono:

- Arvandor, le Isole Verdeggianti
- Carceri, la Prigione Rossa
- Celestia, il Trono Radioso
- Chernoggar, la Fortezza di Ferro
- Hestavar, la Città Lucente
- Kalandurren, I Pilastri Oscurati
- I Nove Inferi di Baator
- Pandemonium, le Profondità Ululanti
- Pluton, la Distesa Grigia
- Shom, il Deserto Bianco
- Tu'narath, la Città dei Githyanki
- Tytherion, la Notte Eterna

Reami elementali: Nella vastità del Caos Elementale si nascondono dozzine di reami elementali. Alcuni di questi, come l'Abisso, si differenziano dal marasma elementale circostante quanto basta da poter essere considerati un piano all'interno di un altro. Altri sono soltanto dei singoli luoghi immersi nel caos. I reami elementali principali comprendono:

- L'Abisso
- La Città d'Ottone
- Il Nono Bastione
- Zerthadlun

Semipiani: I semipiani sono luoghi che esistono al di fuori dei piani fondamentali. Ognuno è stato creato artificialmente in un momento preciso del passato, dal momento che i semipiani non nascono spontaneamente. Esistono molti semipiani, ma soltanto alcuni di essi sono noti a più di una manciata di individui. Il più famoso semipiano è Sigil, la Città delle Porte.

Piani anomali: La cosmologia comprende infine alcuni piani la cui natura non è del tutto chiara. I piani anomali principali comprendono:

- Il Reame Remoto
- Il Piano dei Sogni

Personalizzare la cosmologia

La cosmologia dell'Asse del Mondo rappresenta soltanto una delle molte possibili disposizioni planari di una campagna di D&D. È l'ambientazione base e tutti i futuri prodotti di Dungeons & Dragons 4ª Edizione presumeranno che il DM stia usando questa struttura nella sua campagna. Tuttavia, il DM può creare la propria cosmologia all'interno della sua campagna.

È consigliabile che i piani paralleli e i piani fondamentali rimangano al loro posto. Molti incantesimi, effetti e mostri del gioco sono collegati al Mare Astrale, al Caos Elementale, alla Selva Fatata e alla Coltre Oscura. Se si eliminano questi piani "strutturali" potrebbero venire a crearsi dei vuoti nelle regole di gioco. Ad esempio, se il DM elimina la Coltre Oscura o la altera drasticamente, anche il rituale di Camminare nelle Ombre dovrà essere alterato. Certi cambiamenti relativamente minori sono possibili. Se il DM non desidera che ci sia una dea della morte nel proprio piano delle ombre, può rimuovere la Regina Corvo e il suo palazzo di Letherna e collocare una divinità della morte simile nei domini astrali. Questo non interferirà in alcun modo con il funzionamento delle regole di gioco.

Quando il DM concepisce una sua cosmologia, deve assicurarsi di prendersi cura dei seguenti punti:

- Un luogo da cui provengano le divinità, gli angeli e gli immortali di allineamento buono.
- Un luogo da cui provengano le divinità, i diavoli e gli angeli di allineamento malvagio.
- Un luogo da cui provengano i demoni e le creature elementali.
- Un luogo da cui provengano le creature fatate.
- Un luogo da cui provengano le creature ombra.
- Un modo per spostarsi da un piano all'altro.
- Un modo per far funzionare gli incantesimi o gli effetti che si riferiscono ai piani o alle creature astrali, elementali, fatate o ombra.

Una delle modifiche più semplici da apportare alla cosmologia è sostituire le divinità del pantheon base con le divinità di un'ambientazione specifica. Ad esempio, è possibile rimuovere Bane da Chernoggar e sostituirlo con Tuern lo Spietato, il dio della guerra della campagna ideata dal DM.

Il passo successivo a livello di difficoltà consiste nell'aggiungere o rimuovere certi domini astrali o reami elementali. Il numero, il nome e gli abitanti dei vari domini astrali può essere cambiato e adattato alle preferenze della campagna del Dungeon Master. Questo tipo di personalizzazione lascia intatti i piani fondamentali e i piani paralleli, quindi i viaggi planari funzionano all'incirca allo stesso modo della cosmologia base. Ad esempio, il DM potrebbe aggiungere il piano di Ysgard (o Asgard) e alcune divinità nordiche nella propria cosmologia. Se Thor prende il posto di Kord nel gioco (o anche se vi compare come rivale o come alleato di Kord), tutto continua a funzionare alla perfezione.

Un DM ambizioso potrebbe anche modificare la struttura planare di base. Nella propria ambientazione, il Caos Elementale potrebbe non esistere, e tutte le creature elementali potrebbero provenire dal mondo naturale. O forse tutti i domini astrali e i reami elementali principali sono piani paralleli gli uni agli altri. Quindi, per avventurarsi nei domini delle divinità sarebbe necessario trovare l'"eco" corretta del mondo mortale.

ORIENTARSI TRA I PIANI

Anche se molti luoghi dei piani sono incredibilmente lontani dal mondo, il mondo mortale è disseminato di squarci nel tessuto della realtà e di varchi planari nascosti. Alcuni vulcani del mondo mortale sputano magma e cenere infuocata proveniente dai mari fiammeggianti del Caos Elementale. Archi ricoperti di incisioni mistiche si rivelano essere portali collegati ai Nove Inferi. Mistiche arcate nascoste nei templi in rovina possono condurre chi le attraversa nei domini delle divinità stesse. Centinaia, forse migliaia di portali verso questi infiniti reami giacciono disseminati in ogni angolo del mondo.

Anche se i mezzi possono variare, i metodi per viaggiare tra i piani possono essere ricondotti a poche categorie generiche: portali, rituali, vascelli e fenomeni.

PORTALI

Un **portale** è una soglia o un condotto creato da una potente magia e collegato a due punti lontani tra loro. In un certo senso, i portali sono scorciatoie di portata universale che consentono ai viaggiatori di oltrepassare gli ostacoli, i confini e le lunghe distanze semplicemente attraversandoli. Esistono dei portali permanenti, ma sono pochi e molto rari. Molti portali conducono a una destinazione situata all'interno dello stesso piano e costituiscono un ottimo metodo per coprire rapidamente una grande distanza. Altri conducono i viaggiatori a reami meravigliosi come la Selva Fatata, la Coltre Oscura e perfino ai domini astrali. Certi portali rari e nascosti conducono a destinazioni situate al di fuori della cosmologia e depositano i viaggiatori sul Reame Remoto o su mondi naturali alternativi. I portali possono anche condurre su semipiani come la città di Sigil, i rifugi degli arcimaghi, i domini dei semidei o le cripte dimensionali create per imprigionare entità innominabili.

I portali sono delle stranezze. Esistono a dispetto dell'ordine naturale delle cose. I mortali hanno il potere di costruire nuovi portali, ma se si eccettuano i rituali più potenti in assoluto, i portali di loro creazione sono varchi fugaci, che consumano quantità ingenti di magia e richiedono grande maestria arcana per essere mantenuti in funzione. Quindi, i portali permanenti sono soggetto di accanite discussioni tra i sapienti e gli studiosi e le teorie riguardo alle loro origini e ai loro scopi sono numerose.

Secondo una delle convinzioni più diffuse riguardo ai portali indipendenti permanenti, i portali sono il risultato naturale di una creazione incompleta e difettosa. Quando i primordiali radunarono la protomateria che sarebbe diventata il creato, i cumuli di protomateria contenevano crepe e fessure, fori che correvano all'interno del creato e conducevano a luoghi inaspettati. Secondo un'altra teoria, i portali sarebbero ciò che resta delle antiche guerre tra i primordiali e le divinità, le cicatrici di un universo danneggiato dalla loro lotta cataclismica. Alcuni portali potrebbero essere stati creati dai sommovimenti provocati nell'ordine naturale dalla morte dei primordiali o dalla loro prigionia, sigillati per l'eternità. Esistono altre possibilità, molte delle quali sono sostenute dalle varie filosofie diffuse su tutti i piani. Ad esempio, i Custodi del Fato (vedi pagina 145) credono che i piani siano in uno stato di decadenza, e che i portali permanenti indipendenti siano la causa (o forse il risultato) di questa marcia verso l'oblio.

Una spiegazione plausibile al riguardo riterrebbe corrette tutte queste teorie. I portali persistenti sono

SPOSTARSI ATTRAVERSO I PIANI

Questa è una rapida panoramica dei metodi più comuni per viaggiare dal mondo fino agli altri piani.

Portale: Un portale è una soglia magica che teletrasporta istantaneamente il viaggiatore in un altro luogo. I portali possono condurre ovunque e alcuni di essi possono anche richiedere chiavi o azioni specifiche per funzionare. Un portale è il modo più facile di recarsi su un altro piano, ma il viaggiatore deve trovare un portale funzionante che conduca alla destinazione desiderata.

Crocevia: Un crocevia è un luogo dove il velo tra i mondi si fa più sottile. I crocevia conducono alla Selva Fatata, alla Coltre Oscura e ad altri piani paralleli. I crocevia a volte si attivano e funzionano come i normali portali che conducono ai punti corrispondenti dei piani paralleli. Indicano anche i punti in cui i viaggiatori possono usare dei rituali di passaggio per raggiungere i piani paralleli.

Esodo planare: Alcune grandi aree della Selva Fatata (ad esempio, certe città eladrin) a volte si trasferiscono sul mondo naturale o fanno ritorno al loro luogo di origine. Un viaggiatore all'interno di un esodo planare viene trasportato assieme al resto dell'area quando questa si trasferisce sull'altro piano.

Rituali di passaggio: Se il viaggiatore si trova a un crocevia che conduce sulla Selva Fatata o sulla Coltre Oscura, il rituale di Passaggio Fatato o Passaggio Ombra può trasportarlo sul piano parallelo. I rituali del passaggio sono modi facili per trasferirsi su un altro piano, ma sono limitati in quanto è necessario prima trovare un crocevia adeguato.

Rituali di trasferimento: I rituali di Soggiorno Astrale o Trasferimento Elementale possono portare un viaggiatore in un punto casuale del Mare Astrale o del Caos Elementale. Non è necessario utilizzare nessun crocevia. Se un viaggiatore deve trovare qualcosa di perduto o di nascosto nel Mare Astrale o nel Caos Elementale, potrebbe essere costretto a usare un rituale di trasferimento.

Rituali di teletrasporto: I rituali Portale Planare e Portale Puro creano dei temporanei cerchi di teletrasporto che conducono a punti specifici degli altri piani. Se il personaggio sa esattamente dove deve andare e conosce la sequenza di sigilli adatta per arrivarci, un rituale di teletrasporto è il modo più veloce per giungere a destinazione.

Vascello planare: Certe navi magiche come i *velieri planari* o gli *spelljammer* possono fungere da focus di navigazione del rituale Spostamento Planare. Il rituale di Spostamento Planare è un rituale relativamente semplice che trasporta il vascello e tutti i suoi occupanti su un altro piano.

LA GRANDE RUOTA

Un esempio di cosmologia alternativa è la Grande Ruota usata nelle edizioni precedenti del gioco di D&D. Questa cosmologia comprendeva i piani seguenti:

Piano Materiale: Il mondo mortale.

Piano Astrale: Questo piano fondamentale è molto simile al Mare Astrale. Il Piano Astrale collega il Piano Materiale ai Piani Esterni.

Piano delle Ombre: Questo piano, parallelo al Piano Materiale, è in pratica analogo alla Coltre Oscura.

Piano di Faerie: Questo piano è la Selva Fatata. Esiste parallelamente al Piano Materiale in questa cosmologia.

Piano Etereo: Questo piano mescola alcuni tratti dei piani paralleli e dei piani fondamentali. È infinito e collega il Piano Materiale ai Piani Interni (o piani elementali). I personaggi e le creature nelle regioni di confine del Piano Etereo si trovano su un piano parallelo. Sono ancora in grado di percepire il Piano Materiale. Le creature eteree sono invisibili ed evanescenti rispetto alle creature del Piano Materiale e risultano intangibili nei confronti degli oggetti del Piano Materiale. Il Profondo Etereo è un piano fondamentale di nebbia grigia che può essere plasmata per creare vari semipiani.

Il Piano Etereo è la parte più difficoltosa di questa cosmologia, in quanto è un nuovo piano fondamentale a cui non fa riferimento nessuna regola di gioco. Vari poteri o oggetti magici potrebbero conferire una forma eterea temporanea, mentre alcuni rituali potrebbero trasportare i viaggiatori sul Profondo Etereo per raggiungere i Piani Interni.

Sei Piani Interni (Elementali): Nella cosmologia della Grande Ruota, il Caos Elementale non esiste. Esistono invece i Piani dell'Acqua, dell'Aria, del Fuoco e della Terra, tutti separati l'uno dall'altro. Esistono inoltre il Piano dell'Energia Positiva e dell'Energia Negativa, che incarnano rispettivamente il potere della luce, della radiosità e della vita e quello della morte, del disfacimento, dell'oscurità e del vuoto. Tutti questi piani hanno estensione infinita e sono impercorribili (se non direttamente letali) per i viaggiatori mortali. Alcune "sacche" degli altri elementi si spingono su ciascun piano. Ad esempio, il Piano Elementale dell'Aria contiene alcune terre sospese, mentre il Piano Elementale del Fuoco è punteggiato di alcune regioni di aria e di terra tra le sue fiamme sterminate.

Diciassette Piani Esterni: Questi piani sono molto simili ai domini astrali. Tuttavia, ognuno incarna una gradazione diversa di bene, male, legge e caos. Ogni piano ha estensione infinita. Alcuni sono composti da molti strati e altri contano soltanto uno o due strati. Le divinità risiedono sui Piani Esterni, insediate sul piano che più si avvicina ai loro principi etici e morali. I Piani Esterni sono:

- *Ysgard (Senza allineamento):* Un dominio guerriero, dove i grandi eroi si scontrano con i giganti.
- *Limbo (Senza allineamento):* Come il Caos Elementale, il Limbo è un piano in cui la materia assume forme casuali.
- *Pandemonium (Caotico Malvagio):* Come il piano descritto nel Capitolo 4.
- *L'Abisso (Caotico Malvagio):* Come il piano descritto nel Capitolo 4, anche se in questa cosmologia l'Abisso è composto da un numero infinito di strati. In questa cosmologia, l'Abisso è un Piano Esterno e non fa parte degli elementali. I demoni vanno considerati come immortali, piuttosto che come elementali.
- *Carceri (Caotico Malvagio):* Un piano prigione simile a quello descritto nel Capitolo 5.
- *Ade (Malvagio):* Un tetro piano di malattia e disperazione, simile alle parti peggiori della Coltre Oscura.
- *Gehenna (Malvagio):* Un piano di fuoco e di oscurità, simile per certi aspetti a Tytherion (vedi Capitolo 5).
- *I Nove Inferi (Malvagio):* Come il piano descritto nel Capitolo 5.
- *Acheronte (Senza allineamento):* Simile a Chernoggar (vedi Capitolo 5).
- *Mechanus (Senza allineamento):* Un dominio astrale di legge perfetta e di ordine inflessibile.
- *Arcadia (Legale Buono):* Un regno pacifico simile a Hestavar (vedi Capitolo 5).
- *Celestia (Legale Buono):* Come il piano descritto nel Capitolo 5.
- *Bytopia (Legale Malvagio):* Un dominio composto da due strati idillici paralleli che costituiscono ognuno il cielo dell'altro.
- *Elysium (Buono):* Un dominio dei campi dorati dove i più meritevoli possono riposare.
- *Le Terre Bestiali (Buono):* Un dominio selvaggio popolato da saggi spiriti e guardiani in forma animale.
- *Arborea (Buono):* Un reame boschivo simile ad Arvandor (vedi Capitolo 5).
- *Il Dominio Concordante (Senza allineamento):* Un piano neutrale influenzato da tutti gli altri e popolato da un miscuglio di abitanti di tutti gli altri piani.

Semipiani: Sigil e il Reame Remoto sono dei semipiani nella cosmologia della Grande Ruota. La loro esatta posizione resta ignota.

il prodotto di vari errori ed eventi. I maghi più potenti aprirono degli squarci sui piani per viaggiare più facilmente e le divinità stesse collegarono i piani tra loro per meglio combattere i primordiali e i loro servitori. Non è chiaro se i portali mettano a rischio o meno il fragile equilibrio tra i piani. Ciò che è chiaro è che i viaggiatori planari trovano questi varchi molto utili e ne cercano sempre di nuovi, nella speranza di scoprire nuovi mondi da esplorare.

Ogni portale è definito da varie caratteristiche che ne descrivono la destinazione, la funzione e la natura. Queste caratteristiche comprendono il loro aspetto, trasparenza, frequenza, accesso e precisione.

Aspetto

L'aspetto di un portale spesso suggerisce la sua destinazione. Un portale collegato a Sigil potrebbe assomigliare a una porta vera e propria, mentre un portale collegato al Caos Elementale potrebbe apparire come un velo scintillante d'acqua o una cortina di fiamme. Analogamente, i portali collegati alla Coltre Oscura potrebbero essere nascosti nelle tenebre più fitte e quelli che conducono alla Selva Fatata potrebbero sembrare un groviglio di radici o un volto stilizzato composto da rami e foglie.

Porte: Molti portali permanenti hanno l'aspetto di porte vere e proprie e non nascondono in alcun modo il loro scopo e la loro funzione. Alcune porte appaiono come rettangoli luminosi bidimensionali. Tali porte possono rivelare la loro destinazione oppure mascherarla con un bagliore colorato. Se osservato lateralmente, il portale risulta impossibile da vedere: torna a farsi visibile gradualmente mano a mano che l'osservatore si sposta verso l'altro lato. Altri portali sono porte verticali di legno o di ferro. Alcuni fluttuano nell'aria, altri poggiano contro una parete solida e altri ancora si ergono al centro di una stanza o nel bel mezzo di uno spazio aperto.

Cancelli: Un cancello è un portale di notevoli dimensioni, abbastanza grande da consentire il transito di vari viaggiatori allo stesso tempo. I cancelli sono finestre circolari o quadrate che si affacciano su un altro mondo, anche se alcuni di essi possono essere delimitati da cornici di pietra e aprirsi lungo una parete, un soffitto o un pavimento.

Oggetti: Non tutti i portali rivelano la loro natura in modo così palese. Alcuni sono nascosti in un oggetto o mascherano la loro vera natura dietro una facciata innocua o sinistra. Un portale contenuto in un oggetto funziona quando viene toccato o impugnato, nel qual caso trasporta il viaggiatore fino alla sua destinazione. I portali oggetto sono strutture massicce e immobili, come ad esempio un mausoleo, un obelisco o una statua. Anche se il fatto che l'oggetto sia un portale potrebbe non essere evidente, la natura dell'oggetto e il suo aspetto spesso contengono degli indizi sulla sua destinazione. Ad esempio, un portale verso la Coltre Oscura potrebbe essere contenuto nella lapide di un cimitero. I portali oggetto solitamente si attivano al contatto. Tuttavia, alcuni potrebbero richiedere una parola d'ordine o una frase da pronunciare unitamente al tocco. Altri oggetti richiedono un'azione specifica per funzionare, come ad esempio un sacrificio o una cerimonia da celebrare. Certi portali oggetto trasportano i viaggiatori soltanto in condizioni speciali, come ad esempio in un determinato giorno dell'anno.

Veli colorati: Molti dei portali situati sul Mare Astrale sono dei veli colorati. I veli colorati sono una categoria specifica di portali che consentono di accedere a un piano o un dominio astrale particolare. I veli più noti sono quelli che circondano ogni dominio astrale; tuttavia, altri veli colorati possono prendere la forma di fiamme, cerchi, pozze o altre sagome insolite che emergono dal Mare Astrale. Il colore di un velo colorato corrisponde a una destinazione in particolare. Questi colori solitamente corrispondono al punto di arrivo del portale, ma affidarsi soltanto al sistema di colori per determinare la destinazione di un portale può comportare dei rischi. Alcune potenze oscure a volte alterano le tonalità dei veli colorati per attirare i viaggiatori verso la rovina, mentre altri mascherano o alterano i veli per tenere alla larga gli ospiti indesiderati. La tabella sottostante elenca il normale abbinamento tra un velo colorato e il piano corrispondente.

VELI COLORATI RIPARTITI PER PIANO

Arvandor	Verde scuro
Carceri	Rosso
Celestia	Oro scintillante
Chernoggar	Arancio scuro
Hestavar	Zaffiro
Kalandurren	Grigio pallido
I Nove Inferi	Rosso rubino turbinante
Pandemonium	Magenta
Pluton	Grigio ferro
Shom	Azzurro pallido
Tytherion	Indaco
Il mondo naturale	Argento
La Selva Fatata	Verde smeraldo
La Coltre Oscura	Nero
Il Caos Elementale	Opale maculato
L'Abisso	Viola scuro turbinante

Molti veli colorati conducono a un dominio astrale. Trovare il velo colorato del colore giusto è infatti il modo più rapido di raggiungere il dominio desiderato. Un viaggiatore può raggiungere qualsiasi dominio veleggiando sul Mare Astrale e concentrandosi sul dominio di destinazione, ma esistono destinazioni che si rivelano sfuggenti e non vogliono essere scoperte. Un velo colorato abbrevia la durata del viaggio e garantisce un arrivo rapido al dominio desiderato. In casi molto rari, un velo colorato del Mare Astrale conduce a un piano del tutto diverso, come la Selva Fatata o l'Abisso.

Pozze: I portali a pozza si trovano nel mondo naturale, sulla Selva Fatata e sulla Coltre Oscura. Le pozze non conducono al Mare Astrale o ai suoi domini; collegano invece il mondo naturale e i suoi due echi. I portali a pozza hanno l'aspetto e le caratteristiche di uno specchio d'acqua. Come molti portali, anche i portali a pozza mostrano la loro destinazione come un'immagine riflessa sulla loro superficie. Una pozza che conduce alla Selva Fatata potrebbe emanare un alone lucente verde ed essere coperto da uno strato di alghe, mentre un'altra pozza potrebbe essere scura, inquinata e torbida, suggerendo un collegamento alla Coltre Oscura.

Viaggiare attraverso le pozze è strano, in quanto toccare l'acqua non è sufficiente ad attivare il trasferimento. È necessario invece nuotare fino al fondo della pozza, nel qual caso il nuotatore sente che l'alto e il basso si sono invertiti. Una volta attraversata la soglia, il nuotatore non nuota più verso il basso ma si dirige verso la superficie della pozza che compare sull'altro piano.

Trasparenza

La trasparenza di un portale indica la capacità di un viaggiatore di scorgere cosa si trova oltre la soglia di quel portale.

Nitido: Il portale fornisce una vista sgombra di ciò che si trova sull'altro lato. Gli osservatori riescono a vedere fin dove i loro normali limiti visivi consentono. Alcune porte e cancelli hanno trasparenza nitida.

Velato: Il portale è celato da un velo di nebbia che limita la visione a un massimo di 5 quadretti sull'altro lato. Oltre quella distanza, la foschia si fa più intensa e ostruisce ogni tipo di visione. Veli, pozze, porte e cancelli possono avere trasparenza velata. Lo standard dei portali è il grado di trasparenza velata.

Opaco: Il portale lascia passare la luce, ma niente altro. Nasconde ogni dettaglio di ciò che si trova dall'altra parte. Se un portale conduce a un'area di luce intensa potrebbe lasciar trapelare le ombre degli oggetti collocati tra le fonti di luce e il portale stesso. I veli e le pozze possono essere opachi.

Solido: Un portale solido ostruisce ogni tipo di visione e di luce e cela cosa si trova dall'altra parte. I portali contenuti negli oggetti sono generalmente solidi, anche se uno specchio, ad esempio, potrebbe rivelare la destinazione di un portale all'interno della sua superficie. Alcune porte e cancelli sono solidi. Un portale solido è dotato di simboli o altri indizi che suggeriscono la sua destinazione.

Illusorio: Alcuni portali piuttosto rari sono incantati con un'illusione che nasconde la loro vera destinazione. Un portale del genere fornisce una falsa immagine riguardo alla sua destinazione. Superando una prova di Arcano con CD 25 come abilità con addestramento, un personaggio riesce a capire che l'immagine fornita è in realtà un'illusione, ma non sa dire dove conduca il portale.

Frequenza

Anche se molti portali sono persistenti e funzionano costantemente, ne esistono altri che funzionano soltanto in certi momenti o si aprono a caso.

Portali permanenti: Un portale permanente è sempre attivo e in funzione. Per usare il portale, un viaggiatore ha bisogno soltanto di attraversarlo (generalmente).

Cerchi dei portali: Alcuni portali sono attivi soltanto per pochi momenti. Tali portali si collegano ai cerchi di teletrasporto inscritti, alle aree dotate di un indirizzo composto da una specifica sequenza di sigilli che consente a un viaggiatore di usare Portale Collegato o un rituale simile per raggiungere l'ubicazione del portale.

Portali intermittenti: Certi portali possono aprirsi e chiudersi casualmente o secondo una cadenza ben precisa. Un portale intermittente potrebbe aprirsi ogni giorno a mezzogiorno, rimanere aperto per un'ora e poi chiudersi come se non fosse mai esistito. Altri portali (specialmente quelli difettosi) si aprono e si chiudono a intervalli di minuti, ore o perfino anni.



Accesso

L'accesso di un portale stabilisce chi può usarlo e in che modo. Molti portali persistenti sono aperti e possono essere usati da qualsiasi viaggiatore per spostarsi da un lato all'altro. Altri potrebbero funzionare soltanto per le creature di una razza particolare, consentire il transito soltanto in una direzione specifica, lasciando poi il viaggiatore intrappolato sull'altro lato.

Aperto: Questi portali consentono il transito in entrambe le direzioni, purché siano attivi.

Chiuso o limitato: I portali chiusi o limitati sono stati chiusi a chiave o sigillati. Passare attraverso un tale portale in genere è impossibile senza la chiave, la parola d'ordine o gli altri requisiti previsti. Il rituale di Serratura Arcana è un ottimo modo per chiudere o limitare l'uso di un portale. Un personaggio può tentare di aprire un portale chiuso con il rituale Scassinare (vedi "Scassinare, Serratura Arcana e portali," pagina 149 e i rituali di Serratura Arcana e Scassinare nel *Manuale del Giocatore*.)

Direzionale: Sebbene la maggior parte dei portali consenta il transito in entrambe le direzioni, alcuni portali sono portali a senso unico. Chi attraversa un portale di questo tipo giunge alla destinazione, ma per tornare ha bisogno di un altro mezzo di trasporto.

Precisione

Tutti i portali conducono da qualche parte. Tuttavia, non tutti i portali sono ugualmente precisi nel depositare i viaggiatori a destinazione.

Preciso: Il portale funziona come ci si aspetta e il viaggiatore compare nel punto mostrato dall'aspetto del portale.

Impreciso: Il viaggiatore compare a 1d10 quadretti di distanza dal portale. Se il risultato depositerebbe il viaggiatore in un oggetto solido, la creatura comparirà nel quadretto non occupato più vicino al punto indicato dal tiro del dado.

Incontrollabile: Un portale incontrollabile è molto pericoloso. Trasporta i viaggiatori in un punto casuale dello stesso piano. (È il Dungeon Master a decidere dove ricompaiono i viaggiatori. In altre parole, la casualità è tale dal punto di vista dei personaggi, ma non del DM.) Tutti i viaggiatori che passano attraverso il portale entro 10 round arrivano alla stessa destinazione, ma coloro che ritardano ulteriormente compaiono in un luogo diverso. I portali incontrollabili non trasportano i viaggiatori all'interno di oggetti solidi. Li depositano invece nel quadretto non occupato più vicino.

Portali difettosi: I portali permanenti possono rimanere aperti per secoli, ma più a lungo un portale rimane inutilizzato, più è probabile che la magia che lo alimenta inizi a cedere. Quando dei viaggiatori usano un portale difettoso, si tira sulla tabella "Portali difettosi" per determinare cosa succede.

PORTALI DIFETTOSI

D20	Risultato
1	Il portale svanisce nel nulla.
2	Il portale invia il gruppo di viaggiatori a una destinazione casuale su un piano diverso (vedi tabella "Destinazioni casuali dei portali").
3	Il portale cessa di funzionare per 1d10 round.
4-5	Il portale funziona come un portale preciso, ma danneggia il corpo del viaggiatore durante il transito. Il viaggiatore subisce danni pari al valore del suo impulso curativo.
6-7	Il portale funziona come un portale incontrollabile.
8-11	Il portale funziona come un portale impreciso.
12-20	Il portale funziona come un portale preciso.

Portali variabili: Un portale variabile può condurre a due, tre o più destinazioni diverse. Uno di questi portali presenta una destinazione per alcuni istanti (1d6 round) e poi passa alla successiva. Quando un portale variabile ha mostrato tutte le destinazioni a cui può condurre i viaggiatori, ricomincia dalla prima. I portali variabili sono nitidi o velati e mostrano le loro destinazioni in rapida successione. Quando un viaggiatore attraversa il portale, giunge alla destinazione che il portale mostrava in quel momento.

Portali erratici: Quando la magia di un portale finisce per cedere, il portale può trasformarsi in un portale erratico. A quel punto, il portale cessa di essere un condotto che collega un piano all'altro o un mezzo di trasporto per coprire grandi distanze all'interno dello stesso piano e diventa un tipo di terreno tattico (vedi "Terreni e pericoli planari," pagina 21).

DESTINAZIONI CASUALI DEI PORTALI

d20	Destinazione
1	Mondo alternativo
2	Semipiano o sacca dimensionale
3-4	Il Mare Astrale (vedi la tabella "Destinazioni dei portali del Mare Astrale")
5	L'Abisso
6	Il Caos Elementale
7-8	La Coltre Oscura
9-10	La Selva Fatata
11-19	Il mondo naturale
20	Sigil

DESTINAZIONI CASUALI DEI PORTALI

Molti portali conducono a una destinazione fissa e trasportano i viaggiatori nello stesso luogo ogni volta che vengono utilizzati. I portali difettosi, nonché gli squarci nella realtà (vedi "Fenomeni," pagina 20) possono scaraventare i viaggiatori nei luoghi più impensati, isolandoli su mondi o realtà molto lontani da quelli di partenza. Quando un viaggiatore planare attraversa un portale o è sottoposto a un fenomeno che indica uno spostamento casuale da un piano all'altro, si usa la tabella "Destinazioni casuali dei portali".

DESTINAZIONI DEI PORTALI DEL MARE ASTRALE

D20	Destinazione
1-2	Arvandor
3-4	Pandemonium
5-6	I Nove Inferi
7-8	Tytherion
9-10	Chernoggar
11-12	Kalandurren
13-14	Shom
15-16	Hestavar
17-18	Celestia
19-20	Altro dominio

Rituali

I portali offrono agli avventurieri ottimi modi per raggiungere le destinazioni più impensate, ma nella maggior parte dei casi queste destinazioni sono fisse, il che limita il loro uso qualora sia necessario raggiungere un'altra destinazione specifica. Esistono vari rituali che consentono agli avventurieri di spostarsi da un punto all'altro del piano o su altri piani, invece di perdere tempo prezioso a rintracciare il portale giusto per intraprendere la missione attuale. Inoltre, certi rituali possono essere usati per svelare i segreti di un portale tramite divinazione, per bloccare un portale e impedirne l'uso, o per alterare la magia di un portale e renderlo difettoso (vedi "Rituali," pagine 148-151).

Cerchi di teletrasporto

Un cerchio di teletrasporto è un cerchio di sigilli e geroglifici scritti o incisi su un'area dove comparirà un portale creato tramite un rituale. Anche se non tutti i rituali prevedono l'uso di un cerchio di teletrasporto, la loro inclusione nel rituale è sempre un vantaggio, anche se è costosa. Il motivo è molto semplice: il cerchio vincola il portale al punto di partenza attuale dell'incantatore e alla destinazione specificata regolando le coordinate magiche del luogo su quelle scritte sul cerchio stesso (a volte chiamate "sequenza di sigilli"). Dal momento che è necessario usare questi codici per stabilire il legame e fare apparire il portale, queste coordinate sono strumenti preziosi per i viaggiatori planari e il loro recupero può diventare l'obiettivo finale di un'impresa a sé stante.

Esistono due tipi di cerchi di teletrasporto: quelli permanenti e quelli temporanei. Un cerchio di teletrasporto permanente è un ricettacolo destinato a ospitare portali. È stato costruito per consentire il transito tramite rituali come Portale Collegato e Portale Planare. Molte organizzazioni, templi e gilde di grande potenza sono dotate di cerchi di teletrasporto permanenti all'interno dei loro quartier generali, per garantire spostamenti rapidi e accurati. I cerchi di teletrasporto temporanei vengono tracciati sul punto in cui il rituale viene celebrato e permangono soltanto finché il rituale rimane attivo.

Rituali interplanari

I rituali interplanari consentono il transito da un piano all'altro. Portale Planare è il metodo più comune, ma come Portale Collegato, necessita dell'indirizzo planare di destinazione (la sua sequenza di sigilli), e a volte può essere difficile reperire queste informazioni. Esistono rituali in grado di creare portali permanenti che colleghino i due piani, ma tali rituali hanno costi da capogiro e sono molto difficili da ottenere.

I rituali come Passaggio Fatato e Soggiorno Astrale consentono ai viaggiatori di spostarsi su un nuovo piano dalla loro posizione attuale. I rituali come questi non offrono alcuna forma di controllo sul punto di arrivo e trasferiscono il viaggiatore sul luogo corrispondente a quello attuale sul piano parallelo in questione o lo depositano in un punto casuale di un piano fondamentale. Questi rituali sono particolarmente utili quando il viaggiatore non sa con esattezza dove recarsi e deve cercare qualcosa sul piano di destinazione.

Alcuni rituali come Camminare nelle Ombre consentono il transito temporaneo su un altro piano per sveltire gli spostamenti. Sebbene sfruttino alcuni peculiari sfasamenti temporali dei confini planari, non consentono il transito completo sull'altro piano.

Oltre la cosmologia base

I rituali descritti in questo libro e nel *Manuale del Giocatore* consentono ai personaggi giocanti di raggiungere praticamente qualsiasi luogo della cosmologia base, ma esistono anche altri luoghi degni di essere esplorati. Il Reame Remoto si nasconde oltre le propaggini più lontane del Mare Astrale, al di fuori della cosmologia normale. Nel Reame Remoto vivono orrori talmente indicibili da indurre alla follia chiunque posi lo sguardo su di essi. Un rituale in grado di aprire un portale fino al Reame Remoto potrebbe essere un evento sconvolgente per la campagna, e provocare l'invasione di un'orda di orrori aberranti all'interno del resto della cosmologia, alterando, corrompendo e disfacendo il mondo intero, o comunque trasformandolo in qualcosa di nuovo e di allucinante.

Inoltre, esistono altri mondi oltre al mondo naturale, realtà separate dai baratri dello spazio e del tempo e dotati di popoli, civiltà e forse perfino cosmologie diverse. Se esistono delle sequenze di sigilli per ogni punto dello spazio del mondo di D&D, devono esistere anche quelle che corrispondono ad altri mondi, come ad esempio Abeir-Toril e Eberron. È possibile che usando la sequenza di sigilli giusta, un viaggiatore planare abbandoni un mondo per entrare in un altro. Spetta al DM decidere se tali viaggi sono possibili attraverso un rituale di Portale Planare, uno squarcio nella realtà (pagina 21) o altri modi.

Veicoli

Quando non è possibile utilizzare un rituale e i portali si dimostrano inefficaci, i viaggiatori planari ricorrono ad altre soluzioni per raggiungere i piani. Certi oggetti magici come un *cubo dei portali* consentono ai viaggiatori di raggiungere i piani con uno sforzo minimo, mentre altri oggetti magici come il *manuale dei piani* possono alterare un portale esistente per condurre i viaggiatori verso altre destinazioni. Oggetti come questi sono molto costosi, al di fuori della portata degli esploratori di basso livello, ma usando dei vascelli planari, anche questi viaggiatori possono solcare i piani a prezzi più ragionevoli.

Scialuppa astrale

Attraversare il Mare Astrale è un'esperienza strana e inquietante, almeno per chi compie la traversata per la prima volta: il piano si estende all'infinito ed è popolato da divinità alla deriva, intrappolate nel sonno della morte, e da domini sospesi nel vuoto argentato come isole nel cielo. È possibile raggiungere un dominio senza l'aiuto di un vascello, ma tali viaggi sono lenti e difficoltosi. Chi vuole esplorare il Mare Astrale si affida invece alle *scialuppe astrali*. Questi vascelli solcano il Mare Astrale con facilità, sfruttando le correnti magiche per giungere a destinazione in breve tempo. La loro taglia può variare da quella di un piccolo vascello per due persone a quella di un'enorme chiatta in grado di trasportare centinaia di passeggeri, cosa che fa delle *scialuppe astrali* un mezzo di trasporto evoluto. Purtroppo, le *scialuppe astrali* sono un'innovazione dei githyanki, quindi trovare dei vascelli che non siano sotto il loro controllo è un'impresa ardua.

Una tipica *scialuppa astrale* è un vascello dallo scafo slanciato e dotato di vele a rete in grado di reagire alla magia del Mare Astrale e di sospingere la nave. Sotto molti aspetti, una *scialuppa astrale* assomiglia a un vascello navale, con la differenza che il ponte della *scialuppa astrale* è coperto e dotato di portelli e oblò di cristallo. Dallo scafo si protendono delle verghe luminose che impartiscono stabilità e direzione al vascello.

Le *scialuppe astrali* sono rare. I modelli più piccoli arrivano a costare anche 13.000 mo sui mercati planari. Vedi pagina 159 per le statistiche di una tipica *scialuppa astrale*.

Veliero planare

I *velieri planari* sono simili ai vascelli marittimi del mondo naturale. Sono dotati di tre alberi, un solido scafo di legno e di tutte le altre caratteristiche che ci si aspetta da un vascello del genere. Ogni *veliero planare* è dotato di una chiglia magica ricoperta di incisioni runiche.

La *chiglia runica* consente alla nave di passare dal bacino acquatico di un piano al bacino di un altro piano. Una *chiglia runica* consente di viaggiare sui mari e sugli oceani della Coltre Oscura, della Selva Fatata, dei vari domini astrali e ovunque sia presente una superficie liquida in grado di ospitare un veliero. La *chiglia runica* non consente il transito sulla terraferma. Lo scafo di un *veliero planare* è in grado di reggere anche al caldo e al freddo più estremo.

I *velieri planari* sono molto costosi: possono arrivare ad avere un prezzo di 1.125.000 monete d'oro. Fortunatamente, un avventuriero può prenotare un posto su una di queste navi al prezzo più abbordabile di 1.000 monete d'oro. I *velieri planari* a volte si mescolano alle navi dei normali moli portuali del mondo naturale, ma compaiono più spesso nelle varie grandi città planari, come la Città d'Ottone e Roccafosca. Queste navi vengono usate per trasportare carichi fino ai piani più lontani e ai mercati più esotici del cosmo. Vedi pagina 159 per le statistiche di un *veliero planare*.

Spelljammer

Uno *spelljammer* è un fantastico vascello volante. Si tratta dello scafo di una nave sospeso in aria grazie a un potente *timone ad alterazione magica*. Esistono molti modelli diversi di vascelli spelljammer, ma quasi tutte le navi di questo tipo sono dotate di grosse vele triangolari che si protendono dagli alberi della nave per gonfiarsi al vento e consentire alla nave di manovrare. Un tipico *spelljammer* può trasportare fino a due dozzine di passeggeri, oltre ai 20 membri dell'equipaggio solitamente richiesti per manovrare il vascello.

Viaggiare in volo è già in sé un'esperienza emozionante, ma il *timone ad alterazione magica* di uno *spelljammer* consente di passare da un piano all'altro proprio come la *chiglia runica* di un *veliero planare*. Tuttavia, dal momento che uno *spelljammer* vola, è in grado di raggiungere anche quei luoghi dove la sua controparte minore non può arrivare. Gli *spelljammer* sono una presenza diffusa su tutti i piani: solcano le nuvole di Celestia, schivano le palle di fuoco di Avernus e sfidano le tempeste del Caos Elementale.

Uno *spelljammer* nuovo può costare fino a 3.125.000 mo, ma i capitani di queste navi accettano di trasportare passeggeri fino alle principali città planari al ragionevole costo di 5.000 mo a testa. Vedi pagina 159 per le statistiche di un tipico *spelljammer*.

Fenomeni

A volte un viaggio planare è la diretta ma indesiderata conseguenza di un evento sbagliato verificatosi al momento sbagliato. Data la potenza smisurata che trabocca dai piani, è comprensibile che si verifichino molti fenomeni inaspettati. Questi fenomeni possono assumere la forma di furiose tempeste, bolle che affiorano da uno degli echi del mondo naturale o sovrapposizioni indistinte di un mondo sull'altro quando un'eco si fa troppo vicina al mondo naturale. Nessuno può prevedere quando un fenomeno planare si verificherà, ma quando questo accade, i risultati sono sempre spettacolari.

Falla planare

La Coltre Oscura e la Selva Fatata sono in perenne movimento: seguono la loro orbita attorno al mondo naturale, facendosi strada nel brodo primordiale della realtà. Tali spostamenti comportano sempre il rischio di una collisione. Quando questo accade, una regione specifica del mondo naturale acquisisce i tratti del piano in collisione. Quindi, quando la Coltre Oscura incontra il mondo mortale, un lugubre velo si stende sulla terra e i cuori e le menti degli abitanti della zona si riempiono di dolore.

Cosa ancora più importante, durante questi eventi recarsi su un altro piano diventa più facile. I portali e i crocevia si aprono e riversano gli abitanti dell'altro piano nel mondo naturale, mentre le fuoriuscite planari a volte prelevano alcuni inconsapevoli abitanti del mondo e li trasportano sulla Selva Fatata o sulla Coltre Oscura. La durata della sovrapposizione dipende dalla severità della collisione, ma raramente perdura per più di un giorno prima che la realtà torni alla normalità.

Brecce planari

Le brecce planari sono eventi terrificanti che si verificano in quelle aree dove i confini della realtà vengono logorati fino al punto di rottura. Le brecce planari possono essere create da qualche individuo potente intenzionato a piegare la realtà, dalla comparsa di un'antica entità malvagia o dal risveglio di un primordiale. Inoltre, certe aree generano brecce planari spontaneamente, provocando la formazione di bolle che salgono fino alla realtà per poi esplodere, riversando la materia di un piano su un altro.

Una breccia planare cresce in potenza prima di giungere a compimento. Quando sta per esplodere, si sviluppa un rigonfiamento nella realtà e l'area della breccia assume un aspetto distorto, estendendosi o compattandosi a dismisura. Alcuni istanti dopo l'inizio dell'evento, il rigonfiamento esplode e riversa una parte di un piano e dei suoi abitanti su un altro piano. La breccia e tutta l'area circostante si fondono in un bizzarro amalgama di realtà diverse, acquisiscono i tratti di entrambi i piani e consentono di passare liberamente da un piano all'altro.

Le brecce planari coinvolgono due piani qualsiasi oppure perfino due mondi qualsiasi. Questi fenomeni possono provocare danni e seminare distruzione su scala inconcepibile. (Basti pensare, ad esempio, alla catastrofe che seguirebbe se un oceano di acqua bollente del Caos Elementale si riversasse nel mondo naturale.) Da alcune brecce planari fuoriescono frammenti elementali, grossi blocchi fluttuanti di terra, d'acqua o di altri elementi fondamentali che fluttuano nel cielo. Altre brecce planari cancellano vasti tratti di territorio, risucchiandoli su un altro mondo.

La maggior parte delle brecce planari non si estende mai oltre un diametro di qualche decina di metri, ma nel passato più remoto il mondo è stato sconvolto da brecce planari molto più grandi, come dimostrato dall'esistenza di isole fluttuanti di materia e altri strani oggetti, formazioni e strutture sparse per il mondo. Una breccia planare dura per poche ore prima che la situazione torni stabile.

Squarci nella realtà

Uno squarcio nella realtà è un foro nella struttura del cosmo, un punto vuoto che viene a crearsi quando la magia esce fuori controllo, come nel caso della distruzione di un artefatto, della morte di una divinità o di qualche altro evento colossale. Una volta apertosi, lo squarcio risucchia la materia al suo interno, finché lo squarcio non si richiude o l'intero piano non implode su se stesso. Alcuni teorizzano che gli squarci nella realtà aprano dei varchi verso l'Oltre e che l'universo si affretti a colmare il vuoto creatosi prima che il Reame Remoto possa riversarsi nell'universo e corrompere e distruggere ogni cosa che tocchi. È possibile entrare in uno squarcio nella realtà, ma nessun avventuriero può dire in anticipo dove finirà.

TERRENI E PERICOLI PLANARI

I piani offrono panorami che possono variare dai più comuni ai più fantastici: fortezze gigantesche che avanzano letteralmente su distese attraversate da crepacci e sacche di oscurità talmente intensa che chi vi entra rischia di vedere soppressa non solo la fidata verga del sole che tiene in mano. I seguenti terreni e pericoli planari sono soltanto alcuni degli ambienti che possono fungere da scenario per un'avventura planare.

Terreno fantastico

I seguenti tipi di terreno planare seguono il formato di presentazione utilizzato nella *Guida del Dungeon Master*. Il termine "per rango" sta a indicare il ritmo di crescita di un effetto. Il valore indicato deve essere moltiplicato per 1 al rango eroico, per 2 al rango leggendario e per 3 al rango epico.

Cristalli energetici: Questi strani cristalli assorbono e conservano ogni tipo di energia. Un cristallo energetico occupa 1 quadretto, è considerato terreno difficile e possiede CA 5 e Tempra. 10. Ha un numero di punti ferita pari a 20 per rango. Quando un cristallo energetico viene attaccato con un potere contenente la parola chiave "freddo", "fulmine", "fuoco", "necrotico", "radioso" o "tuono", non subisce alcun danno dagli effetti di questi tipi di energia. Fino alla fine del turno successivo della creatura che ha attaccato, qualsiasi creatura che entri o inizi il suo turno in una posizione adiacente al cristallo subisce 5 danni per rango del tipo (o dei tipi) di energia assorbito dal cristallo. Se il cristallo energetico viene distrutto dopo avere assorbito l'energia ma prima della fine del turno successivo dell'attaccante, esplode e infligge 10 danni per rango del tipo (o dei tipi) di energia assorbita a tutte le creature entro 3 quadretti da sé.

Fiamma astrale: La fiamma astrale è l'essenza bruciante del Mare Astrale. È una fontana di liquido infuocato che proietta luce intensa in un raggio di 20 quadretti. La fiamma astrale riempie completamente un quadretto; entrare in un quadretto occupato da una fiamma astrale richiede un quadretto di movimento extra. Qualsiasi creatura che entri in un quadretto di fiamma astrale o vi inizi il proprio turno subisce 10 danni radiosi per rango. Tuttavia, un personaggio adiacente a questo spazio può immergere la sua arma o il suo strumento nella fiamma con un'azione minore. Fino alla fine dell'incontro, tutti gli attacchi sferrati con quell'arma o quello strumento acquisiranno la parola chiave "radioso".

Fuoco infernale: Il fuoco infernale è diffuso soprattutto sui Nove Inferi. Un quadretto di fuoco infernale proietta luce intensa in un raggio di 20 quadretti. Inoltre, le creature adiacenti al fuoco infernale aggiungono la parola chiave "fuoco" ai loro attacchi a distanza. Se una creatura entra in un quadretto di fuoco infernale o vi inizia il suo turno, subisce 5 danni da fuoco per rango. In caso di tiro salvezza fallito contro i danni da fuoco continuati inferti dal fuoco infernale, tali danni continuati aumentano di 5 per rango (fino a un massimo del triplo dei danni originali).

Fuoriuscita elementale: Una fuoriuscita elementale è costituito da fuoco, freddo, tuono o fulmine elementale (o da una qualsiasi combinazione di queste quattro energie). La fuoriuscita assume la forma di una strana massa viscosa, pulsante e vibrante dell'energia del Caos Elementale. Queste fuoriuscite possono occupare fino a 4 quadretti contigui. Un potere di attacco contenente una o più parole chiave corrispondenti ai tipi di energia che compongono la fuoriuscita e usato entro 5 quadretti dalla fuoriuscita in questione ottiene un bonus di +1 per rango ai tiri per colpire. (Trae potenza dall'energia elementale della fuoriuscita,) La fuoriuscita in sé è innocua, sebbene a volte alcune aree di fuoriuscita elementale nascondano portali a senso unico e incontrollabili (vedi pagina 18) che conducono sul Caos Elementale.

Lanterna angelica: Le lanterne angeliche sono deboli manifestazioni di volontà divina. Queste piccole sfere di luce pulsante fluttuano in un quadretto e proiettano luce intensa in un raggio di 20 quadretti. Qualsiasi personaggio che si trovi in uno spazio contenente una lanterna angelica e che usi un attacco contenente la parola chiave "divino" o "radioso" ottiene un bonus di +1 per rango ai tiri per colpire. Una lanterna angelica si estingue alla fine del turno in cui ha concesso un bonus a questi attacchi.

Portale erratico: Quando la magia di un portale finisce per cedere, il portale potrebbe diventare un portale erratico. Quando una creatura conclude il suo movimento su un quadretto occupato da un portale erratico, deve effettuare immediatamente un tiro salvezza. Se lo supera, può teletrasportarsi di una distanza pari a 5 quadretti per rango come azione gratuita. Se lo fallisce, la creatura può teletrasportarsi di una distanza di 2 quadretti per rango come azione gratuita, ma subisce 10 danni da fulmine per rango. Se la creatura sceglie di non teletrasportarsi, subisce comunque i danni da fulmine.

Rasorvite: Questo tenace arbusto è onnipresente sia su Sigil che su tutti gli altri piani. Le distese di rasorvite coprono 10 quadretti contigui. Un'area di rasorvite è considerata terreno difficile, e se una creatura vi entra o vi conclude il proprio turno subisce 10 danni per rango.

Roccia intangibile: Un'area di roccia intangibile è leggermente fuori sincronia rispetto alla realtà. Quando una creatura termina il suo movimento in un quadretto di roccia intangibile, quella creatura diventa evanescente e acquisisce la capacità intangibile finché non esce dalla roccia intangibile.

Sangue divino: I piani sono ancora disseminati delle rovine lasciate dall'antica guerra tra gli dèi e i primordiali. Specialmente in quei luoghi in cui pochi osano avventurarsi, è possibile imbattersi in una pozza di sangue divino. Qualsiasi personaggio che concluda il proprio movimento in una pozza di sangue divino ottiene 5 punti ferita temporanei per rango, ma subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e alle prove a causa delle visioni e dei ricordi confusi che assalgono la sua mente. Questa penalità permane finché i punti ferita temporanei non vengono perduti (vedi "Punti ferita temporanei," *Manuale del Giocatore*, pagina 294). Anche se le visioni sono casuali e apparentemente prive di senso, di tanto in tanto (a discrezione del DM) potrebbero impartire informazioni importanti e utili al personaggio che le percepisce.

Sorgente abissale: Una sorgente abissale è una purulenta ferita della realtà. È un luogo dove il male e la follia allo stato puro dell'Abisso si riversano su un altro piano. Una sorgente occupa 4 quadretti contigui. Una creatura caotica malvagia che inizi il suo turno in questo spazio subisce 5 danni per rango, ma ottiene un bonus di +1 per rango ai tiri per colpire e un bonus di +2 per rango ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno.

Pericoli planari

In aggiunta ai pericoli del terreno, i piani presentano anche numerosi pericoli, letali almeno quanto le creature che li popolano. La sezione seguente offre una selezione di alcuni dei più famigerati pericoli planari.

Vapore Bruciante **Livello 11 Ostacolo**
Pericolo PE 600

Le nuvole di vapore bruciante sono una presenza comune sul Caos Elementale. Questi miscugli di fuoco e aria elementale vagano casualmente per lunghe distanze e possono essere incontrati anche sugli altri piani.

Pericolo: Un campo di vapore bruciante riempie 10 quadretti contigui. Le creature all'interno del vapore bruciante beneficiano di occultamento.

Percezione

✦ Non è necessaria alcuna prova per notare il vapore bruciante.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦ CD 16: Il personaggio riconosce la strana nube ribollente arancione-rossastra come una nube di vapore bruciante.

Attivazione

Il vapore bruciante attacca quando una creatura entra nel campo di vapore o vi inizia il proprio turno, bruciandone il corpo e i polmoni.

Attacco

Azione di opportunità **Mischia**
Bersaglio: Ogni creatura all'interno del vapore bruciante
Attacco: +14 contro Tempra
Colpito: 2d8 + 6 danni da fuoco e 5 danni continuati (tiro salvezza termina), e il vapore bruciante si muove di 3 quadretti in una direzione casuale.

Contromisure

✦ Se un personaggio riesce a trattenere il respiro (vedi "Tenacia," *Manuale del Giocatore*, pagina 189) all'interno del vapore bruciante, non subisce i danni da fuoco continuati in caso l'attacco del vapore colpisca.

✦ Una zona creata da un potere contenente la parola chiave "freddo" (come ad esempio l'incantesimo da mago di 9° livello *tempesta di ghiaccio*) distrugge i quadretti di vapore bruciante a cui si sovrappone.

Varco nel Vuoto **Livello 14 Ostacolo**
Pericolo PE 1.000

Questi fori nella realtà risucchiano la materia, l'aria e qualsiasi altra cosa in uno strano vuoto apertosi nel tempo e nello spazio.

Pericolo: Queste piccole fessure nella realtà si concentrano in 1 quadretto. Influenzano un'emanazione di 5 quadretti attorno al quadretto occupato.

Percezione

✦Normalmente non è necessaria alcuna prova per notare un varco vuoto. Le creature vedono la materia venire risucchiata all'interno del varco o sentono un rombo simile a quello di un uragano.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦CD 23: Il personaggio identifica il fenomeno come un varco nel vuoto.

Iniziativa +20

Attivazione

Il varco nel vuoto tira per l'iniziativa ogni volta che una creatura termina il suo movimento entro 10 quadretti da esso.

Attacco

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura o oggetto incustodito entro l'emanazione

Attacco: +17 contro Tempra

Colpito: Il bersaglio viene tirato di 5 quadretti verso il quadretto occupato dal varco ed è immobilizzato (fino alla fine del proprio turno successivo).

Attivazione

Quando una creatura o un oggetto inizia il proprio turno nel quadretto occupato dal varco nel vuoto.

Attacco

Azione di opportunità **Mischia**

Bersaglio: La creatura o l'oggetto incustodito che attivano il varco

Attacco: +19 contro Tempra

Colpito: 4d6 + 5 danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Contromisure

✦Un personaggio che possieda Arcano come abilità con addestramento può sottoporsi a una sfida di abilità per esiliare il varco nel vuoto: Arcano con CD 25; complessità 2 (6 successi prima di 3 fallimenti); ogni prova è un'azione standard. In caso di successo, il varco nel vuoto viene esiliato. In caso di fallimento, il varco esplode: Emanazione ravvicinata 10; tutte le creature entro l'emanazione subiscono 3d6 + 5 danni e vengono buttate a terra prone, poi il varco nel vuoto scompare.

Fanghiglia Demoniaca **Livello 16 Ostacolo**
Pericolo PE 1.400

Laddove la presenza dei demoni si protrae, spesso è possibile trovare questa viscosa fanghiglia rossa dall'odore marcescente e dal sentore pungente di sangue.

Pericolo: Una pozza di fanghiglia demoniaca occupa fino a un massimo di 5 quadretti contigui. Questa sostanza viscosa è considerata terreno difficile.

Percezione

Non è necessaria alcuna prova per notare la fanghiglia demoniaca.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦CD 25: Il personaggio riconosce questa strana pozza di liquido rosso viscoso come una pozza di fanghiglia demoniaca.

Attivazione

La fanghiglia demoniaca attacca quando una creatura entra nella sua area o vi inizia il proprio turno.

Attacco

Azione di opportunità **Mischia**

Bersaglio: La creatura nella fanghiglia demoniaca

Attacco: +20 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato. Il bersaglio deve attaccare una creatura adiacente o caricare la creatura più vicina. Se non può fare nessuna di queste azioni, il bersaglio rimane nel quadretto dove si trova con aria confusa e concede vantaggio in combattimento a tutte le creature fino all'inizio del proprio turno successivo (o finché non supera il tiro salvezza).

Contromisure

✦La fanghiglia demoniaca è immune a tutti i danni tranne quelli radiosi. Ogni quadretto di fanghiglia demoniaca possiede CA 5, Tempra 10 e 30 punti ferita.

Tempesta di Cenere di Avernus **Livello 18 Propagante**
Pericolo PE 2.000

Una sfera di fuoco infernale cala dal cielo ed esplode quando tocca terra, trasformandosi in una furiosa nube ribollente di tizzoni ardenti. Questo fenomeno, a volte chiamato anatema da battaglia, si verifica molto raramente al di fuori di Avernus, il primo strato dei Nove Inferi, sebbene possa avere luogo anche negli altri domini astrali dopo le battaglie più frenetiche.

Pericolo: Una tempesta di cenere di Avernus si verifica soltanto all'esterno ed è attirata dal sangue e dai gemiti dei feriti. Non si manifesta finché una creatura nel corso della battaglia non diventa sanguinante. Una tempesta di cenere di Avernus si focalizza in un quadretto adiacente alla creatura sanguinante e influenza un'emanazione di 3 quadretti attorno al quadretto focalizzante.

Percezione

✦CD 20: Il personaggio nota che una coltre di nubi cineree si sta addensando sul campo di battaglia.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦CD 25: Il personaggio identifica il fenomeno come una tempesta di cenere di Avernus.

Iniziativa +9

Attivazione

Quando una creatura è sanguinante, la tempesta di cenere di Avernus entra nell'area e tira per l'iniziativa.

Attacco

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: +22 contro Riflessi (+24 contro le creature sanguinanti)

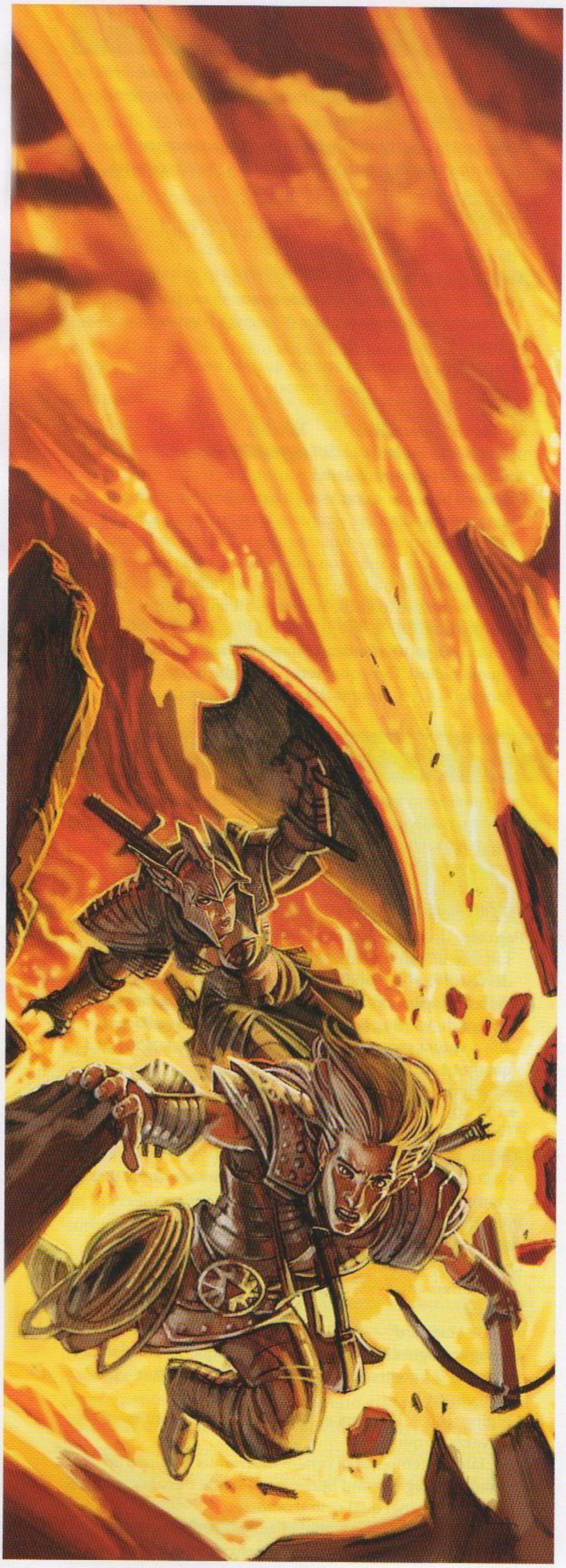
Colpito: 2d6 + 18 danni e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Speciale: La tempesta di cenere di Avernus continua ad attaccare a ogni round finché non rimane nessuna creatura sanguinante, nel qual caso scompare.

Aggiornamento a versione d'elite (4.000 PE)

✦Il modificatore di iniziativa e i tiri per colpire aumentano di 2.

✦L'emanazione aumenta a 5.



Fessura Entropica **Livello 22 Appostato**
Pericolo PE 4.150

Una piega irrequieta e serpeggiante nella realtà si consolida in una massa di disgustosi colori e urla abominevoli. Avanza agitandosi verso di voi come se fosse attirata dalla presenza della vostra energia vitale.

Pericolo: Le fessure entropiche sono portali ambulanti e imprevedibili collegati al Reame Remoto, che divorano le creature soltanto per risputarle trasformate in abomini instabili e in continua mutazione. Una fessura entropica occupa 1 quadretto.

Percezione

✦ Non è necessaria alcuna prova per notare una fessura entropica.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦ CD 24: Il personaggio identifica la fessura entropica.

Initiativa +17

Attivazione

La fessura entropica tira per l'iniziativa ogni volta che una creatura conclude il proprio movimento entro 10 quadretti da essa.

Attacco

Azione di movimento **Personale**

La fessura entropica scorre di un massimo di 6 quadretti verso la creatura vivente più vicina a ogni round.

Azione standard **Portata in mischia 3**

Bersaglio: Una creatura vivente

Attacco primario: +27 contro CA

Colpito: 2d10 + 8 danni, e il bersaglio viene afferrato (finché non sfugge) e tirato in un quadretto adiacente alla fessura entropica. Ai turni successivi, la fessura entropica infligge 2d10 + 8 danni ai bersagli che ha afferrato. Può afferrare fino a un massimo di 8 bersagli alla volta. Effettua un attacco secondario contro ogni bersaglio afferrato e sanguinante.

Attacco secondario: +25 contro Tempra

Colpito: La fessura entropica trascina il bersaglio sul Reame Remoto fino alla fine del proprio turno successivo, quando la risputa in un quadretto vuoto adiacente. Il bersaglio fa ritorno dal Reame Remoto come una versione instabile e in costante mutazione del suo vecchio io. È indifeso finché non viene celebrato su di lui un rituale di Rimuovi Afflizione, nel qual caso il bersaglio non è più indifeso e riassume la sua forma precedente.

Contromisure

✦ Un personaggio che possieda Arcano come abilità con addestramento può cimentarsi in una sfida di abilità per esiliare la fessura: Arcano con CD 29; complessità 2 (6 successi prima di 3 fallimenti); ogni prova è un'azione standard. In caso di successo, la fessura viene esiliata. In caso di fallimento, si scinde in due fessure instabili che occupano due quadretti adiacenti. A ogni round, alla fine del proprio turno, ogni fessura instabile effettua un tiro salvezza. In caso di tiro salvezza fallito, la fessura instabile si richiude e scompare.

STEVE ELLIS

Piega Temprale **Livello 26 Appostato**
Pericolo PE 9.000

Una piega temporale è un'area della realtà in cui il tempo e lo spazio sono stati irrimediabilmente danneggiati. La piega è invisibile, ma chi riesce a percepirla la vede come un capello incredibilmente lungo, sospeso nel vuoto, che si agita come se fosse vivo.

Pericolo: Una piega temporale occupa 1 quadretto.

Percezione

- CD 17: Il personaggio nota una debole interferenza nell'aria.

Abilità aggiuntiva: Arcano

- CD 26: Il personaggio vede la piega temporale.
- CD 31: Il personaggio identifica la piega temporale per ciò che è.

Iniziativa +10

Attivazione

La piega temporale tira per l'iniziativa ogni volta che una creatura giunge entro 10 quadretti da essa.

Attacco

Azione di movimento **Personale**

La piega temporale si muove di 1d6 quadretti in una direzione casuale a ogni round. Se questo movimento la condurrebbe all'interno di un ostacolo (una parete, una porta, una colonna o un altro oggetto solido), la piega si sposta invece nello spazio non occupato più vicino.

Bersaglio: Ogni creatura sul suo cammino

Attacco: +25 contro Riflessi

Colpito: Il bersaglio ripete immediatamente il suo tiro per l'iniziativa ed esegue la sua azione successiva a quel conteggio di iniziativa, anche se ha già agito in quel round.

Contromisure

- Un personaggio che nota la piega temporale può effettuare una prova di Acrobazia con CD 26 per schivarla.
- Un personaggio può ritardare la piega temporale superando una prova di Arcano con CD 31, affinché agisca alla fine del round invece che al suo normale ordine di iniziativa.
- Un personaggio può distruggere la piega temporale superando una prova di Arcano con CD 33.

Aggiornamento a versione d'elite (4.000 PE)

- Il modificatore di iniziativa e ai tiri per colpire aumenta di 2.
- Il movimento aumenta a 1d10 quadretti.

SIGIL, LA CITTÀ DELLE PORTE

C'è chi chiama Sigil la Città dei Segreti, in quanto tutto ciò che può essere conosciuto è noto a qualcuno da qualche parte nelle sue strade tortuose. Alcuni la chiamano la Gabbia, perché è difficile da raggiungere ed è ancora più difficile uscirne. Ma in genere è nota come la Città delle Porte, a causa dei portali che la collegano al resto dell'universo, come il fulcro di un'enorme ragnatela di sentieri e collegamenti. Alcuni dei più saggi considerano Sigil come il microcosmo per eccellenza, un minuscolo riflesso di tutto ciò che è stato, tutto ciò che è, e tutto ciò che potrebbe ancora essere, incarnato nella forma di un'enorme metropoli planare.

Sigil è un piano autosufficiente, che esiste al di fuori della struttura ordinata del resto dell'universo, eppure saldamente collegata a esso attraverso i suoi innumerevoli portali planari. È una città sporca e rumorosa, dai vicoli soffocati dal fumo e dai viali affollati. La città è costruita sul lato interno di un gigantesco anello cavo. Per i suoi abitanti è il centro stesso dell'universo: vibrante di vita e ricco di ogni tesoro concepibile.

SIGIL, LA CITTÀ DELLE PORTE

Sigil è il frenetico crocevia dell'universo, gremito di portali che conducono a ogni angolo noto di tutti i piani.

Popolazione: Circa 250.000. È possibile imbattersi in rappresentanti di quasi ogni razza e specie mostruosa in qualche angolo della città.

Governo e difese: L'unico essere di Sigil che detenga ed eserciti una forma di autorità vera e propria è la misteriosa Signora del Dolore, l'insensibile guardiana e protettrice della città. Un solo tocco del suo sguardo è sufficiente ad aprire ferite sanguinanti e un suo minimo gesto può esiliare chiunque in un labirinto sconfinato nascosto in una sacca dimensionale. Si dice che la sua presenza impedisca alle divinità, ai principi dei demoni, ai primordiali e ad altre creature di potenza analoga di entrare nella Città delle Porte, e la paura che incute è sufficiente a mantenere un minimo di ordine per le strade. Il crimine dilaga, ma la ribellione è inconcepibile.

Locande e taverne: Le locande e le taverne di Sigil offrono i loro servigi a ogni genere di clientela. Gli efreeti provenienti dalla Città d'Ottone possono alloggiare in sfarzosi palazzi fiammeggianti. I diavoli possono passare le loro notti nella decadenza più abietta. Un viaggiatore può pernottare in una locanda le cui sale interne sono simili a un bosco fatato crepuscolare o a una caverna buia, o cenare in una taverna praticamente identica alla birreria della Luna Blu di Fallcrest.

Rifornimenti: Il Gran Bazar, situato nel Distretto del Mercato cittadino, è un'enorme piazza i cui mercanti si riversano anche nelle vie laterali, nei vicoli e perfino nelle taverne vicine. È gremita di tendoni e bancarelle. Non può reggere il confronto con i bazar e i mercati della Città d'Ottone, ma gestisce comunque una quantità di merce proporzionata alle dimensioni della città. Esistono molti altri mercati nei vari angoli della città. Molti sono attivi solo di giorno, ma ve ne sono anche alcuni attivi soltanto di notte.

Templi: Per le strade di Sigil è possibile trovare templi dedicate a tutte le divinità, comprese quelle malvagie, i cui santuari sono una presenza rara nelle terre civilizzate. Molti sono di piccole dimensioni e quasi nessuno esercita un'influenza rilevante sugli affari cittadini.

Entrare e uscire da Sigil

Probabilmente Sigil detiene il singolare onore di essere simultaneamente la città più protetta e meno protetta del multiverso. È priva di mura o di porte, quindi non deve temere gli assedi o le altre minacce a cui una normale città deve far fronte. D'altro canto, praticamente chiunque può entrare in città ogni volta che vuole attraverso i portali che collegano Sigil agli altri piani.

Questi portali non sono cancelli marchiati o decorati in modo speciale. Anzi, qualsiasi spazio delimitato sufficientemente grande da consentire a una creatura di attraversarlo o di strisciargli dentro (dal tombino di una fognatura a un armadio) potrebbe in realtà rivelarsi un portale collegato a un altro piano. Qualsiasi normale porta, finestra, arco, caminetto o comignolo potrebbe fungere da portale oltre che svolgere la sua consueta funzione.

Tuttavia, chi visita Sigil non deve preoccuparsi di aprire un ripostiglio e di finire per sbaglio nell'Abisso. Molti portali hanno bisogno di una chiave specifica per essere attivati, un oggetto specifico che mostri una qualche affinità con ciò che si trova dall'altra parte del portale. A volte può trattarsi di una semplice parola, di un gesto o dello stato mentale appropriato. Senza la chiave giusta, un portale è soltanto uno spazio aperto. Molti abitanti originari della città sono ben lieti di vendere le chiavi relative ai vari portali, o quanto meno le informazioni relative alla natura di una chiave.

Tuttavia, esistono anche alcuni portali che non collaborano con chi mostra una mentalità commerciale. Molti non sono sufficientemente duraturi da diventare noti e alcuni non conducono nemmeno nello stesso posto per due volte di fila. Dal momento che nessuno sa come creare o controllare i portali speciali di Sigil, si può fare ben poco per migliorare la situazione.

Chi vuole entrare o uscire da Sigil deve farlo attraverso un portale. Sigil non possiede un'uscita posteriore che consenta a un viaggiatore di aggirare questa condizione. Non è possibile evocare nessuna creatura all'interno o al di fuori di Sigil e non è possibile usare dei rituali di viaggio per entrare o uscire. Nemmeno le divinità possono (o vogliono) evitare queste restrizioni.

Architettura

Nella maggior parte delle città, l'architettura dipende da tre fattori: i materiali edili disponibili, l'ambiente e lo stile dominante tra gli abitanti locali. Sigil è priva di tutti questi fattori, e la sua architettura riflette questo fatto in ogni aspetto.

Sigil è priva di materiali di costruzione naturali. Il "terreno", per quanto duro e solido, non è pietra e si sbriciola in polvere se si tenta di scavarlo. Non crescono alberi che possano essere trasformati in legname. Non è possibile nemmeno scavare torba o fango per costruire una rozza capanna. Ogni frammento di materiale di ogni edificio di ogni strada è stato importato da un altro piano. Non esistono due edifici fatti dello stesso materiale o progettati allo stesso modo.

Sigil non ha nemmeno un ambiente naturale a cui conformare la sua architettura. Non fa mai troppo freddo o troppo caldo, non esistono monsoni o tornado e ciò che può passare per tempo atmosferico tende soltanto a rendere ogni cosa grigia e sbiadita. Quindi, dal momento che gli abitanti non devono preoccuparsi di costruire case in grado di resistere alla prossima tempesta, erigono le strutture più fantasiose e impensabili.

Infine, Sigil è priva di uno stile dominante. L'aspetto della città riflette il fatto che i suoi abitanti provengono dagli angoli più disparati del cosmo. Le solide strutture in pietra dei nani si erigono fianco a fianco delle aggraziate ville degli elfi. In fondo a una strada si trova una fedele riproduzione di un palazzo Abissale e nel vicolo vicino è visibile un santuario in marmo bianco di Pelor. In aggiunta a tutto questo, dal momento che è più facile riciclare che importare materiale, la metà degli edifici di Sigil (se non più) è composta da edifici pericolanti messi assieme sfruttando le parti di una dozzina di costruzioni diverse. La splendida facciata in legnoscuro di una taverna probabilmente faceva parte di una vecchia locanda elfica e il suo caminetto di pietra potrebbe essere stato trasportato pietra per pietra dalle rovine di una fonderia situata a ventitrè isolati di distanza.

Illuminazione

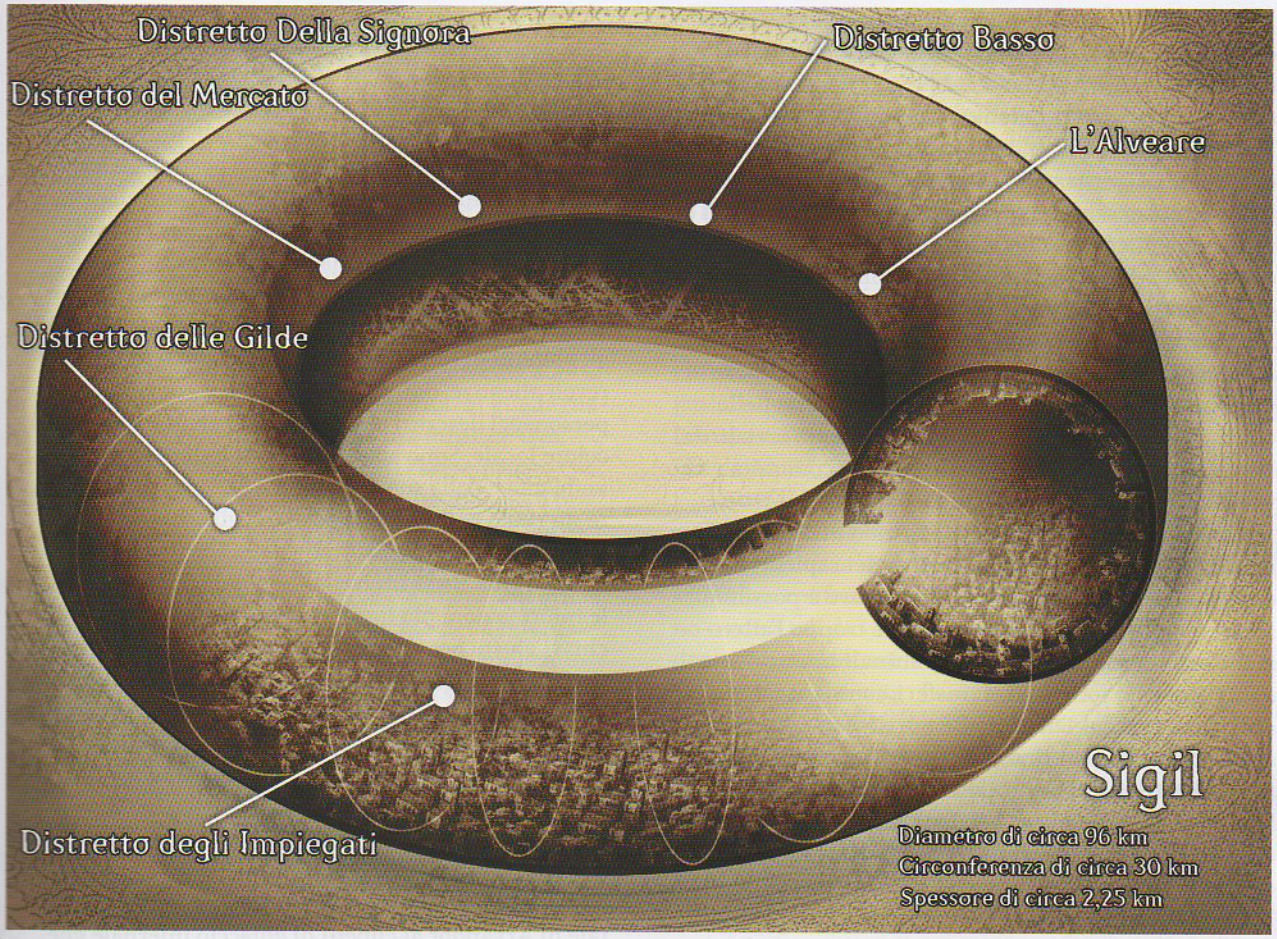
Nonostante l'assenza di un sole o di una luna, i giorni e le notti a Sigil sono molto simili a quelli di una qualsiasi città terrestre. Alle prime ore del mattino, il cielo si fa lentamente più chiaro e arriva a un'illuminazione intensa quanto il sole del mezzogiorno di una città tropicale (sebbene attenuata da una foschia pressoché perenne). Superato quel picco, l'illuminazione si riduce gradualmente per varie ore fino a cedere il passo all'oscurità, e poi il ciclo ricomincia. Naturalmente, nel cielo non esistono né luna né stelle. La "notte" a Sigil non è mai una tipica nottata di campagna. Se il cielo è abbastanza sgombro, è possibile scorgere il bagliore delle torce e delle lanterne sul lato soprastante della città (La città è costruita sul lato interno di un anello, quindi il lato più lontano della città è quello situato direttamente sopra la propria testa.)

A conti fatti, nell'arco di 24 ore Sigil conosce circa 6 ore di luce intensa e altrettante di oscurità. Il resto della giornata consiste in un tenue crepuscolo (luce fioca). I viaggiatori più previdenti ingaggiano dei portatori di lanterne che li accompagnino per la città in qualsiasi momento della giornata al di fuori delle ore di luce intensa; inoltre, un portatore di lanterne competente può rivelarsi una guida efficace, oltre che una pratica fonte di illuminazione.

Leggi e società

Dato il ruolo di Sigil come crogiolo di tutte le razze planari, è facile immaginare la città come poco più di un miscuglio di fermenti tendente all'anarchia. Com'è possibile che in un luogo dove i demoni e i diavoli incrociano il cammino degli arconti e degli efreeti sia mantenuto l'ordine?

La sola vera risposta a questa domanda è la Signora del Dolore. Questa potente e misteriosa creatura si aggira pacatamente e silenziosamente per le vie di Sigil. Con un semplice sguardo può aprire su qualsiasi creatura ferite profonde e farle zampillare sangue come una fontana. Se un individuo riesce ad alterarla, si



ritrova bandito in un labirinto extraplanare dove probabilmente morirà di fame (o addirittura di vecchiaia) in cerca dell'unica uscita nascosta. In qualche modo, la Signora impedisce anche alle divinità e agli esseri di potenza analoga di entrare nella Gabbia, nemmeno attraverso i suoi portali, quindi non rischia di essere spodestata da nessuno.

Gli abitanti della città contribuiscono a mantenere l'ordine, almeno nella misura in cui possono. La cosa più vicina a una forza di polizia che Sigil conosca è un gruppo di cittadini chiamato i Figli della Misericordia. Purtroppo, senza un'autorità ufficiale che effettui arresti o che applichi le sentenze, i Figli della Misericordia non ottengono molto rispetto dagli abitanti locali, e quindi non sono molto efficaci nel combattere il crimine. Analogamente, il cosiddetto Circolo Conciliare di Sigil potrà anche avere a cuore gli interessi della città, ma resta privo di un effettivo potere politico.

I DISTRETTI

Sigil è ripartita in sei sezioni chiamate distretti. I distretti non sono designazioni ufficiali: non esistono mura a separare un distretto dall'altro, ma tutti sanno dire la differenza tra un distretto e l'altro, anche se gli abitanti del luogo non sempre concordano su dove inizi e dove finiscano tali differenze. Tuttavia, per i visitatori è importante sapere dove si trova ciò che cercano, in modo da non finire in qualche zona dove non sono bene accetti. In certe aree della città, chi finisce nella via sbagliata se la cava con un avvertimento, mentre in altre finisce per rimediare una pugnalata tra le costole.

Distretto Basso: Il Distretto Basso è forse quello più simbolico all'interno della Gabbia. Trae il suo nome dalla presenza di numerosi portali collegati al Caos Elementale (spesso considerata la parte "inferiore" dell'universo). Le forge e le fucine diffuse in tutto il distretto traggono le loro energie dal Caos Elementale ed esalano un fumo soffocante che rende l'aria del distretto irrespirabile. Nonostante il fetore, è difficile poter evitare il Distretto Basso, dal momento che quasi tutti gli artigiani della città vivono laggiù e l'area pullula di forge, mulini, magazzini e officine.

Distretto Della Signora: Procedendo in senso antiorario lungo l'anello di Sigil, la fermata successiva è il Distretto Della Signora (e, sì, gli abitanti locali ci tengono che ogni parola inizi con la maiuscola). La Signora del Dolore non vive quaggiù, ma il distretto ospita le dimore dei cittadini più ricchi e buona parte dei templi di Sigil. Il Distretto Della Signora è potente, ricco e maestoso e ci tiene a farlo notare.

Distretto del Mercato: Nel Distretto del Mercato è possibile acquistare qualsiasi cosa. La ricchezza di Sigil sarà anche concentrata nel Distretto Della Signora, ma è quaggiù che poi viene spesa, in cambio di merci, informazioni o reputazione. Il luogo migliore dove acquistare qualsiasi cosa è il Gran Bazar, un'immensa piazza gremita di negozi, tende e bancarelle che offrono merci provenienti da dozzine di piani e dai mondi più strani. I prezzi possono fluttuare drasticamente, da quelli più stracciati (nel caso di mercanti che si ritrovino tra le mani troppe eccedenze invendute) a quelli esorbitanti (nel caso di merce che scarseggi improvvisamente a causa di un portale difettoso o di una banda di predoni planari).

Distretto delle Gilde: Molti visitatori non sanno distinguere il Distretto delle Gilde da quello del Mercato. Anche alcuni abitanti del luogo affermano che i due restano separati soltanto per motivi di tradizione. Dal momento che le gilde non svolgono un ruolo particolarmente significativo a Sigil, è facile presumere che il nome stesso sia rimasto principalmente per motivi di tradizione. Attualmente, il Distretto delle Gilde funge da dominio della classe media di Sigil. Molti mercanti che di giorno vendono la loro merce nel Distretto del Mercato di notte dormono nel Distretto delle Gilde, e molti abitanti che offrono servizi (invece di vendere prodotti finiti) vivono e lavorano nel Distretto delle Gilde. Il distretto ospita anche molti isolati razziali, dal bosco elfico trapiantato di Rethevar alla comunità githyanki di Gitriban.

Distretto degli Impiegati: Questo distretto, il dominio dei burocrati, degli scriba, dei sapienti e degli studiosi, è un luogo tranquillo dove è possibile sbrigare i propri affari senza attirare troppo l'attenzione. Alcune organizzazioni criminali intenzionate a migliorare le loro sorti si trasferiscono quaggiù dall'Alveare o dal Distretto Basso, e il fatto che gli abitanti locali rispettino la riservatezza altrui incoraggia le attività di natura illecita. Naturalmente, Sigil non sarebbe tale se le cose avessero un senso, quindi il Distretto degli Impiegati ospita anche uno dei posti più appariscenti della città, la Sala delle Feste Cittadine. Questo locale, gestito da un gruppo che si fa chiamare la Società del Sensismo, combina i migliori aspetti di una sala concerti, di un museo e di una taverna e allo stesso tempo funge anche da punto di incontro centrale in un isolato artistico che attira viaggiatori da ogni angolo del multiverso. È il migliore locale di Sigil da vedere e in cui essere visti.

L'Alveare: Molti abitanti locali affermano che l'Alveare non è tanto un distretto, bensì l'assenza di un distretto. Il nome della regione situata tra il Distretto Basso e il Distretto degli Impiegati è dovuto alla caotica e sterminata baraccopoli che risiede al suo centro e che ospita ogni sorta di feccia. Chi vive nell'Alveare è il peggio del peggio: coloro che non possono permettersi (o non osano) stare al fianco della gente più fortunata. L'Alveare è un microcosmo all'interno della stessa Sigil, contiene ogni cosa necessaria alla vita quotidiana: taverne e locande a volontà, intrattenimenti e servizi che vanno dai banchi dei pegni ai sicari a pagamento. La qualità può essere discutibile, ma i prezzi sono i migliori. Il Mercato Notturno della Porta offre tutto ciò che può offrire il Gran Bazar (e anche certa merce che il Gran Bazar non può offrire), anche se è meglio non farsi troppe domande sulla provenienza della merce.

Abitanti di Sigil

Gli abitanti di Sigil sono l'assortimento più vasto e variegato di personaggi che sia possibile trovare in qualsiasi angolo dell'universo. Mortali, immortali ed elementali vivono fianco a fianco e perfino gli antichi nemici razziali (angeli e diavoli, drow e eladrin, githyanki e mind flayer) si incrociano per la strada e si scambiano a malapena uno sguardo. Se Sigil è veramente un microcosmo che rappresenta l'universo, allora i suoi cittadini rappresentano in qualche modo gli abitanti di tutti i mondi, assieme alle loro innumerevoli alleanze, odi, desideri, segreti e convinzioni. I personaggi descritti di seguito sono alcuni esempi del colore locale. Sono abitanti di Sigil indicativi del suo ambiente e della sua atmosfera e che potrebbero giocare un ruolo nelle avventure di quegli eroi che si ritrovassero a vagare per le strade della Città delle Porte.

Alluvius Ruskin: Nella Città delle Porte, a volte le informazioni più importanti da recuperare sono le chiavi giuste per aprire certi portali. I viaggiatori in transito a Sigil che cercano un modo per andarsene spesso trovano ciò di cui hanno bisogno alle Antichità di Tivvum, una torre che si innalza al di sopra della confusione del Distretto del Mercato. Alluvius Ruskin è una vecchia, piccola e smagrita tiefling dalla pelle scura e dai capelli grigi scompigliati. Vende ogni sorta di oggetti che possono essere usati come chiavi dei portali: dai petali di rosa necessari per aprire un portale di Arvandor ai cubetti di ghiaccio infernale che non si sciolgono, necessari per un portale che conduce alle distese ghiacciate di Cania, fino alle minuscole perle azzurre che aprono un portale collegato alle profondità di un mare elementale. La tiefling è anche un'ottima fonte di informazioni riguardo a quei portali che non richiedono chiavi fisiche: le parole, i gesti e gli stati mentali che aprono i portali più insoliti per le vie di Sigil. Come attività collaterale, compra e vende volentieri anche qualche oggetto magico, anche se i suoi metodi di selezione risultano quanto meno incomprensibili.

Nonostante la macchia del suo retaggio infernale, "Lu" (come spesso la chiamano i clienti più affezionati) sembra innocua, o addirittura affascinante, e dà l'impressione di una vecchia gentile e benevola che ha a cuore gli interessi dei suoi clienti. In realtà, Alluvius è una potente maga in grado di animare i gingilli del suo negozio affinché compongano dei costrutti animati che la difendano. Inoltre, la tiefling è un membro di una setta antica e quasi scomparsa chiamata Incanterium, i cui lunghi rituali hanno infuso in tutto il suo corpo posenti magie arcane. Alluvius si sostenta tramite la magia piuttosto che con il cibo o addirittura con l'aria, e la sua fame di magia è insaziabile.

Dietro la sua facciata amichevole, Lu sogna di accumulare un giorno abbastanza magia da reclamare il controllo di Sigil e con essa, attraverso il controllo dei portali della città, dominare l'universo intero. Il suo può sembrare un sogno di una lunatica, ma più magia consuma, più si avvicina a trasformare un sogno in realtà.

Regola-del-tre: Alcuni affermano che uno dei principi dell'universo è quello del tre. La stessa struttura dell'universo lo dimostra: il cosmo è composto dal Caos Elementale, dal Mare Astrale e dal mondo situato al centro. Il mondo naturale, la Selva Fatata e la Coltre Oscura formano un'altra triade all'interno della prima. Alcuni filosofi ipotizzano che debba esistere un'altra triade composta dall'universo conosciuto, dal Reame Remoto e da un terzo elemento sconosciuto. La gente di Sigil è solita dire: "Se vedi due cose, cerca la terza."

L'essere che si fa chiamare Regola-del-tre ha adottato questo principio come filosofia di vita. Si guadagna da vivere vendendo informazioni, ma fornisce tre risposte a ogni domanda ed esige di essere pagato con una serie di tre oggetti: ad esempio una moneta d'oro, una d'argento e una di rame, o una serie di tre favori collegati tra loro. Si dice che sia il figlio di un demone glabrezu e di una donna umana, e c'è anche chi afferma che il suo vero padre sia il principe dei demoni Graz'zt (vedi pagina 130); è specializzato soprattutto in informazioni riguardanti l'Abisso e i suoi abitanti. Tuttavia, appare a tutti come un saggio githzerai esile e avvizzito, vestito di un saio grigio e dal sorriso semisdentato. Frequenta il Rematore dello Stige, una taverna del Distretto Basso preferita dalla clientela elementale e da coloro che trafficano con l'Abisso.

Regola-del-tre ha le mani in pasta in molti traffici di informazioni e in molte delle manovre politiche di Sigil, e può contare su vari contatti importanti nell'Abisso, nella Città d'Ottone e nei Nove Inferi. Alcuni mormorano che voglia scatenare una nuova Guerra Sanguinosa, mentre altri affermano che vorrebbe che diavoli e demoni superassero le loro differenze e unissero le forze contro le divinità. Alcuni osano addirittura ipotizzare che desideri reclamare un frammento di pura malvagità dal cuore dell'Abisso stesso, e usare quel potere per diventare qualcosa di simile a una divinità. Chi interagisce con questo vispo e sagace individuo nelle stanze affollate del Rematore dello Stige, tuttavia, crede che tali grandi progetti vadano ben oltre le sue capacità.

Shemeshka la Razziatrice: Questa informatrice siede al centro di una vasta ragnatela di spie e di agenti segreti, come un ragno affamato. È una raavasta vanitosa, ambiziosa e straordinariamente potente (vedi pagina 135) che in apparenza sembra l'incarnazione della grazia e della dignità... ma quando cede alla collera, prorompe in un'accanita sequenza di insulti o in uno sfoggio di micidiale violenza.

A differenza di molti altri raavasta, Shemeshka va fiera della sua vera forma e ricorre raramente ai travestimenti. La sua pelliccia ramata è soffice e pulita, con sottili striature bianche che partono dalla punta del suo muso canino e corrono lungo il volto. Indossa un copricapo a forma di ragno fatto di rasorvite, alcuni dicono a imitazione delle lame con cui si adorna la Signora del Dolore. Porta alle braccia, alle orecchie e alle dita innumerevoli perle, braccialetti, orecchini e anelli ed è costantemente circondata da un nugolo di tiefling servili che le fanno strada, le pettinano la pelliccia e le sistemano il copricapo. È facile sottovalutare questi lacché, ma in realtà ognuno di essi è un'abile spia e un assassino.

Shemeshka sa qualcosa su ogni abitante di Sigil, o almeno questo è quanto vuol fare credere a tutti. Ha la snervante abitudine di menzionare casualmente un crimine o un segreto imbarazzante della persona con cui sta conversando. Quando lo fa, sorride e continua a parlare, lasciando il suo interlocutore esterrefatto, spaventato e disposto a concedere a Shemeshka tutto ciò che desideri.

Vocar il Disobbediente: Questo umano vecchio e avvizzito afferma di essere stato in passato un esarca di Vecna, e la sua orbita vuota e il suo moncherino sinistro sembrano confermare queste affermazioni. Se qualcuno crede a tali dichiarazioni, tuttavia, ne consegue che dovrebbe credere anche alle sue altre affermazioni... e Vocar dice molte cose che sono tutt'altro che vere.

In qualità di sacerdote del dio dei segreti, molti anni fa Vocar era diventato abile ad acquisire segreti di tutti i generi, sussurrandoli al suo dio durante le preghiere notturne e tenendoli ben nascosti nella sua mente. Alcuni suggeriscono che tutti questi segreti (o forse un segreto in particolare) lo abbiano condotto alla follia. Altri affermano che Vocar si ribellò al suo padrone divino. In ogni caso, Vocar è fuggito dal servizio di Vecna e ora vive da qualche parte nell'Alveare, sussurrando una sequenza interminabile dei segreti più oscuri dell'universo.

Vocar è un umano anziano, dalla lunga barba bianca e dalla testa calva maculata per la vecchiaia. Indossa una tunica grigio-marrone logora e sporca e porta un pugnale d'argento. A volte copre l'orbita vuota del suo occhio sinistro con una benda rossa, ma nella maggior parte dei casi non se ne cura.

Molta gente (e anche molte divinità) vorrebbero mettere le mani su Vocar e fagli confessare tutti i suoi segreti oppure metterlo a tacere per sempre. Vecna, naturalmente, è il primo di coloro che vorrebbero vederlo morto, e gli agenti del Dio Mutilato appaiono regolarmente nell'Alveare per reclamare la vita di Vocar. Tuttavia, si dice che Vocar conosca qualche segreto riguardo a Vecna in persona, e che tale segreto gli consenta di sfuggire a questi attentati. Anche Ioun pare molto interessata a Vocar, anche se con intenzioni meno violente. In una città in cui la merce di scambio primaria è la conoscenza, tuttavia, quasi tutti hanno un interesse di qualche tipo per ciò che rimane rinchiuso nella mente di Vocar.

IL REAME REMOTO

Il Reame Remoto, a volte chiamato anche l'Oltre, è un piano (o forse uno spazio oltre i piani) terribilmente estraneo alle normali geometrie planari. Le creature che si annidano nel Reame Remoto sono troppo aliene perché una mente normale riesca ad accettarle senza risultarne danneggiata. Quando le emanazioni vaganti del Reame Remoto si riversano nel mondo, la materia si agita, sollecitata da impulsi inspiegabili, poi si dissolve in cenere o si trasforma in una nuova, mostruosa forma di vita.

La storia del Reame Remoto è oggetto di molti interrogativi e controversie. Queste teorie contrastanti ben si adattano al Reame Remoto, che è qualcosa di intrinsecamente alieno e non può essere facilmente catalogato all'interno di nessuna cosmologia. È un reame "remoto" anche in senso letterale, in quanto è situato al di fuori e oltre la cosmologia che abbraccia il mondo dei mortali, dei primordiali e delle divinità. Il Reame Remoto va oltre un multiverso già fin troppo difficile da comprendere. È una creazione "esterna", che esiste soltanto nel reame teoretico di un'infinità senza tempo. Le conoscenze del Reame Remoto sono il trionfo della mente sui rozzi confini della materia, dello spazio e della sanità. Ogni mortale o immortale che ha tentato di comprendere le verità del Reame Remoto è precipitato nel migliore dei casi nella follia. Nei peggiori casi, queste creature sono state consumate e corrotte e si sono trasformate in mostri a loro volta.

Coloro che non danno troppa importanza alla sanità della loro mente a volte decidono di recarsi in quei luoghi corrotti dove il Reame Remoto ha toccato (o sta attualmente toccando) il mondo. Una volta giunti sul posto, tentano di scrutare nell'Oltre. Anche se le descrizioni di molte visioni di questo tipo sono poco più di farneticazioni incoerenti, alcune condividono almeno alcuni dettagli. Il sottile filo di coerenza parla di uno spazio popolato da vaste entità immerse in contemplazioni talmente aliene che la realtà stessa viene distorta e alterata in loro presenza. Contraddizioni letali e leggi naturali nocive nascono a seguito di un capriccio soltanto per dissolversi come vapore e fare posto a nuovi sogni ancora più malati.

Un altro tema ricorrente nelle visioni descrive il Reame Remoto come una massa solida di veli trasparenti simili agli strati di una cipolla. Questi strati sovrapposti sono penetrati da fiumi bianchi come l'avorio e fuoriuscite di fanghiglia blu che dissolvono ogni cosa che toccano. Altrove, vermi gelatinosi si fanno strada tra le pieghe del piano con i loro tentacoli brulicanti e trasudando incrostazioni simili a licheni. Non esiste aria o atmosfera nel Reame Remoto: il piano è un unico, smisurato, semisolido oceano amebico.

Vaste forme fluttuano ai margini del campo visivo attraverso la sostanza del reame, vagamente somiglianti alle creature dei più profondi abissi marini del mondo mortale. Molte di queste forme sfocate sono grandi quanto una città... e sono quelle più piccole.

Fortunatamente, questo reame di follia entra in contatto con il mondo razionale soltanto raramente. Il Reame Remoto non è un luogo che normalmente i viaggiatori possono visitare, e le sue terribili e folli influenze sul mondo sono molto rare. Quando queste insolite intrusioni si verificano, la pressione distorcente del Reame Remoto trasforma anche le sostanze che in origine erano inerti. Questa mescolanza di realtà genera corruzioni e distorsioni terrificanti e a volte provoca la nascita anche di stridenti mostruosità aberranti.

Le creature aberranti le cui origini risalgono al Reame Remoto comprendono i mind flayer, gli aboleth, i beholder e i vermeiena. Alcuni di questi esseri, tra cui gli aboleth, sono in realtà emigrati sul mondo naturale dal Reame Remoto. In realtà pare che le forme degli aboleth non siano troppo diverse da quelle che i loro antenati ancora mantengono in quel reame amebico. Anche i mind flayer provengono direttamente dal Reame Remoto, sebbene la loro forma attuale sia il risultato di un'evoluzione del loro ciclo vitale originale. Col tempo, gli illithid hanno adottato una forma umanoide. Molte altre creature aberranti non sono veramente originarie del Reame Remoto, ma sono venute a crearsi a seguito di strane e perverse emanazioni che hanno distorto i processi naturali del mondo e hanno generato questi esseri mostruosi.

MAK THUUM NGATHA, IL VERME DALLE NOVE LINGUE

Le più potenti entità del Reame Remoto possono essere paragonate alle divinità e ai primordiali come grado di potenza. Mak Thuum Ngatha è una di queste creature, un essere venerato da una manciata di studiosi alieni, cultisti e altre razze aberranti poco note. Nessuno al di fuori del Reame Remoto sa dire quali possano essere i desideri o gli obiettivi di Mak Thuum Ngatha, ma di certo sono ostili nei confronti di qualsiasi creatura del mondo mortale. Esistono altre entità di potenza analoga del Reame Remoto, ognuna venerata da piccoli gruppi di folli seguaci, ma il Verme dalle Nove Lingue è il più famoso di questo letale e misterioso pantheon.

IL PIANO DEI SOGNI

Secondo alcune teorie, quando una creatura dorme, la sua mente si cimenta nello stesso tipo di attività a cui si dedicavano le divinità quando il mondo era giovane: un atto di creazione immaginativa. Senza la materia grezza del Caos Elementale da plasmare, tuttavia, questi sogni possono esistere soltanto come creazioni cerebrali, idee che beneficiano soltanto di un'ombra di sostanza. Per quei pochi visitatori che si fanno strada fino al Piano dei Sogni, tuttavia, l'ambiente è reale proprio come quello di qualsiasi altro mondo.

Il Piano dei Sogni (a volte chiamato soltanto il Sogno) è una vasta distesa dove i sogni fatti da milioni di menti creative nel corso delle ere passate del mondo vanno a depositarsi. I confini esterni del piano sono le zone dove approdano i sogni più nuovi, mentre il cuore del reame custodisce i sogni degli esseri più antichi. C'è chi dice che i visitatori situati ai confini esterni del piano possano influenzare i sogni delle creature che in quel momento sono addormentate.

La natura esatta del piano è oggetto di discussione. Alcuni affermano che si tratta di un semipiano, situato al di fuori della struttura del cosmo eppure collegato in qualche modo ad esso. Altri ritengono che si tratti di un dominio astrale, abbandonato da tempo dalla misteriosa e antica entità che l'aveva creato, e in effetti pare che la maggior parte dei viaggiatori che giungono nel Sogno vi arrivino attraverso il Mare Astrale.

Dal momento che è interamente costituito da sogni, buona parte del Piano dei Sogni sembra familiare ai visitatori. Le sue leggi naturali, tuttavia, sono soggette ai capricci della mente dei dormienti, e sia le sue terre che le sue creature possono cambiare improvvisamente e trasformarsi in tutt'altra cosa. I vari elementi del terreno giacciono mescolati alla rinfusa: una casa potrebbe improvvisamente trasformarsi in un vasto deserto (o in una casa completamente diversa) senza alcun motivo o preavviso.

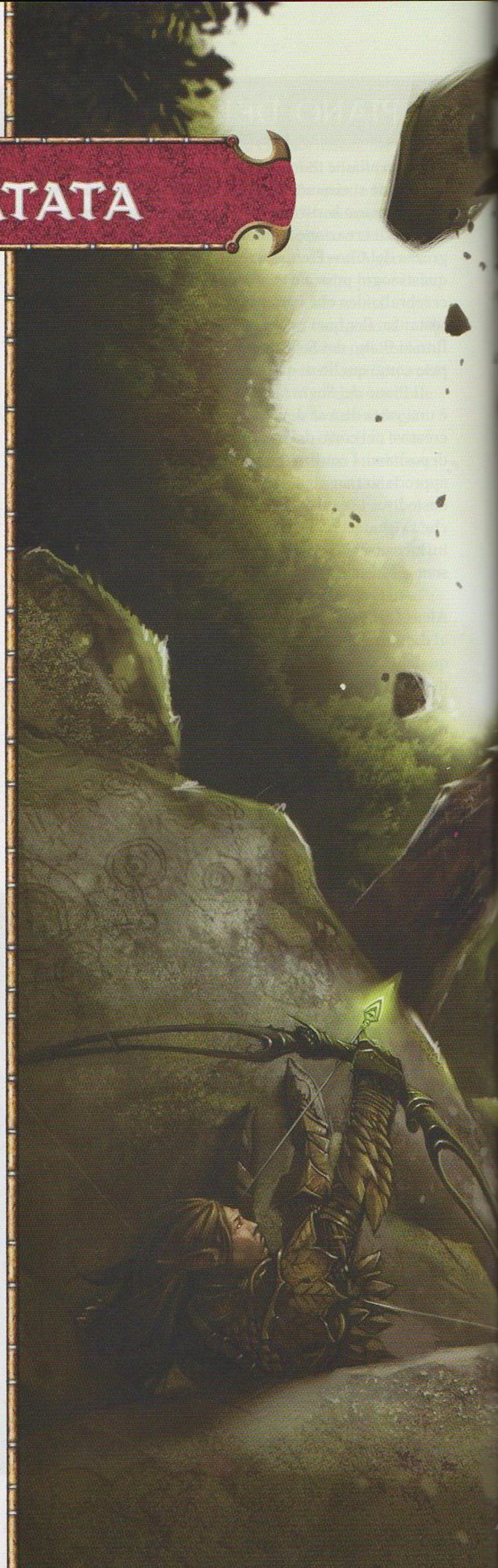
Gli incubi sono una presenza ricorrente sul Piano dei Sogni. Molto spesso, le improvvise trasformazioni del piano tendono al peggio: una leggera pioggia si trasforma in acido bruciante, un bambino innocente diventa un vampiro o un mostro tentacolare. Gli eventi e le creature del Sogno spesso incutono una paura sproporzionata all'entità della loro effettiva minaccia, esercitando poteri o effetti contenenti la parola chiave "paura" sui visitatori. Anche i poteri potrebbero funzionare in modi inaspettati e potrebbero manifestare casualmente affinità a parole chiave diverse da quelle consuete e cambiare frequentemente.

Molte creature del Piano dei Sogni sono generate direttamente dai sogni, proprio come il terreno e l'ambiente circostante. Tuttavia, molti visitatori sono attirati da questo piano perché gli echi dei sogni possono racchiudere molte conoscenze preziose. I servitori di Vecna setacciano il piano in cerca di segreti e le spie degli informatori di Sigil esaminano le terre del sogno più recenti in cerca di informazioni utili per i loro datori di lavoro. I servi di Orcus perlustrano le rovine dei sogni più antichi nella speranza di trovare degli indizi sul nome perduto della Regina Corvo e i githyanki provano grande piacere nell'assalire i visitatori di questo piano. Gli avventurieri potrebbero mettersi in cerca di un portale che conduca nel Sogno per aiutare o per ostacolare questi individui.



CAPITOLO 2

La Selva Fatata



La Selva Fatata (a volte nota anche come il Piano di Faerie) è una versione selvaggia e lussureggiante del reame mortale. Imponenti foreste ricoprono migliaia di leghe. Splendide praterie d'ambra si estendono tra picchi montani immacolati che svettano tra nuvole perfette. Oceani smeraldini, turchesi e di giada si infrangono su spiagge sconfinate. I cieli sono di un azzurro perfetto che il mondo mortale non ha mai conosciuto... finché non giunge una tempesta, dalle nuvole nere come la pece, che scatena venti feroci e piogge torrenziali. In questo mondo, ogni albero e ogni roccia vibra di potere arcano. Tutto ciò che esiste è magico.

Le creature originarie della Selva Fatata (gli enigmatici eladrin, le perfide streghe, le driadi selvatiche e i tirannici fomorian) sono tutte pervase dall'energia mistica di questo piano. Alcune ne sono state benedette, altre ne sono state distorte. Come la terra in cui vivono, anche le creature fatate che popolano questo piano portano ogni aspetto all'estremo. Le creature fatate buone sono nobili e giuste, proteggono il mondo naturale e quei mortali a cui decidono di concedere i loro favori. Le creature fatate malvagie sono puro istinto malevolo scatenato, esseri di furia, di artigli e di sangue. Le creature della Selva Fatata possono essere crudeli, nobili, mostruose e feroci... spesso contemporaneamente.

Questo capitolo esplora i seguenti aspetti della Selva Fatata:

- **Visitare la Selva Fatata:** Indicazioni sui metodi più comuni per raggiungere questo piano e i tratti planari della Selva Fatata.
- **Tratti planari:** I modi in cui la magia della Selva Fatata influenza i mortali che visitano il piano e quali pericoli i visitatori possono affrontare.
- **Abitanti della Selva Fatata:** Una panoramica dei più affascinanti e famigerati residenti del piano.
- **Luoghi della Selva Fatata:** Un'esplorazione dei luoghi più significativi della Selva Fatata, assieme ad alcune creature in cui un viaggiatore potrebbe imbattersi in queste sgargianti radure e antiche città.

CHIPPY



VISITARE LA SELVA FATATA

Il reame di Faerie, colmo di bellezza... e di pericoli micidiali

Tratti della Selva Fatata
Tipo: Piano parallelo.
Forma e dimensioni: La Selva Fatata è un piano parallelo di dimensioni e topografia analoghe a quelle del mondo mortale.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Normale.

Alcuni sapienti eladrin affermano che la Selva Fatata è il sogno fatto dal mondo naturale in persona. La Selva Fatata è sotto molti aspetti indistinguibile dal mondo naturale. Tuttavia, proprio come un sogno, la Selva Fatata è una versione vivida e pericolosa di qualcosa di familiare. La geografia della Selva Fatata è simile a quella del reame mortale, ma soltanto a grosse linee. Varie montagne, fiumi e mari del mondo naturale sono assenti sulla Selva Fatata. Tuttavia, le distanze tra i principali punti di riferimento geografici della Selva Fatata (e spesso i punti di riferimento stessi) sono distorte.

I mortali giungono in questo reame pericoloso per attingere ai poteri arcani che scorrono come fiumi invisibili di magia attraverso le sue terre selvagge. Alcuni desiderano trattare con gli eladrin per ottenere qualcuno dei loro segreti; altri combattono contro le creature fatate che infliggono i loro crudeli capricci sugli innocenti del mondo mortale. Altri cercano di saccheggiare le magie e gli artefatti ancora sepolti tra le rovine delle città di cristallo abbandonate dagli eladrin nel corso della guerra con i drow. Le foreste mozzafiato, i mari tempestosi, i picchi di granito avvolti di nubi della Selva Fatata nascondono innumerevoli misteri per coloro che si dimostrano abbastanza astuti e coraggiosi da sopravvivere.

Raggiungere la Selva Fatata

La Selva Fatata si distingue dagli altri piani per il fatto di essere l'unico piano su cui spesso si giunge per caso. Nei luoghi più selvaggi del mondo esistono dei **crocevia fatati**, dei punti in cui la barriera che separa la Selva Fatata dal mondo mortale è molto sottile, assopiti in qualche radura nascosta o sotto una collina avvolta nella nebbia. Molti mortali si sono spinti senza saperlo oltre un crocevia fatato nel giorno sbagliato dell'anno o nel momento sbagliato del giorno per smarrirsi nel mondo fatato.

Col passare dei secoli, gli eladrin (e anche le altre creature fatate) hanno migliorato molti crocevia fatati naturali per creare una serie di portali affidabili tra il mondo e la Selva Fatata. Tali portali sono indicati da antiche pietre verticali, obelischi alti poche decine di centimetri e ricoperti di antiche rune, boschetti di alberi piantati secondo una disposizione particolare o perfino da un cerchio di funghi. Alcuni crocevia fatati sono piccoli quanto lo spazio verticale che separa due menhir, mentre altri sono intere radure silvane grandi quanto un paese. Molti di questi luoghi sono stati abbandonati. La loro magia si è assopita e si risveglia soltanto quando si verificano le condizioni giuste o quando un'antica parola d'ordine elfica li costringe a riattivarsi.

Normalmente è possibile attivare i crocevia fatati in due modi diversi: con una frase che funge da chiave, regolata su quel particolare crocevia, o con l'uso del rituale di Passaggio Fatato. Come ben si addice a un piano selvaggio, certi portali si attivano a caso o soltanto quando si verificano certe condizioni speciali, come ad esempio durante una particolare fase lunare o quando i raggi di sole filtrano tra gli alberi giusti a una certa angolazione. Quando un crocevia fatato si attiva casualmente o in circostanze rare ma normali, le creature generalmente passano attraverso il portale che si è aperto senza nemmeno accorgersi della transizione sulla Selva Fatata. Alcuni crocevia fatati rimangono aperti permanentemente. Solitamente si trovano nelle più fitte foreste del mondo, in quei luoghi dove la convergenza armonica tra il mondo mortale e la Selva Fatata è massima.

I crocevia fatati del mondo mortale sono oggetto di molte leggende locali. Le vecchie storie parlano di incontri con le creature fatate e dei molti pericoli che si corrono in queste occasioni. Chi si spinge sulla Selva Fatata torna cambiato, o spesso non torna affatto. Per gli avventurieri più attenti, queste storie racchiudono indizi su un passaggio dimenticato da tempo verso il meraviglioso e selvaggio mondo fatato. Quando in una foresta la gente del luogo continua a sparire, la causa potrebbe essere soltanto la presenza di alcune bestie feroci... oppure i viandanti potrebbero passare in mezzo a due alberi gemelli situati in cima a una collina nel cuore del bosco quando la luna è alta, e ritrovarsi su un altro mondo.

Il secondo metodo per raggiungere la Selva Fatata è tramite un **esodo planare**. Un esodo planare si verifica quando i flussi e riflussi di energia planari trasportano un ampio tratto di territorio di un piano su un altro piano. Le città degli eladrin spesso "cavalcano" questi esodi planari e appaiono improvvisamente sul mondo dei mortali, con un lampo improvviso di luce solare e una pioggia di petali di fiori. Per recarsi sulla Selva Fatata, un viaggiatore non deve fare altro che attraversare le porte della città eladrin finché questa rimane sul piano mortale e poi aspettare che la città faccia ritorno alla Selva Fatata.

Ogni esodo planare è diverso dagli altri. Una città eladrin potrebbe apparire puntuale come un orologio una volta ogni secolo. La città di Shinaelestra giunge nel mondo ogni notte a mezzanotte, sostituendosi a una radura nel cuore della Foresta Ululante, per poi tornare sulla Selva Fatata appena prima dell'alba. La torre di Astrazalian rimane sulle colline di una dolce isola verde tutta la primavera e tutta l'estate, ma si sposta sulla Selva Fatata quando giunge l'autunno e vi rimane fino alla fine dell'inverno.

Chi viaggia attraverso la Selva Fatata deve affrontare innanzitutto la vegetazione incontrollata e l'aspro territorio del piano. Esistono ben pochi sentieri delimitati e le strade vere e proprie si contano sulle punte delle dita.

Se un gruppo di avventurieri fortunati scopre un fiume e decide di seguirne il corso per avanzare, presto potrebbe imbattersi in una cascata alta più di un chilometro. Mentre scalano le pietre del crepaccio rese viscide dall'acqua, gli spruzzi della cascata li infradiceranno peggio di un temporale estivo. Quando arriveranno sul fondo e rimarranno soffocati dalla nebbia sulfurea degli acquitrini delle streghe, l'illusione di essere giunti in un idilliaco paradiso naturale sarà scomparsa da tempo.

La perigliosa geografia della Selva Fatata non fa che peggiorare ulteriormente le sorti dei viaggiatori. Come già accennato, i punti di riferimento geografici del mondo mortale possiedono un'eco nella Selva Fatata. Ma i punti di riferimento naturali sono spesso delle versioni esagerate delle loro controparti del mondo materiale. I picchi montani sono più scoscesi e più infidi. Il corso di un fiume lento e regolare sul mondo mortale diventa una sequenza di rapide impetuose sulla Selva Fatata. I mari sono agitati da onde tumultuose scatenate da tempeste arcane che imperversano al largo.

I punti di riferimento artificiali nel mondo dei mortali, come ad esempio le città, non sono altro che un accampamento di cacciatori o soltanto una piccola radura nelle foreste della Selva Fatata. Cosa ancora più snervante, perfino le distanze tra due luoghi della Selva Fatata possono variare in base alla direzione in cui un viaggiatore si sposta. Il viaggio dall'avamposto eladrin di Aedonni al Consiglio dei Cunicoli dura tre giorni in meno rispetto al viaggio dal Consiglio dei Cunicoli a Aedonni. Nessuno di coloro che ha fatto questo viaggio è in grado di spiegare il perché.

È opera di forze potenti e misteriose, che si contendono il dominio della Selva Fatata. Le arcifate eladrin non si fanno scrupolo a usare degli ignari intrusi come pedine nei loro complicati intrighi di corte. Gli stessi nobili eladrin sono coinvolti in una faida interminabile contro i signori della Selvascura (il Sottosuolo Fatato), i giganteschi fomorian, i signori del malocchio. Mentre queste razze si danno battaglia su tutta la Selva Fatata, altre creature provenienti da piani più esotici mettono in atto complicati propositi per usurpare il controllo della sconfinata fonte di energia magica costituita da questo piano.

LINEE LEY

Il potere arcano corre attraverso tutta la Selva Fatata lungo antichi sentieri nascosti noti come linee ley. Alcuni credono che le linee ley siano i fili che compongono la trama del mondo stesso e che legano un piano all'altro. Le linee ley della Selva Fatata hanno le loro controparti nel reame dei mortali, soprattutto in quei luoghi di potere situati nei pressi di un crocevia fatato. Si può dire anzi che seguire una linea ley su uno dei due piani sia un ottimo modo per imbattersi prima o poi in un crocevia fatato.

In quei luoghi dove le linee ley si intersecano o terminano, la magia è molto potente. Un personaggio che esegue un rituale che preveda Arcano o Natura come abilità chiave in un luogo del genere ottiene un bonus di +2 a qualsiasi prova di abilità richiesta dal rituale. Il costo delle componenti del rituale scende inoltre al 75% del costo normale. (La magia che pervade l'area migliora l'efficacia delle componenti del rituale.)

La Bellezza Splendente

Mettendo da parte i pericoli costituiti dalle creature della Selva Fatata, i nuovi arrivati devono far fronte anche a stupefacenti nuove percezioni sensoriali. La presenza tangibile della magia nella Selva Fatata è qualcosa di diverso da qualsiasi esperienza del mondo mortale. I fiori della Selva Fatata emanano profumi in grado di ammaliare gli umani imprudenti e il fetore del Mare Torbido è in grado di sopraffare anche il combattente più resistente. La potente magia che pervade l'intero piano rende ogni cosa, in mancanza di una definizione migliore, intensamente reale. Gli abitanti originari del piano chiamano questo effetto la Bellezza Splendente. I colori sono più vividi, gli odori più intensi. La luce non si disperde come dovrebbe, Ogni vista, suono, odore e sapore è più intenso del normale. Come accade con quasi tutte le cose della Selva Fatata, questo effetto può essere sia una benedizione che una maledizione. Un semplice raggio di sole nella Selva Fatata può apparire come una scultura divina di luce scintillante e ispirare grandi emozioni nell'osservatore. Ma le ombre senza fondo dei dungeon dei fomorian sono altrettanto intensi, e possono indurre un avventuriero smarrito al panico e alla follia.

La Bellezza Splendente ha un ulteriore effetto sulle creature senzienti. Il sangue risponde al richiamo degli incantamenti della Selva Fatata. Così come le creature originarie della Selva Fatata sono incarnazioni estreme del potere e della passione, anche i visitatori iniziano a comportarsi come una versione più pura e diretta di se stessi. Gli eroi coraggiosi diventano avventati, gli amici diventano amanti e i rivali arrivano a puntarsi un coltello alla gola l'uno dell'altro. Anche se gli avventurieri non perdono mai il controllo, devono costantemente lottare per opporsi al richiamo della Selva Fatata che vorrebbe renderli liberi, selvaggi e privi di ogni freno.

Signorie fatate

Nella Selva Fatata esistono dei luoghi chiamati **signorie fatate**, che solitamente si manifestano in quei punti in cui si incontrano due o più linee ley (vedi il riquadro "Linee ley"). Una signoria fatata entra in sintonia con l'abitante più potente che risiede entro i suoi confini (solitamente una creatura fatata, ma non necessariamente), alterando l'ambiente dell'area per riflettere l'umore o il carattere di quella creatura. Ad esempio, una signoria abitata da una spietata strega della morte potrebbe essere ricoperta da una perenne patina di gelo, mentre una torre abitata da un goblin mago impazzito potrebbe essere ricoperta di rampicanti animati e famelici dalle tonalità innaturali.

Le signorie non stabiliscono legami empatici con quelle creature con cui entrano in sintonia, e tali creature non dispongono di alcun controllo diretto sull'ambiente. Ad esempio, sul palazzo di un re eladrin potrebbero addensarsi nubi tempestose ogni volta che il re si infuria, ma le nuvole si diraderanno soltanto quando il re tornerà calmo.

ABITANTI DELLA SELVA FATATA

All'alba dei tempi della Selva Fatata, la magia selvaggia che dilagava per le foreste primordiali generò innumerevoli bestie che erano più un'estensione della natura che non degli abitanti veri e propri di quella terra. Alcune divinità trovarono lo splendore lucente di questo luogo più adatto alle loro creazioni e così lasciarono libere le loro varianti delle creature mortali in questi boschi eterni. Sono poche le bestie del tutto prive di intelligenza che vivono sul Piano di Faerie. La maggior parte delle creature è dotata di un barlume di intelligenza, anche se dovesse trattarsi semplicemente di una forma di astuzia malevola.

Le razze intelligenti fanno del loro meglio per piegare la Selva Fatata alla loro volontà. I principali rivali che si contendono il dominio della Selva Fatata sono gli eladrin, insediati nelle loro città scintillanti, e i fomorian, annidati nelle loro fortezze sotterranee. Esistono altre razze che si tengono ai margini del conflitto, e la natura imprevedibile delle creature fatate impedisce ogni consolidamento degli equilibri di potere. Quando si parla della politica sul Piano di Faerie, soltanto una cosa è certa: la metà di quello che sembra vero in realtà non lo è.



LUCIO PARRILLO

ARCIFATE

I più potenti spiriti fatati sono simili a degli avatar divini che hanno assunto un aspetto naturale di loro scelta. Alcuni sono nobili eladrin talmente antichi e potenti da essere ascesi al di sopra dei vincoli della mortalità, come ad esempio Tiandra, la Regina dell'Estate, o il Principe del Gelo. Altri sono gli spiriti risvegliati delle grandi foreste, delle montagne o dei fiumi, come il Lord Verde Oran o Scamander, lo spirito guardiano del fiume che porta lo stesso nome. Altri sono incarnazioni senzienti di vari tipi di animali, come il Signore dei Gatti o il Re delle Scimmie. Alcune arcifate sono creature fatate di altre razze che hanno raggiunto un grande potere con la vecchiaia: ad esempio la strega Baba Yaga o Hyrsam, il principe dei satiri. Pochi di questi esseri sono forti come una divinità o come un signore dei demoni, ma all'interno delle loro signorie, quasi nessuna entità potrebbe mai sperare di sconfiggerli.

Le arcifate possono essere benevole o maliziose, compassionevoli o spietate. Molte si rivelano pericolose quando trattano con i mortali, ma altre trovano gli eroi mortali affascinanti e concedono loro grandi poteri o grandi conoscenze in dono. In genere le arcifate sono totalmente prese dalle loro rivalità, intrighi e vecchie inimicizie. Si adoperano per mettersi i bastoni tra le ruote a vicenda, anche se le più potenti riescono a governare nutrite fazioni di creature fatate dalla mentalità affine alla loro.

LA CORTE DELLE STELLE

Alcune volte all'anno, senza alcun preavviso, le arcifate e i loro alleati si radunano per un grande incontro e un baccanale in cui le loro corti reali si mescolano fino a formare un'unica grande congrega. Passano il tempo a

PATTI FATATI DEI WARLOCK

I patti fatati sono una fonte comune di potere per i warlock. Ogni patto è un legame, un accordo stretto con una particolare arcifata. La natura del patto varia di volta in volta. Alcuni warlock vengono istruiti da altri warlock più anziani e poi giurano fedeltà al patrono del loro maestro. Quei mortali che si spingono sulla Selva Fatata e sopravvivono alle sue prove a volte vengono ricompensati con un patto per avere procurato divertimento a una delle arcifate. Altri ancora vengono contattati sul mondo mortale dall'arcifata o da un suo rappresentante per stringere il patto. Le arcifate persegono dei loro obiettivi misteriosi nel mondo degli umani, e i warlock a cui hanno concesso potere spesso si dimostrano utili per i loro scopi.

La natura personale di questo rapporto infonde maggior colore ai poteri di un warlock. Se un warlock trae i suoi poteri da un patto stretto con la Regina dell'Estate, i suoi incantesimi appariranno e suoneranno diversi da quelli concessi dalla Vergine della Luna. A discrezione del DM, un warlock che vede un altro warlock usare i suoi poteri può effettuare una prova di Arcano con CD 25 per indovinare l'identità dell'arcifata che funge da suo patrono.

negoziare, festeggiare, complottare, sposarsi e tradirsi tra loro. La corte riunita non ha un capo vero e proprio, ma è ospitata dall'arcifata nota come la Regina dell'Estate. Gli eladrin chiamano questo raduno la Corte delle Stelle.

Col passare dei secoli, i frequentatori della Corte delle Stelle si sono schierati in varie fazioni. Si contendono l'influenza sulla Corte, che si esplicita poi in territori più vasti e maggiore potere arcano in tutta la Selva Fatata. Molte arcifate e i loro seguaci si considerano membri di più di una fazione e spesso sostengono le forze rivali, quando ciò torna a loro vantaggio. Nonostante questo caotico miscuglio di potere, alleanze, ambizioni e tradimenti, i conflitti aperti sono molto rari nella Corte delle Stelle. Si ottiene prestigio attraverso l'eloquenza, i duelli dei propri protetti e le trame in continuo mutamento. Gli avventurieri si rivelano ottimi agenti sul campo per i nobili eladrin impegnati in queste trame.

Al di fuori delle fazioni delle arcifate eladrin, il resto della Corte delle Stelle è composto da attendenti, ambasciatori delle altre razze fatate, capotribù dei centauri e vari frequentatori interplanari. Molte delle creature che frequentano la Corte si sono date da fare per decenni per accumulare influenza sufficiente a ottenere un'udienza presso la Regina dell'Estate. Alcuni di questi attendenti provenienti dalle altre terre hanno adottato la Selva Fatata come loro nuova patria. Hanno dimenticato le loro missioni originali e ora passano le loro giornate immerse nella stupefacente e inebriante bellezza della Selva Fatata.

Le Fate dell'Estate

Tiandra, la Regina dell'Estate, è una delle arcifate più potenti. Con un semplice sorriso può far maturare un raccolto, e aggrottando le ciglia può scatenare un incendio nei campi. I nobili eladrin pervasi dallo spirito dell'estate si considerano suoi baroni. La sua corte e i suoi seguaci sono noti con il nome collettivo di Fate dell'Estate.

Tiandra ha l'aspetto di un'eladrin di grande bellezza, dalla pelle colore del miele e dai capelli che risplendono di tutti i colori delle foglie d'autunno. I suoi occhi emanano un bagliore dorato simile al sole, e un suo semplice sguardo è sufficiente a far impazzire d'amore un individuo.

La Corte della Regina dell'Estate, nel palazzo di Senaliesse, rispecchia la sua bellezza ultraterrena. Uno stuolo di piccole fate la segue in volo. Ogni centimetro del suo trono è decorato di fiori, zampilli d'acqua e sete pregiate. Ma tutti questi abbellimenti vividi e sensuali servono soltanto a distogliere l'attenzione dalla sua intelligenza sopraffina. Tiandra è una stratega provetta, sia negli intrighi di corte che sul campo di battaglia. È dotata di uno strano, sarcastico senso dell'umorismo e di una sorprendente vena di senso pratico.

Tiandra si appassiona e si diverte a seguire le vicende dei mortali. È affascinata dall'imprevedibilità e dall'intensità tipiche del loro breve arco vitale. Ordina spesso che vengano messe in scena delle opere teatrali scritte dai mortali e commissiona poesie ai poeti mortali che hanno saputo attirare la sua attenzione. A volte si spinge perfino a scegliere un amante mortale. Questi rapporti hanno stemperato in Tiandra il disprezzo che molte altre arcifate provano nei confronti dei mortali. La Regina dell'Estate è leggermente meno volubile nei suoi rapporti con i mortali, almeno rispetto alle altre creature fatate più potenti. Tiandra concede spesso i suoi favori a coloro che la servono bene.

Le Fate Verdi

Oran, il Signore Verde, è il più grande delle arcifate legate alla natura. Potrebbe essere scambiato per un elfo, anche se è più alto e di gran lunga più muscoloso di qualsiasi altro elfo esistente. Gli occhi selvaggi di Oran sono neri come la pece e il suo volto selvatico è del colore del legno di quercia. I suoi capelli paglierini sono una massa di rovi e di lunghe trecce. Come cacciatore e combattente nei boschi non conosce rivali. Si dice che perfino il dio Corellon osservi un prudente rispetto nei suoi confronti. Oran è in sintonia con ogni ramo, ogni radice e ogni ruscello di qualsiasi foresta della Selva Fatata. In aggiunta alla fedeltà degli elfi che risiedono nella Selva Fatata, può contare anche su quella di molti treant, driadi e satiri. Coloro che giurano fedeltà a Lord Oran sono noti come le Fate Verdi.

Se Oran ha una debolezza, si tratta senz'altro della natura selvaggia del suo cuore. Può cedere a sbalzi d'umore violenti e improvvisi come un temporale estivo. La sua relazione con Tiandra, ad esempio, è oggetto di leggenda. Fu Oran a scolpire il palazzo di Tiandra, Senaliesse. Nel corso dei secoli i due sono stati amanti, acerrimi rivali, e per circa duecento anni sono riusciti a essere entrambe le cose simultaneamente. Le creature fatate della Corte spesso cercano di guadagnare ulteriore prestigio appoggiando l'uno o l'altro reggente in questi periodi di turbolenza romantica. Attualmente, tra Oran e Tiandra vige un rapporto di appassionata amicizia. Lord Oran è consapevole della sua natura impetuosa e si affida al freddo intelletto di Tiandra affinché stemperi le sue decisioni. Spesso agiscono all'unisono quando la Corte delle Stelle si raduna, specialmente nelle questioni militari e di sicurezza.

Sebbene Lord Oran sia il più potente delle Fate Verdi, anche molte altre pericolose arcifate appartengono a questa fazione.

Le Fate dell'Inverno

I nobili fatati che hanno scelto il sentiero dell'inverno (quello del freddo pungente, del ghiaccio mordente e della neve accecante) sono noti come le Fate dell'Inverno. Anche se non hanno un capo vero e proprio, il più potente e spietato di questa schiera è il Principe del Gelo. Quando si disturba a radunare i suoi alleati della lunga notte, la sua fazione è nota come la Corte dell'Inverno.

Il Principe del Gelo, di corporatura esile, pallido e dai capelli biondi, ha un sorriso che non scalda nessun cuore. Non è gratuitamente crudele, ma non mostra nemmeno un briciolo di pietà. Si allea con le altre arcifate soltanto quando deve affrontare le minacce più terribili. Il Principe del Gelo preferisce trattare con i suoi nemici in modo rapido e letale, senza curarsi troppo dei danni collaterali. Per qualche motivo incomprensibile, il Principe del Gelo nutre un profondo disprezzo per i mortali. Anche se per ora si accontenta di regnare sulle sue terre nella Selva Fatata, corre voce che trami per congelare l'intero mondo dei mortali e precipitarlo in una lunga e interminabile era glaciale.

I Signori del Mare

I marinidi e le altre creature fatate acquatiche si radunano nella Corte di Corallo. Le fate dei fiumi e degli oceani si inchinano al volere delle arcifate eladrin note come i Signori del Mare. Elias e Siobhan Alastai sono fratello e sorella, due eladrin che hanno raggiunto un livello di potere sufficiente a garantire loro il rango di arcifata soltanto pochi secoli fa. Data la loro recente ascesa al potere, sono meno distaccati emotivamente rispetto a molte altre arcifate. Risultano, se non proprio cordiali, meno terrificanti di molti altri grandi nobili della Corte delle Stelle. Stranamente, pochi eladrin manifestano un aspetto naturale relativo alle acque del mondo, quindi i Signori del Mare presiedono un consiglio composto per buona parte da potenti razze diverse dagli eladrin e originarie dei laghi e degli oceani più profondi.

Elias è il signore delle acque basse: i fiumi, i laghi e perfino i fondali costieri più bassi della Selva Fatata. Il suo dominio su questo regno lo porta in costante contatto con le razze che vivono lungo le rive. Considera il loro benessere una prova della sua maestria sugli elementi del mare ed è sempre pronto a intervenire in aiuto dei suoi sudditi se sa che è in arrivo un pericolo innaturale. Elias ha la risata facile e adora la musica.

Siobhan è di natura più malinconica. Regna sulle profondità degli oceani e non abbandona quasi mai la sua città sommersa, lasciando a Elias il ruolo di ambasciatore presso la Corte delle Stelle quando necessario. Si considera la custode dell'oceano e di tutti i luoghi di profondità al suo interno. Come le acque dell'oceano su cui regna, Siobhan è lenta alla collera, ma quando la sua furia si scatena, può sommergere intere regioni. Può evocare uragani, inondazioni e possenti ondate di marea quando i suoi interessi vengono minacciati. Anche se Tiandra, Oran e il Principe del Gelo sono considerati i più potenti tra le arcifate, nessuno di loro si è ancora mai scontrato con la piena potenza di Siobhan.

Le Fate Crepuscolari

Alcune arcifate, influenzate dalle correnti arcane della Selva Fatata, manifestano qualità più astratte rispetto alle affinità con le stagioni o con gli aspetti della natura vivente. Molte sono associate ai sogni, all'oscurità, alle stelle, al crepuscolo, alla sera e ad altri fenomeni notturni, quindi sono note con il nome collettivo di Fate Crepuscolari. Pur essendo di potenza analoga a quella delle altre corti, queste arcifate sono solitarie per natura. Costituiscono un gruppo informale piuttosto che una fazione vera e propria, ma quando la Corte delle Stelle si raduna, agiscono in concerto per destreggiarsi tra gli intrighi di corte.

La più nota tra le Fate Crepuscolari è la Vergine della Luna. È una formidabile cacciatrice armata di una spada d'argento che, a quanto si dice, può tagliare in due gli stessi incubi. La Vergine della Luna conduce una guerra privata contro i licantropi e gli altri uccisori più feroci, ed è considerata una benevola amica dei mortali. Anche se può contare su molti accampamenti di caccia nella Selva Fatata, uno in particolare funge da portale verso il suo rifugio privato, situato sulla luna che risplende nel cielo notturno.

Il Principe di Cuori è un'arcifata eladrin dedicata agli ideali della bellezza, della galanteria e dell'amore. Non si è mai troppo prudenti quando il Principe di Cuori è nelle vicinanze. A volte concede doni sfarzosi a chiunque lo aiuti a riunire due amanti separati dalle circostanze. In altre occasioni, il fuoco dell'amore inappagato prende il sopravvento sulla sua personalità. Il Principe di Cuori a volte si immischia nelle vite dei mortali che secondo lui dovrebbero trovare l'amore, e tenta di portarli a formare una coppia. Se i due sfortunati soggetti inizialmente non si piacciono, il Principe considera la sfida ancora più appassionante.

Un'arcifata più oscura affiliata a questa fazione è la Strega delle Norne, un potente oracolo le cui previsioni

Onore tra le fate

Tutte le creature fatate possono rivelarsi capricciose nei momenti più inaspettati e pericolose se provocate. Molte società fatate, tuttavia, seguono complessi codici sociali e di comportamento, regole che governano ogni tipo di interazione. Una distinzione etica fondamentale tra le creature fatate, quasi tutte senza allineamento, sta nella diversa applicazione di queste regole nei confronti dei mortali e delle altre creature che non siano fatate.

Molti eladrin e i loro alleati fatati rispettano quei mortali che riescono a orientarsi tra le loro regole, e li trattano con lo stesso onore che riservano alle altre creature fatate. Muovendosi meticolosamente tra le complesse politiche di queste creature fatate, i mortali possono ottenere un caloroso benvenuto e (a volte) la garanzia di un ritorno sicuro al mondo. Queste creature fatate stringono e rispettano accordi con quei mostrali che mostrano deferenza e rispetto adeguati, che usano i titoli e le formule di cortesia appropriate e che giocano secondo le stesse regole delle creature fatate.

Altre fate, tuttavia, non applicano queste regole agli stranieri. Dal loro punto di vista, tutte le creature al di fuori di quelle fatate sono dei volgari bestioni o dei frivoli passatempi con cui giocare per poi disfarsene in fretta. I fomorian rispettano soltanto i loro simili e non mostrano onore nemmeno alle altre creature fatate. Se stringono un patto con i mortali, lo fanno soltanto per intrappolarli in scommesse che non possono vincere o in promesse che non possono mantenere. Queste creature fatate non mostrano alcuna esitazione nel violare i patti stretti se qualche mortale trova una clausola inaspettata.

Alcuni mortali usano il termine "benevolo" per indicare quelle creature fatate che rispettano i patti con i mortali e "malevolo" per indicare i fomorian e le altre creature fatate che si dimostrano ostili ai mortali, ma tali termini non hanno alcun significato per gli abitanti della Selva Fatata. Inoltre, cosa ben peggiore, è pericoloso giungere a conclusioni affrettate sull'atteggiamento che una creatura fatata assumerà nei confronti dei mortali basandosi sul loro comportamento all'interno delle corti delle arcifate o su altre generalizzazioni. Ogni corte delle arcifate può essere considerata sia benevola che malevola, sebbene le Fate dell'Estate e i Signori del Mare si dimostrino generalmente più amichevoli nei confronti dei mortali rispetto alle Fate dell'Inverno. Perfino tra i fomorian c'è chi mostra onore e rispetto nei confronti dei mortali... specialmente se si tratta di mortali malvagi che danno chiaro sfoggio del loro potere.

sono foriere di rovina. All'apice della potenza e della gloria di Cendriane, la Strega delle Norne comparve vestita a lutto per pronunciare una terribile profezia sulla sorte della città. Sembra mossa dal desiderio di vedere in ginocchio gli orgogliosi e i potenti, ma a volte desidera anche innalzare alla gloria i virtuosi che vivono in misere condizioni. Chiunque sostenga una causa tanto nobile quanto disperata potrebbe trovare in lei un inquietante patrono.

Eladrin

Gli eladrin sono il "popolo" per eccellenza della Selva Fatata. Le loro città sono costituite da svettanti ed eleganti torri di cristallo fuse in modo naturale con il territorio circostante. Queste città sono tutte più antiche della guerra contro i drow e molte sono rimaste danneggiate durante quel conflitto. Gli eladrin vivono in strade e corridoi antichi, muti testimoni di millenni di storia. Da un certo punto di vista, sono delle presenze che infestano le loro stesse città. Soltanto ora gli eladrin sembrano avere deciso di reclamare veramente alcune di queste metropoli diroccate. Le opere di riparo e di restaurazione sono discontinue. Le guglie di Astrazalian ora svettano più alte che mai, ma Cendriane rimane un malinconico complesso di rovine.

Ogni insediamento è una città-stato a sé stante, dal momento che grandi distanze separano gli insediamenti della Selva Fatata l'uno dall'altro. Le città cercano di tanto in tanto di stringere qualche alleanza formale, ma nessuna di queste alleanze si rivela mai molto solida o duratura. Sia le distanze che le separano che la natura dell'animo eladrin sono di impiccio nel consolidare questi sforzi.

Com'è comunemente noto, alle fondamenta della società eladrin sta la famiglia estesa, o meglio il Casato. Sebbene molti eladrin passino interi decenni della loro giovinezza in una delle isolate città di pietra e di cristallo nascoste tra le ombre sconfinate della foresta della Selva Fatata, la loro vera fedeltà va al loro Casato e ai nobili che ne fanno parte. Questi nobili a loro volta giurano fedeltà a una delle arcifate eladrin. Le arcifate eladrin sono monarchi soltanto di nome. Anche se Tiandra è considerata da molti eladrin una regina, il suo dominio si estende solo su Senaliesse, e anche in quel caso governa soltanto quando è obbligata a farlo.

Firbolg

I firbolg sono cacciatori notturni, i più abili dei quali sono chiamati i Maestri della Caccia Selvaggia. Sono implacabili quando devono inseguire un nemico o una preda e non si fanno scrupolo di dare la caccia alle creature senzienti, specialmente se violano i confini delle loro terre. Non tutte le cacce dei firbolg si concludono con la morte della preda, dal momento che è la caccia in sé a dare significato alla vita di queste creature.

Gli insediamenti dei firbolg sono piccoli e remoti; in genere sono costituiti da semplici capanne facili da difendere e mimetizzate nell'ambiente circostante. Molti villaggi di questo tipo sono situati in cima a una rupe scoscesa o su un frammento roccioso sospeso. Le dispute territoriali tra i vari clan di firbolg sono all'ordine del giorno. Serve un potente nemico comune per indurre i clan a mettere da parte le loro faide e unire le forze, e comunque tali alleanze perdurano soltanto finché la minaccia comune non viene sconfitta.

È raro che i firbolg si lascino coinvolgere negli intrighi di corte degli eladrin e dei fomorian, anche se alcuni clan di firbolg accettano di essere ingaggiati da un monarca eladrin o fomorian che desideri catturare un nemico sfuggente. I combattenti firbolg di tanto in tanto visitano le città eladrin e le roccaforti fomorian per rendere omaggio, seppure a modo loro, a un re o a una regina. I loro tributi solitamente consistono nella carcassa di una bestia abbattuta o in un criminale catturato.

Fomorian

Al di sotto delle lussureggianti e verdi colline della Selva Fatata si snoda l'eco fatato del Sottosuolo del mondo mortale: il Sottosuolo Fatato. In questo terrificante labirinto di tunnel oscuri e di mistiche caverne, i giganti deformi noti come i fomorian regnano tirannicamente sui loro vasti domini sotterranei. I fomorian sono i detentori di spaventosi poteri magici. Sono pochi gli abitanti della Selva Fatata o del reame mortale che possono tenere loro testa. Se i fomorian riuscissero a mettere da parte le loro liti interne, diventerebbero dei conquistatori inarrestabili. Fortunatamente, questa spaventosa eventualità è ben lontana dall'avversarsi, dal momento che quasi tutti i fomorian disprezzano i loro simili almeno quanto le creature delle altre razze. Ironicamente, questo difetto è una conseguenza diretta delle potenti capacità arcane dei fomorian. Le energie corrotte che questi mostri manipolano sono anche molto dolorose e con il tempo li conducono alla follia.

Ogni sovrano fomorian tollera i membri più vicini del proprio clan all'interno della propria corte... ma a fatica. Sia i compagni che i figli sono spesso considerati alla stregua di rivali necessari. Spesso è solo questione di tempo prima che un fomorian scacci o uccida i suoi familiari. I clan fomorian fanno uso di vaste reti di spie sia contro le potenze vicine che contro i loro stessi sudditi. Le sole creature di cui i fomorian si fidano sono i ciclopi. I ciclopi servono i fomorian come consiglieri, mastri artigiani, e maestri spia.

Per quanto il loro odio e la loro follia sia di ostacolo nel creare un regno fomorian unificato, tali forze risultano comunque strumenti preziosi per ogni re o regina. I sospetti di un sovrano fomorian non risparmiano nessuno all'interno del suo regno. Ogni ribellione viene stroncata sul nascere, in quanto i sudditi sono disperatamente pronti a tutto pur di mettersi in buona luce agli occhi del monarca (o almeno pur di sfuggire alla prossima, inevitabile epurazione) e si fanno la spia a vicenda al minimo cenno di provocazione. È raro che degli stranieri trovino alleati presso i pusillanimi e infidi sudditi di un sovrano fomorian.

I monarchi dei fomorian regnano all'interno di gigantesche roccaforti sotterranee sorvegliate dai loro astuti ciclopi servitori. Molte di queste fortezze sono situate all'interno di enormi caverne del Sottosuolo Fatato. Possenti mura di ferro si innalzano dal pavimento al soffitto ed esili feritoie si aprono su torri di guardia corazzate. Le pattuglie sorvegliano sia i tunnel di arrivo che i bastioni

delle mura. Torbiere e foreste di funghi coltivati dai servi vincolati al signore dei fomorian circondano la fortezza. Questa cupa parodia di un feudo di campagna può estendersi anche a molti chilometri di distanza dalla fortezza. I fomorian reclamano normalmente il dominio sulle terre entro un diametro di cento leghe, ma all'atto pratico controllano soltanto l'area entro poche ore di marcia dalle loro roccaforti.

Entro le mura di ferro di una tipica fortezza fomorian sorge una lurida città simile a un alveare, popolata da servitori e da schiavi. I mostri del Sottosuolo Fatato prosperano in queste città, nutrendosi degli scarti della feccia urbana. Il commercio spietato di provviste e di schiavi ferve nelle piazze del mercato delimitate da file di stalagmiti.

Molte roccaforti fomorian sono dotate di una fortezza o di un palazzo interno protetto da svariate robuste porte di ferro. Al suo interno, il sovrano fomorian regna circondato da una perversa corte di creature crudeli, protetto da ciclopi devoti fino al fanatismo e da assassini quickling. Anche se molti fomorian sono stati distrutti negli assalti alle città eladrin o in viaggio per i tunnel del Sottosuolo Fatato, pochi sono stati sconfitti tra le mura dei loro stessi rifugi.

I fomorian privi di un regno tramano per usurpare il trono di un altro gigante. In questa lotta incessante, i sovrani fomorian sono pronti ad approfittare di ogni vantaggio su cui possono mettere le mani, specialmente se si tratta di poteri magici. Spesso assaltano le città degli eladrin per saccheggiare le cripte degli oggetti magici degli eladrin. A volte un monarca fomorian arriva anche a garantire il transito sicuro a quegli avventurieri che gli offrono artefatti arcani in cambio.

A causa delle loro rivalità, i fomorian non hanno una corte centrale che organizza o guida tutti i loro regni. La follia che affligge questi giganti malvagi impedisce perfino che all'interno di ogni regno individuale ci sia concordanza o un temperamento comune. Ogni famiglia fomorian regna sulla sua fortezza isolata con cupidigia e con capricciosi sbalzi d'umore.

Gnomi

Gli gnomi occupano una pericolosa posizione intermedia nella Selva Fatata... in senso letterale. Gli gnomi vivono al di sotto delle torri svettanti degli eladrin e al di sopra delle fortezze sotterranee dei fomorian, ricavando le loro abitazioni sulle colline e nelle foreste del piano. Queste abitazioni sono scavate tra le radici degli alberi e protette da ingegnose illusioni. Gli avventurieri spesso attraversano a passo di marcia la piazza centrale di un insediamento del genere senza neanche accorgersene, con grande divertimento degli gnomi circostanti.

Per molti secoli, ogni cunicolo gnomesco badava a se stesso nelle terre selvagge. Dopo l'ascesa al potere dei fomorian, i consigli dei cunicoli si resero conto che era necessario avviare una collaborazione di qualche tipo tra le varie comunità. Tuttavia, gli gnomi sono creature ingannatrici, indipendenti e sospettose per natura. Il buon governo per loro non è una priorità. Giungere a un accordo sul tipo di confederazione che avrebbe potuto funzionare si rivelò difficoltoso.

Alla fine fu fondato il Consiglio dei Cunicoli. Questa organizzazione è una meritocrazia pura, composta dagli gnomi che si sono dimostrati più scaltri in battaglia, più abili nell'uso della magia o più sottili in politica. (Gli gnomi sono giunti a scegliere questo sistema più per necessità che per convinzione. Agli gnomi piace così tanto discutere che ogni altra forma di repubblica finiva per impantanarsi in discussioni interminabili.) Qualsiasi gnomo che compia grandi gesta può ottenere un posto nel Consiglio. Spetta agli eroi gnomeschi che attualmente fanno parte del consiglio decidere se accettare o meno il candidato tra le loro fila. Molti gnomi avventurieri del mondo mortale cercano di diventare degli eroi per meritarsi un posto al tavolo di quercia del Consiglio dei Cunicoli.

Quando uno gnomo viene considerato degno di un posto al Consiglio, tale carica dura a vita. Tuttavia, nessuno gnomo riesce a rimanere fermo troppo a lungo, e i membri del Consiglio sono individui dall'animo particolarmente avventuroso. Quando il gruppo si raduna nel suo cunicolo, ogni membro del Consiglio presente al momento prende parte all'assemblea. Il Consiglio è considerato in sessione sia che siano presenti cinque gnomi che cinquanta.

Il Consiglio dei Cunicoli è guidato da Karl Stoneshine, un maestro delle illusioni che è andato all'avventura per molti anni nel reame mortale. Sotto la guida di Stoneshine, il Consiglio si preoccupa soprattutto della sopravvivenza dei cunicoli gnomeschi. Gli avventurieri disposti ad aiutare gli gnomi scoprono di avere degli alleati inquietantemente divertenti nella Selva Fatata. Chi agisce in un qualsiasi modo che potrebbe essere considerato ostile nei confronti degli gnomi si guadagna invece la loro eterna inimicizia.

L'intera razza di gnomi un tempo era stata asservita dai fomorian, e queste creature tendono ancora a dare la caccia agli gnomi e perfino a divorarli. Molti gnomi provano più paura che odio nei confronti dei fomorian e fanno di tutto per tenersi alla larga da quei terribili giganti e dai ciclopi loro vassalli. Se messi alle strette, gli gnomi usano trappole e illusioni micidiali per attaccare i fomorian e difendere le loro comunità. Gli gnomi provano poca simpatica anche nei confronti dei goblin, che hanno l'abitudine di razziare i loro villaggi.

Gli gnomi mantengono dei rapporti cordiali, anche se guardinghi, con gli eladrin. La giocosità degli gnomi spesso entra in conflitto con la fredda arroganza degli eladrin. In termini più spicci, gli gnomi considerano gli eladrin insopportabilmente presuntuosi e assai meno intelligenti di quanto si credono di essere. Gli gnomi non si fanno problemi a "liberare" qualche oggetto magico o antico documento dalle città degli eladrin, se il Consiglio lo ritiene opportuno per l'incolumità dei cunicoli. Un'abitudine gnomesca in particolare fa rabbrividire gli eladrin: gli gnomi hanno trovato un modo per attivare i crocevia fatati a loro piacimento. Inoltre, cosa ancora più sorprendente, certi gnomi riescono a spostarsi da un crocevia fatato della Selva Fatata all'altro: un sistema di teletrasporto ottimale. Gli gnomi si rifiutano di rivelare come riescono a sfruttare in questo modo i crocevia fatati.

Goblin

I goblin non sono creature fatate, ma sono una razza resistente, in grado di riprodursi velocemente e ben radicata negli angoli più aspri della Selva Fatata. Col passare dei secoli, gli eserciti di goblin del mondo mortale hanno stabilito molte roccaforti sulla Selva Fatata. Anche se tali avamposti non durano mai a lungo, i goblin che si mettono in salvo alla caduta di tali regni sopravvivono per generazioni come tribù di banditi sanguinari; col tempo, alcune di queste tribù di banditi riescono a impadronirsi di territori sufficienti a formare di nuovo un regno di goblin. Attualmente esistono vari perversi signori dei goblin che si annidano negli angoli più bui della Selva Fatata. Terrorizzano tutti coloro che passano a distanza di tiro dalle loro feroci armate.

I goblin sono sempre pronti a stringere alleanze con gli abitanti più oscuri della Selva Fatata, tra cui i fomorian, le streghe, i druidi malvagi e i licantropi. Spesso si scontrano con gli eladrin e gli gnomi, dal momento che i goblin ambiscono a depredare gli insediamenti di queste razze ogni volta che possono. I goblin che risiedono nella Selva Fatata spesso sono dotati di magie più potenti rispetto alle loro controparti del mondo mortale, e molti monarchi goblin sono abili warlock o maghi.

LUOGHI DELLA SELVA FATATA

I luoghi seguenti sono alcuni degli elementi geografici più noti che spuntano tra le foreste e le montagne della Selva Fatata.

Astrazalian, la Città della Luce Stellare

Questa magnifica città eladrin è il gioiello della corona delle terre eladrin. Compare sulle colline di un'isola verdeggiante del reame mortale per la metà di un anno intero ed è il reame fatato più conosciuto tra i mortali.

ASTRAZALIAN

Questa città dalle bianche torri e dalle strade tortuose, situata sulle colline di una splendida isola verdeggiante, permane sul mondo mortale in primavera e in estate e ritorna sulla Selva Fatata in autunno e in inverno.

Popolazione: 8.900 abitanti, più un numero stimabile attorno ai 5.000 abitanti aggiuntivi che vivono nelle piccole tenute o nelle torri di guardia in altri punti dell'isola. Questi abitanti sono quasi tutti eladrin, ma sono presenti anche elfi e mezzelfi in numeri più piccoli. Quando Astrazalian si trova sul mondo mortale, la città è frequentata anche da visitatori di tutte le altre razze civilizzate.

Governo: Lady Shandria è la Prima Spada della città e ha ricevuto questa carica dal Consiglio dei Casati. Il Consiglio è composto dai capi di ciascun casato eladrin di Astrazalian.

Difese: La Guardia della Spada è la forza militare principale della città, composta da 600 soldati eladrin. Il porto di Astrazalian ospita anche una piccola flotta di cinque navi da guerra.

Locande: La Casa della Consolazione; il Pioppo Bianco, la Casa del Cigno. Il Pioppo Bianco è la più grande e offre i suoi servigi a molti viaggiatori del mondo mortale.

Taverne: Il Gabbiano Che Ride; La Luna e le Stelle; l'Albero delle Lanterne. Quest'ultimo è una grossa quercia bianca dai cui rami pendono centinaia di lanterne per illuminare i tavoli sottostanti.

Rifornimenti: Emporio della Stella e del Delfino; Aramath Teldorm. Aramath è un fabbro eladrin e un fabbricante di armature di grande fama.

Templi: Torre delle Stelle (Corellon); Tempio della Signora (Sehanine); Torre della Perla (Melora).

Quasi tutti i Casati eladrin hanno almeno un rappresentante che vive ad Astrazalian. Merci e tesori di ogni genere entrano ed escono dalle porte cittadine quando i visitatori mortali si riversano in città ogni estate. Queste risorse, unitamente alla pace semestrale che la città può concedersi dai pericoli della Selva Fatata, hanno consentito agli eladrin di ricostruire Astrazalian a loro piacimento. È una delle poche città eladrin ad aver innalzato nuove torri accanto alle sue vecchie guglie. Giganteschi cigni bianchi trainano le loro barche eleganti lungo i moli. Sotto gli stendardi lucenti delle numerose bancarelle del mercato si vendono merci provenienti da molte nazioni. Un'università della magia particolarmente potente addestra gli studenti di magia più promettenti entro le mura della città. I maghi eladrin di Astrazalian sono quelli che hanno più contatti con le magie del mondo mortale e spesso cedono le loro conoscenze in cambio di segreti ignoti alla Selva Fatata. Questa fervida attività ha condotto alla nascita di molte nuove e potenti forme di arte arcana.

Astrazalian è governata da Lady Shandria, una eladrin condottiera. Lady Shandria è una lontana nipote della Regina Tiandra. Ne consegue che la Corte dell'Estate è una potenza dominante in città. Alcuni trovano strano che una combattente sia stata messa a capo di Astrazalian quando un diplomatico sarebbe stato forse più adatto a questo compito. In effetti, è evidente che Lady Shandria non gradisce troppo l'incarico. Anche se questa assegnazione può sembrare strana, Shandria detiene il comando della città perché sebbene Astrazalian compaia in un luogo tranquillo del mondo mortale, il posto che occupa quando ritorna sulla Selva Fatata in autunno e in inverno è tremendamente pericoloso.

Sulla Selva Fatata, Astrazalian è a portata di tiro dei confini delle terre fomorian. Tutte le città eladrin più vicine di lei ai territori dei fomorian sono già cadute. Astrazalian è un succulento bottino lucente che attende solo di essere conquistato. Tuttavia, i fomorian non ambiscono soltanto a impossessarsi dell'oro e degli oggetti magici di cui traboccano le tesorerie di Astrazalian. La prospettiva di possedere un'intera città da cui lanciare un'armata di invasione contro il reame mortale risulta molto inebriante agli occhi dei fomorian assetati di potere. I giganti riescono a malapena a trattenersi dal massacrarsi a vicenda nei periodi che intercorrono tra gli assalti ad Astrazalian. Quei mortali che tornano sulla Selva Fatata assieme ad Astraza-

lian si ritrovano intrappolati in un assedio costante fin dal primo momento in cui la città si rimaterializza sul piano.

Per quanto questa prospettiva possa risultare terrificante, è anche ricca di opportunità per i più temerari e i più avventati. Lady Shandria affida spesso gli incarichi pericolosi a qualche mercenario mortale, piuttosto che rischiare di perdere i preziosi soldati della sua guarnigione. Ottenere il favore di Shandria significa ottenere il favore della Regina dell'Estate. I mortali che prestano servizio ad Astrazalian possono guadagnare rari doni magici, favori dagli studiosi eladrin o perfino avanzare di interi decenni sulla lista d'attesa per ottenere un'udienza presso la Corte delle Stelle.

Cendriane

Questa città, una dei più radiosi centri abitati degli eladrin, fu teatro della più lunga e feroce battaglia nella guerra tra gli eladrin e i drow. Ora l'intera città-stato è una foresta oscura e contorta, infestata da orribili spettri. Al centro di questa landa selvaggia giace la stessa Cendriane, un complesso di rovine maledette le cui magnifiche torri di cristallo restano vuote e silenti.

Cendriane è più grande di qualsiasi altra città eladrin, ma rimane totalmente abbandonata dai suoi abitanti di un tempo. Anche se molte sezioni di Cendriane sono state completamente reclamate dalla foresta, vaste aree al centro della città sono prive di vita. Camminare per le strade sgombre di Cendriane e sentire soltanto i propri passi nel silenzio che circonda le case bianche come l'avorio rimaste intatte è un'esperienza sconcertante. Non c'è canto degli uccelli o brezza che disturbi il luttuoso silenzio che aleggia sulle rovine. Queste strade stranamente preservate, simili a un museo, si alternano a crateri anneriti del diametro di quasi cento metri. La catastrofe arcana che ha distrutto la città era talmente potente da scaraventare in aria frammenti di pietra bianca da dieci tonnellate ciascuno, e molti di questi frammenti continuano ancora a fluttuare sopra la città, nel silenzio innaturale. Non è raro che gli esploratori abbastanza coraggiosi da scalare le torri di Cendriane sfondino una porta al quindicesimo piano per scoprire uno di questi frammenti appoggiato alla parete esterna. Una cosa è certa: il potere distruttivo scatenato contro la città non conosceva rivali in tutta la Selva Fatata.

Cendriane sarà anche silenziosa, ma non è deserta. Numerosi ragni giganti si sono insediati tra molte delle torri più alte, tessendo le loro ragnatele tra le guglie. Branchi di pantere fatate si nascondono tra le rovine delle vie cittadine. Una nidiata di belve distorcenti infesta il Viale degli Dèi. La grande Radura Centrale è tornata a essere un luogo selvaggio e ora è abitata da un circolo di driadi particolarmente malevole. Le tortuose catacombe della città sono infestate dai non morti. Un tragico signore dei vampiri eladrin di nome Kannoth regna sulla città, come maestro di un culto sanguinario nascosto sottoterra. Alcuni saggi credono inoltre che la creatura che aveva devastato Cendriane non sia mai stata distrutta, ma che rimanga invece imprigionata nelle viscere della città.

Nonostante il suo isolamento e la sua reputazione, Cendriane attira molti visitatori. Quando Cendriane cadde, molti segreti rimasero sepolti assieme a essa. Artefatti magici di potenza ineguagliata giacciono ancora nelle cripte sepolte. Mappe che conducono a terre leggendarie restano ancora sugli scaffali della Grande Biblioteca. Anche la più modesta delle dimore di Cendriane contiene tesori lasciati dagli eladrin che fuggirono al momento dell'olocausto. Tali opportunità sono una tentazione troppo forte per molte creature fatate. In un qualsiasi momento, Cendriane può ospitare piccole squadre di arcanisti drow, ranger eladrin impegnati in una missione di soccorso, spie quickling al servizio di un re fomorian locale e gruppi di avventurieri mortali, tutti ignari della presenza degli altri e intenti a esplorare la vasta metropoli in rovina.

Ferrostraziato

Re Bronnor, sovrano della tetra città di Ferrostraziato, è un tipico sovrano fomorian. Una settimana concede la grazia ai criminali e invia ambasciate di pace ai reami vicini. La settimana dopo fa giustiziare i sospetti traditori e invia razziatori e assassini a colpire i regni vicini. Bronnor preferisce incrementare le sue ricchezze attraverso la tratta degli schiavi piuttosto che con i combattimenti, ed è un negoziatore relativamente ragionevole nei suoi momenti più sani. Il suo reame è situato nei pressi di Pietra Infranta, il dominio dei licantropi e molti di essi si sono messi al suo servizio come spie e assassini nelle terre di superficie al di sopra del suo regno sotterraneo.

L'Isola del Terrore

L'Isola del Terrore è una vasta isola tropicale di origine vulcanica situata nel mezzo di un mare tempestoso. Scogliere aguzze ostacolano l'approdo alle sue spiagge di sabbia nera. Se un'imbarcazione riesce in qualche modo a giungere a riva tutta intera, i suoi passeggeri si trovano di fronte a una rigogliosa muraglia di alberi tropicali e rampicanti. Alti picchi di ossidiana simili alle lame di un coltello si innalzano oltre le chiome degli alberi. I viaggiatori si avventurano nella giungla a loro rischio e pericolo. Tra tutti i luoghi selvaggi e segreti della Selva Fatata, l'Isola del Terrore è la più misteriosa.

L'intera Isola del Terrore è sottoposta a un costante esodo planare e si sposta in continuazione e senza alcun preavviso dalla Selva Fatata al reame dei mortali, e a volte si trasferisce anche su piani più strani. Alcuni sapienti credono che si trovi in ogni luogo contemporaneamente e alcuni ribattono che non si trova in nessun posto. Come risultato dei suoi costanti spostamenti, l'isola è popolata da ogni sorta di bestie selvagge. Ospita anche minuscoli accampamenti di esseri senzienti naufragati su di essa. Il clima dell'isola è caldo e soffocante. Le creature rettiliformi hanno maggiori opportunità di esplorare i suoi segreti a causa del clima.

I segreti dell'isola sembrano non finire mai. Al centro della giungla si nasconde un antico tempio yuan-ti. A nord del tempio, varie razze primitive vivono in splendide ziggurat di pietra di origine sconosciuta. Gli esploratori dalla vista più acuta riescono a scorgere una guglia di cristallo fosforescente che si innalza dalla cima di una delle montagne centrali. Sulla riva meridionale, varie bande di mortali rimasti intrappolati sull'isola si sono incontrati e hanno scoperto, con orrore, di provenire da epoche diverse della storia. Alcuni affermano di avere visto dei giganteschi e terribili rettili bipedi andare a caccia nella giungla.

Anche chi è giunto da poco sull'Isola del Terrore si rende presto conto di una cosa: arrivare sull'Isola non è difficile come molti credono. *Andarsene* dall'Isola è la vera sfida.

Il labirinto di Fathaghn

Anche se i treant e le driadi sono diffusi in tutte le foreste della Selva Fatata, osservano tutti un misterioso patto: devono proteggere in qualsiasi modo una grande quercia nel cuore della Selva Fatata. A tale scopo Fathaghn, la regina della driadi, ha innalzato un vasto labirinto di rovi per confondere e inghiottire chiunque si spinga troppo vicino al bosco sacro.



ANNE STOKES

Gli avventurieri in viaggio per la Selva Fatata che entrano nel labirinto di Fathaghn notano all'inizio che il sottobosco attorno a loro è troppo fitto per potere essere sfoltito, tuttavia -che fortuna! - un esile sentiero si addentra oltre i rovi. Quando seguono il sentiero, gli alberi attorno a loro si fanno sempre più stretti e vicini. Presto, la foresta compone attorno a loro delle pareti impenetrabili di legno e di roveti. Il sentiero che seguono si fa sempre più tortuoso, si biforca in più sentieri e vaga senza meta. Quando gli avventurieri intuiscono che tutto questo è opera di un'intelligenza ostile, le driadi colpiscono.

Usando pazienza e fortuna è possibile uscire dal labirinto di Fathaghn. Le driadi usano tattiche mordi e fuggi che sfruttano i treant radicati all'interno del labirinto stesso. Se gli esploratori continuano a muoversi, possono evitare di essere circondati. Gradualmente, la loro fuga li condurrà lontani dalla quercia sacra al centro del labirinto. Quando il loro cammino li conduce lontani dalla quercia, l'intensità degli attacchi della driade si attenua. Gli avventurieri più percettivi possono usare queste reazioni per stimare la loro posizione all'interno del labirinto e trovare un'uscita.

In alternativa, potrebbero decidere di avanzare e di trovare la quercia che le driadi proteggono. Le leggende raccontano che l'albero protetto dalla Regina Fathaghn sia la Madre Albero, l'antico albero da cui discendono tutte le razze fatate verdi. Chiunque ricavi un bastone dal legno di questo albero potrebbe teoricamente controllare qualsiasi creatura fatata vegetale o perfino trasportarsi da un albero all'altro in modo simile alle driadi. Ma le capacità del legno di quercia (e la sua provenienza dalla mitica Madre Albero) sono soltanto leggende, e le leggende sono cose fugaci su cui rischiare la propria vita.

Mag Tureah

Il reame di Mag Tureah era un antico regno sotterraneo retto da una spettacolare e sontuosa fortezza di ferro nel Sottosuolo Fatato. In uno strano parallelismo con l'impeccabile fusione di legno e cristallo tipica della città eladrin, le mura di ferro di Mag Tureah cedono bruscamente il passo agli archi di pietra e ai tunnel naturali. Nessuno sa chi (o cosa) abbia costruito la fortezza. Abbandonata per ragioni sconosciute dai suoi creatori ignoti, Mag Tureah rimase vuota per secoli. Un fomorian dopo l'altro tentò di impossessarsi di questa cruciale roccaforte. Tutti furono distrutti dagli orrori senza nome che infestano i suoi corridoi labirintici, finché il re dei fomorian Thrumbolg, soprannominato il Primo Signore, non riuscì non riuscì a giungere al suo cuore oscuro. Sconfisse i suoi orribili guardiani e ora il suo impero si espande inesorabilmente dalle torri di ferro in tutto il Sottosuolo Fatato, un nero tumore invisibile che cresce sotto la verde superficie del mondo.

La sola roccaforte militare di Mag Tureah sarebbe già un grande trofeo da reclamare. Ma Mag Tureah gode anche di un rapporto speciale con il reame dei mortali, che la rende inestimabile. È attraversata da una miriade di portali collegati al mondo naturale. Per di più, mentre i lati sul Sottosuolo Fatato di tutti questi portali si aprono all'interno di questa fortezza, i lati sul mondo mortale si aprono su dozzine di luoghi diversi, sparsi a centinaia di

chilometri di distanza. Mag Tureah è un fulcro che consente di accedere a ogni angolo del reame mortale.

Sul mondo mortale, i portali in questione spesso appaiono come anonime rovine. Gli esploratori vagano tra mura diroccate, affascinati dalla pietra nera di cui sono fatte, e non notano nemmeno che il cielo stellato notturno sopra di loro ha ceduto il posto a un soffitto di onice tempestato di gemme. Quando si rendono conto che si sono spinti oltre un portale, è troppo tardi. Sono stati trasportati da un corridoio di superficie del mondo mortale a un tunnel nero e anonimo nelle viscere della Selva Fatata, nel cuore di Mag Tureah. Nessuno è mai riuscito a fuggire, e per chi viene catturato dal Primo Signore, la morte è una benedizione.

Tornare sui propri passi non è quasi mai di aiuto a questi sfortunati intrusi, perché la magia di Mag Tureah è instabile. Il portale che li ha abbandonati in questo punto solitario si dissolve rapidamente. Potrebbe ricomparire tra un'ora, o forse un giorno... oppure non ricomparire mai. Potrebbe spostarsi ed essere ora situato in un tunnel a pochi metri di distanza o sull'altro lato del Fiume Oscuro che attraversa il cuore della fortezza. Anche se tutti i portali di Mag Tureah sono collegati alle rovine del mondo mortale, non è detto che conducano alle stesse rovine a ogni viaggio. Infatti è questo che ha impedito al Primo Signore di lanciare la sua invasione contro il mondo mortale fino ad ora.

Thrumbolg si sforza freneticamente di trovare un modo per controllare gli imprevedibili portali della sua fortezza. A tale scopo ha fatto rapire gli arcanisti di molti reami e li ha messi a studiare il fenomeno. Alcuni dei portali minori sono stati cartografati, e ora possono essere usati (con relativa sicurezza) se si possiede la complicata guida di equazioni multidimensionali che definisce i periodi, le posizioni e le destinazioni del portale in questione. Esistono soltanto poche copie di queste guide, custodite nelle cripte e nei laboratori nel cuore della fortezza. Tentare di rubarne una potrebbe sembrare un suicidio, ma l'alternativa è tentare la fuga da Mag Tureah nel modo più difficile.

Nessuno sa dire perché Mag Tureah sia dotata di queste proprietà, o perché i portali siano instabili. I maghi specializzati nei fenomeni del Reame Remoto trovano inquietanti analogie tra questi condotti instabili e i metodi con cui le aberrazioni si spostano da un piano all'altro. Tali teorie proiettano una luce sinistra sull'abbandono iniziale della fortezza e rendono molto più inquietante anche l'autorità del Primo Signore su questo luogo. E se invece di avere sconfitto ciò che si nascondeva nel cuore di Mag Tureah vi fosse venuto a patti?

Il Signore di Mag Tureah

Nessun fomorian si inchina a un altro fomorian, ma tutti ammettono a malincuore che il più potente della loro razza è Thrumbolg il tiranno, comunemente noto come il Signore di Mag Tureah o il Primo Signore. Questo mostro sfuggente ha fondato il più grande regno fomorian della Selva Fatata attorno all'antica fortezza di ferro in cui si è insediato. Il Primo Signore ha stretto improbabili alleanze con creature fatate, mortali e perfino con esseri provenienti da piani che è meglio non nominare. Anche se la collaborazione tra i fomorian è qualcosa di impensato, Thrumbolg è riuscito quanto meno a convincere con l'imbroglio altri re a marciare contro le ignare città degli eladrin. Poi, mentre i vincitori discutevano su come dividere le spoglie della vittoria, i suoi assassini sono intervenuti. Il Primo Signore sta attento a non fare passi falsi. Saccheggia i bersagli dei suoi assalti e si ritira nella sicurezza del suo mostruoso regno sotterraneo.

Molti eladrin si rifiutano di prendere i fomorian seriamente e di considerarli una minaccia unificata. Eppure, ultimamente Lord Oran non riesce a togliersi dalla testa un pensiero inquietante: la terrificante prospettiva che il Signore di Mag Tureah sia, contro ogni probabilità, ancora sano di mente.

Il Mare Torbido

Il Mare Torbido è una palude grande quanto un mare, uno stagno di salici piangenti e di alberi da frutto putrefatti, di radici nodose che affiorano da pozze di sabbie mobili, di impenetrabili banchi di nebbia pervasi dal fetore del gas, di temporali lunghi una settimana i cui fulmini colpiscono il terreno fradicio, di grossi alligatori feroci e di vespe grandi quanto un mastino. Questa è la dimora delle streghe. Il Mare Torbido fa sempre parte della Selva Fatata, quindi brulica di vita, ma di forme di vita intrinsecamente sbagliate. Culti oscuri che adorano divinità della follia intonano i loro canti nelle notti senza stelle. Creature deformi di fango si nascondono dietro a cortine di rampicanti giallastri putrefatti o emergono improvvisamente dalle acque nere e si arrampicano sulle imbarcazioni che osano attraversare questi fetidi acquitrini. Dopo alcune settimane passate a combattere le stomachevoli creature generate dalla corruzione del Mare Torbido, gli avventurieri si ritrovano a rimpiangere il netto, solido fetore dei non morti ordinari.

Sebbene quasi tutte le paludi della Selva Fatata siano infestate dalle streghe, il Mare Torbido è la dimora della strega più potente in assoluto, la terribile Baba Yaga. Questa perfida strega risiede in una capanna cadente su una serie di palafitte al di sopra delle acque della palude e spesso assume la forma di una vecchia umana. Può anche apparire come un'amichevole vecchia umana o una terrificante megera, in base alla strategia che vuole seguire. Se Baba Yaga si sente minacciata e sopraffatta (una rara eventualità), emette un singolo fischio assordante che risveglia la sua capanna.

La capanna allora si alza in piedi, rivelando che quelle che sembravano palafitte sono in realtà lunghe zampe da gallina. A gambe completamente distese, la capanna misura nove metri di altezza. Le sue lunghe zampe conferiscono alla capanna una velocità sorprendente, e la capacità di ignorare il terreno difficile. La capanna può anche combattere, sferrando calci come un uccello corridore con le sue zampe grandi come alberi. Un singolo calcio può sfondare il torace di un umano.

Baba Yaga è totalmente malvagia, ma è possibile venire a patti con lei. Come i fomorian, anche le streghe sono assetate di potere, sebbene i loro piani siano di gran lunga più sottili. Baba Yaga è disposta a scambiare segreti con altri segreti, ma gli avventurieri devono fare attenzione: tra tutte le creature fatate, Baba Yaga è quella che stringe i patti più insidiosi. Sono pochi coloro che riescono a superarla in astuzia e chi è veramente saggio non ci prova nemmeno.

Mithrendain, la Città dell'Autunno

Mithrendain, un tempo la grande fortezza di Cendriane, è cresciuta fino a diventare una splendida città-foresta eladrin i cui edifici sembrano crescere naturalmente attorno agli alberi. Tuttavia, Mithrendain nasconde un segreto oscuro: le sezioni centrali della città sono state costruite attorno a un tunnel sigillato che conduceva al Sottosuolo Fatato. Gli eserciti dei re fomorian un tempo invasero il mondo di superficie attraverso questo passaggio, che ora è stato sigillato al di sotto della maestosa Cittadella Arcanum, un edificio dorato attraversato da passaggi segreti e camere sotterranee.

Mithrendain è una città senza tempo, priva di orologi, meridiane o altri metodi di misurare il tempo. Una forza di polizia segreta, chiamata i Guardiani della Notte, pattuglia questa idilliaca città. I guardiani, che possono ignorare le interdizioni magiche della città che impediscono alle creature di diventare invisibili, vegliano in cerca di qualsiasi segno di infiltrazione da parte dei fomorian e dei loro agenti, o di qualsiasi minaccia sotterranea che cerchi di oltrepassare le difese di Mithrendain per riaprire il grande varco dal Sottosuolo Fatato.

Nachtur, il Regno dei Goblin

Uno dei più grandi e potenti regni di goblin della Selva Fatata è Nachtur. Un mago hobgoblin che si fa chiamare il Grande Gark, Signore di Tutti i Goblin, regna su un'affollata città di cunicoli e caverne sotterranee al di sotto delle erte colline nel cuore di una fitta foresta. Goblin arcieri e cavalcatori di lupi pattugliano la regione circostante in forze, assalendo i viaggiatori e saccheggiando ogni cosa di valore in cui si imbattano. Il Grande Gark intende riunire tutti i goblin della Selva Fatata sotto la sua bandiera, e finora è riuscito a soggiogare numerose piccole tribù.

Sotto la guida di Gark, Nachtur cerca di spacciarsi per un regno civilizzato. Gark invia spesso degli ambasciatori nelle città eladrin e nei regni fomorian più vicini, e commercia con numerosi reami dei fomorian. Le tenaci compagnie mercenarie di Nachtur prestano servizio presso molti signori dei fomorian, streghe e perfino alcuni nobili delle Fate dell'Inverno. I maghi da guerra e i sacerdoti da battaglia di Nachtur non saranno abili quanto gli incantatori eladrin, ma compensano questa carenza con la determinazione e con i loro grandi numeri; inoltre, alcuni maghi in particolare hanno imparato molto bene le arti magiche della guerra. Lo stesso Gark è recentemente sopravvissuto all'attacco di un gruppo di assassini quickling, incenerendoli di persona con le sue sole forze.

Anche se Nachtur non costituisce ancora una vera minaccia per i reami eladrin che fanno parte della Corte delle Stelle, i suoi razziatori goblin spesso aggrediscono i viaggiatori eladrin nella speranza di catturare dei nobili e chiedere un sontuoso riscatto. Il Grande Gark ha dimostrato anche un certo senso della strategia, oltre a una notevole astuzia tattica. Gli sforzi degli eladrin, dei centauri, degli gnomi e delle altre creature fatate di buon cuore per porre fine all'espansione di Nachtur si sono rivelati fino ad ora fallimentari. Al contrario, questi tentativi hanno fornito ai goblin delle armi e degli oggetti magici prelevati ai prigionieri sconfitti che altrimenti le forze di Nachtur non avrebbero mai potuto forgiare da sole.

Senaliesse

Al centro della foresta primigenia della Selva Fatata si erge un imponente cerchio di alberi d'argento. La foresta alla base di questi alberi sembra totalmente indisturbata. Uno sguardo verso l'alto rivela soltanto le colonne lucenti dei tronchi che salgono fino a scomparire nella foschia. Non si ode altro suono oltre al vento delle fronde e ai versi degli animali selvatici. Il bosco argentato è Senaliesse, la dimora della Regina Tiandra.

Gli ospiti della Regina dell'Estate aspettano pazientemente quaggiù finché alcuni eladrin ranger non emergono dalle ombre delle fronde. Quando il permesso di accedere viene concesso, un ascensore di corde cala dalla foschia soprastante. I visitatori prendono parte a una salita mozzafiato (e spaventosa) sulla piattaforma aperta dell'ascensore fino ad arrivare alle chiome degli alberi. Dopo che il terreno sottostante è scomparso dalla loro vista, gli ospiti oltrepassano il tetto di fogliame e arrivano al rutilante palazzo di Tiandra, la Regina dell'Estate. Il vasto palazzo poggia sulle cime di innumerevoli querce e tassi giganti. Rami talmente grandi da consentire a numerosi umani di camminare comodamente l'uno a fianco dell'altro fungono da ponti tra un albero argentato e l'altro. I visitatori li usano come viali, in aggiunta a una rete di sottili passerelle di corda che collegano gli altri rami alti e bassi. Il pensiero di una caduta fatale da questi percorsi precari risulta insostenibile per molti visitatori.

Senaliesse è priva della tipica pietra cristallina utilizzata nelle altre città eladrin. È composta interamente di legno vivente manipolato da Lord Oran per formare pareti, arcate e viali in cima ai rami dei grandi alberi fatati. Il cuore del palazzo è occupato dalla Camera di Tiandra, un maestoso proscenio di verdi foglie su cui si erge un trono fatto di verdi rami estivi e rigogliose cascate di fiori profumati e piante rampicanti. Se la Regina Tiandra è propensa a concedere un'udienza, centinaia di creature possono mescolarsi comodamente nella grande sala interna. Le dimensioni imponenti di questo proscenio basterebbero da sole a giustificare perché Senaliesse sia diventato il luogo di incontro principale della Corte delle Stelle. La Corte si raduna con tale frequenza a Senaliesse che perfino in quei giorni in cui non è presente nessuna arcifata, il palazzo è frequentato da dozzine di cortigiani e di ambasciatori che trattano, chiacchierano e tramano sotto le sue arcate frondose.

Gli alloggi degli ospiti, anch'essi situati tra i rami più alti degli alberi vicini, ospitano un pittoresco miscuglio di arcifate, nobili eladrin e ambasciatori delle altre razze fatate. La Regina Tiandra è l'unica autorità che possa esercitare una qualsiasi forma di controllo, e in genere non si cura dei dettagli civici. Sono i rappresentanti dei vari casati eladrin a controllare le aree immediatamente circostanti alle loro ambasciate.

Tuttavia, non bisogna pensare alla dimora di Tiandra come a un paese o a una città nel senso in cui intendono i mortali. Anche se esistono alcuni servizi basilari per gli ospiti che sono stati convocati a Senaliesse su invito di Tiandra, il palazzo non è un luogo dove i normali eladrin possono risiedere a tempo indeterminato.

Shinaelestra, la Città che Scompare

Gli abitanti di Shinaelestra hanno consentito alla loro città di ritrarsi dinanzi all'avanzata delle terre selvagge. Shinaelestra è una città di ranger che molto tempo fa decisero di consentire alla foresta di reclamare le antiche mura cittadine. Molte delle torri di Shinaelestra sono in rovina e riescono a malapena a spuntare oltre il tetto di fogliame della foresta. Numerosi alberi crescono all'interno di dimore senza tetto e molte strade sono diventate impercorribili a causa della fitta vegetazione che le ha invase. Tuttavia, l'avanzata della natura ha condotto la città in rovina in modo armonioso.

Ogni notte a mezzanotte, Shinaelestra si materializza all'interno della Foresta Ululante, nel reame mortale. I suoi ranger approfittano di questo trasferimento in un territorio selvaggio di caccia e pattugliano le profondità della foresta nera, combattendo i mostri mortali che infestano i suoi tortuosi sentieri. Quando giunge l'alba, Shinaelestra compie un altro esodo planare e torna di nuovo sulla Selva Fatata.

Il ranger Lord Calenon Thray governa Shinaelestra con mano leggera. Alcuni ritengono che sia il più grande eladrin ranger di tutti i tempi. Nelle terre che circondano la città, Calenon sceglie personalmente alcuni individui speciali da addestrare per farne i più devoti protettori della Selva Fatata. Quei mortali che cercano di padroneggiare le arti dei ranger spesso giungono in pellegrinaggio a Shinaelestra nella speranza di addestrarsi presso il signore dei ranger. Calenon accoglie tutti coloro che riescono a raggiungere la città eladrin, dal momento che i pericoli della Foresta Ululante sono sufficienti a selezionare i candidati meritevoli e a scoraggiare tutti gli altri... spesso in modo letale.

Il Sottosuolo Fatato

Il corrispondente fatato del Sottosuolo è simile al suo gemello mortale sotto molti aspetti. I suoi tunnel si snodano tra le viscere del mondo per migliaia di chilometri bui. Vaste caverne echeggiano del rombo ossessivo dei corsi d'acqua sotterranei. Innumerevoli creature infestano queste catacombe e intere civiltà sorgono e cadono tre le colonne di pietra.

Il Sottosuolo Fatato si distingue per il fatto che la natura selvaggia e carica di magia di questo piano risulta evidente anche quaggiù, a chilometri di profondità sottoterra. Cristalli violacei trasparenti e scintillanti avvolgono il Sottosuolo Fatato in un bagliore ultraterreno. Mentre il Sottosuolo è composto soltanto da nuda pietra, il Sottosuolo Fatato è ricoperto di strani funghi. Foreste di funghi alti quanto un uomo crescono sulle aspre pareti rocciose che scendono nelle viscere della terra. Le cascate dei corsi d'acqua sono diventate rosse come il sangue a causa delle alghe cresciute ed evolutesi grazie alle emanazioni magiche. Muschi blu velenosi rivestono le pareti dei tunnel e pietre folgoranti incastonate nelle pareti di onice assorbono la luce delle torce dei viaggiatori e la convertono in crepitante energia elettrica.

Molti mostri di superficie della Selva Fatata vagano tra queste foreste mutanti, assieme a creature ancora più bizzarre. Sciami di insetti giganti fluttuano tra la melma e il limo dei funghi, spesso dimostrando un'intelligenza inaspettata. Gli gnomi inviano regolarmente delle spedizioni nel Sottosuolo Fatato, in cerca di pietre magiche da utilizzare nelle loro ricerche. I drow inviati in missione dal reame mortale sfruttano questi tunnel per spostarsi senza mettere in allarme gli eladrin. Strani umanoidi che possono essere definiti soltanto come "uomini fungo" farfugliano e seminano spore mentre sgattaiolano nell'oscurità. Tuttavia, i dominatori indiscussi del Sottosuolo Fatato restano, naturalmente, i fomorian.

Valle della Pietra Infranta

La licantropia non ha avuto origine sulla Selva Fatata, ma i licantropi condividono un legame speciale con la natura e quindi molte di queste creature vagano per le foreste, le colline e le valli di questo piano. Odiati, temuti e braccati in ogni angolo del reame mortale, alcuni licantropi hanno voltato le spalle a quel piano per stabilirsi in un dominio boschivo all'ombra di un passo di montagna: la Valle della Pietra Infranta. Secoli addietro, un signore dei lupi mannari fondò un regno di bestie mannare in questo luogo e condusse una lunga e ardua guerra contro i reami eladrin vicini. Dopo decenni di lotte e carneficine, la Corte delle Stelle concesse ai licantropi il permesso di mantenere le terre che avevano conquistato. Una serie di vecchie segnalazioni di pietra collocate lungo un fiume che corre lungo l'imboccatura della valle indicano il confine stabilito dal patto. I viaggiatori che lo oltrepassano lo fanno a rischio della vita, in quanto la Valle della Pietra Infranta è un luogo in cui i licantropi vagano liberi.

Vivere sulla Selva Fatata come un licantropo è un'arma a doppio taglio. Da un lato, la luna di questo piano è molto più grande e splende nel cielo con maggiore intensità, portando la sete di sangue delle bestie mannare a nuovi, inebrianti livelli di ferocia. D'altro canto, la luna in questione è anche sacra all'arcifata chiamata la Vergine della Luna. L'eladrin rispetta l'antico patto e non si avventura all'interno della Pietra Infranta, ma cova un odio speciale per i licantropi e la sua spada d'argento porta la rovina a qualsiasi bestia mannara che incroci il suo cammino al di fuori della valle.

All'interno di quel labirinto di conche boschive ed erte colline si nascondono le rovine di molti vecchi castelli e torri dove gli antichi sovrani delle bestie mannare avevano eretto fortezze e palazzi. La parte più alta dei versanti montani è disseminata di decrepite miniere usate come covi dai topi mannari. Alcuni dei licantropi della Pietra Infranta hanno formato dei tetri clan e si sono stabiliti tra le rovine dei vecchi sovrani, ma molti conducono una vita solitaria e restano per conto loro.

Anche se molti dei licantropi della valle non si disturbano quasi mai a celare la loro vera natura, un piccolo borgo di case di legno è stato costruito ai confini della Pietra Infranta per coloro che desiderano aggirarsi come umani quando ne sentono il bisogno. Queste capanne fatiscenti si affacciano sulle rive del fiume impetuoso che funge anche da confine del reame. Il signore dei lupi mannari chiamato Viktor Mazan è il padrone di questo posto e impone la pace con la forza in modo da consentire ai mercanti di portare dei rifornimenti in cambio del legname pregiato ricavato nelle valli nascoste di Pietra Infranta. Viktor non consente ai viaggiatori di trattenersi a lungo e obbliga i mercanti ad andarsene al più presto possibile.

Molti dei licantropi di Pietra Infranta tollerano con fastidio anche queste poche restrizioni. Alcune bestie mannare vanno a caccia ben oltre i confini accettati dai loro antenati di tanto tempo fa, rischiando di far scoppiare una nuova guerra contro gli eladrin. Altri hanno giurato fedeltà a un re fomorian di nome Bronnor, la cui fortezza di Ferrostraziato si trova a poca distanza, e tramano assieme a lui per tendere un imboscata alla Vergine della Luna e assassinarla. Dopotutto, le arcifate non sono delle divinità.

Vor Thomil

Vor Thomil, un oscuro conclave di feccia e di peccato, è un potente dominio fomorian poco distante da Shinaelestra, e spesso entra in conflitto con quel reame eladrin. Una terribile monarca fomorian, la Regina Connomae, regna su Vor Thomil, e fa tremare l'intero regno in attesa del suo prossimo folle capriccio. Connomae cova manie di grandezza e si aggrappa avidamente a ogni occasione di sfoggiare un comportamento elegante e civile... il che significa che tortura e uccide brutalmente tutti quei cortigiani che non riescono a osservare quello che lei ritiene il comportamento "appropriato" che ci si aspetta da tali luminari. È anche ossessionata dall'idea di divertirsi e va costantemente in cerca di nuove fonti di distrazione.

La Regina Connomae spesso ordina ai viaggiatori catturati di indossare grottesche parodie di quelli che considera abiti formali da corte. Tali "ambasciatori" sono costretti a intrattenerla con canti, storie, combattimenti o perfino con qualche ispirato impeto di follia. Coloro che soddisfano i suoi perversi capricci sono ricoperti d'oro e di favori. Coloro che la deludono vengono massacrati nel corso di sfarzose cerimonie che prevedono l'uso di macchinari di natura immonda.

La regina è un'accanita collezionista di opere d'arte, anche se non è in grado di distinguere minimamente un capolavoro da una porcheria. In base all'umore della sua follia, può mettere in mostra orgogliosamente i suoi tesori oppure distruggerli.



CAPITOLO 3

La Coltre Oscura

STEVE BELLEDIN

La Coltre Oscura è un'eco del mondo mortale, un reame crepuscolare che esiste "dall'altro lato" del mondo e dei suoi abitanti terrestri. Secondo le leggende, una foschia soprannaturale si sarebbe levata dai rimasugli e dagli scarti della materia grezza della creazione. Col tempo, queste ombre avrebbero preso forma e assunto un aspetto simile al mondo naturale, ma in una versione più oscura, sinistra, e pervasa da uno strano e inaspettato potere. Questa fosca terra finì per generare le sue creature personali e per attirarne altre dagli angoli più disparati del cosmo. Presto fu popolata da una raccolta variegata di creature, sia di animo gentile che malvagio.

La Coltre Oscura non è soltanto un'immagine speculare, peraltro oscurata e distorta. Questo piano è anche la destinazione che attende tutte le anime separate dai loro corpi. È il dominio dei morti, la fase finale del viaggio che ogni anima affronta prima di procedere verso l'ignoto. È per questo motivo che la Coltre Oscura attira l'attenzione di tutti coloro che si interessano alla morte. Il potere e il fascino di questo luogo hanno perfino convinto la Regina Corvo ad abbandonare il Mare Astrale per stabilirsi tra gli spiriti, governarli e osservare i loro movimenti in attesa del loro inesorabile procedere verso la dissoluzione.

Questo capitolo esplora i seguenti aspetti della Coltre Oscura:

- **Visitare la Coltre Oscura:** Una presentazione dei metodi principali per raggiungere la Coltre Oscura e dei suoi tratti planari.
- **Abitanti della Coltre Oscura:** Una selezione dei più famosi abitanti del piano.
- **Luoghi della Coltre Oscura:** Una panoramica dei luoghi più significativi della Coltre Oscura.



VISITARE LA COLTRE OSCURA

Dove si radunano i sogni più cupi e i fantasmi dei mortali aleggiano per qualche tempo

TRATTI DELLA COLTRE OSCURA

Tipo: Piano Parallelo.

Forma e dimensioni: La Coltre Oscura è un piano parallelo di dimensioni e topografia analoghe a quelle del mondo mortale.

Gravità: Normale.

Mutabilità: Normale.

Aura Cupa: La Coltre Oscura soffoca le fonti di luce e riduce il raggio della loro illuminazione del 50 per cento. Ad esempio, una torcia illumina 2 quadretti invece di 5; una lanterna illumina 5 quadretti invece di 10. Le fonti di luce magica non sono influenzate da questo effetto.

La Coltre Oscura, un luogo di fitte ombre, di scenari familiari eppure alieni, di viste mozzafiato e di folli visioni, è il riflesso tenebroso del mondo naturale. È un piano offuscato e oppresso da una coltre di tenebra onnipresente e insidiosa. Il Piano delle Ombre è la dimora dei morti, il reame dei dimenticati, un rifugio per le anime perdute o distorte, il luogo di origine di perverse creature famose per la loro affinità al dolore e alla disperazione... e molto altro ancora.

La Selva Fatata ricorda ai viaggiatori il mondo mortale, ma porta all'eccesso il suo splendore verdeggiante. Anche la Coltre Oscura mostra reminiscenze del mondo, ma il suo riflesso è ben diverso. I punti di riferimento, gli individui e i luoghi familiari sono alterati, come se fossero usciti da incubi semidimenticati o distorti dalla paura e dal dubbio. La Coltre Oscura pullula di pericoli. Eppure, il miraggio di tesori perduti, di strani misteri (compresi quelli della morte) e di terre aliene attira i più audaci e i più stolti e li induce a cimentarsi contro le forze delle tenebre che governano questo piano agghiacciante.

Nonostante la sua tetra reputazione, la Coltre Oscura vanta anche alcuni punti luminosi dove coloro che lottano contro il gelo e l'apatia dell'anima riescono a condurre una vita quasi ordinaria. Anzi, molti visitatori ritengono che il piano della Coltre Oscura contenga molti più elementi in comune con il mondo naturale che non differenze. Questo punto di vista è rassicurante e inquietante al tempo stesso.

Raggiungere la Coltre Oscura

I superstiziosi affermano che la Coltre Oscura sfiora il mondo naturale in tutti quei punti che il sole non riesce a raggiungere. I suoi ingressi si nascondono nei vecchi ripostigli, nei corridoi più polverosi e nei dungeon più nascosti. La gente comune si segna per proteggersi dal male o mormora una rapida preghiera prima di addentrarsi in una strada buia, talmente forte è la sensazione di paura che la Coltre Oscura riesce a indurre in loro. Questi timori nascono dalla fama equivoca del piano, frutto della paura della morte e di ciò che si nasconde oltre quella soglia. Molti sanno che quando la carne cede, lo spirito fugge verso l'oscurità, e nessuno sa dire cosa accada poi.

La Coltre Oscura è uno dei piani più facili da raggiungere. Anzi, in certe rare occasioni, i viaggiatori vi sono finiti per sbaglio. Quei luoghi in cui il confine tra il mondo e la Coltre Oscura sono più sottili sono noti come **crocevia d'ombra.** Alcune intersezioni sono fenomeni naturali, mentre altre vengono a formarsi a seguito di antiche congiunzioni planari o catastrofi magiche. Questi crocevia solitamente si nascondono nei punti più bui e isolati del mondo: una conca nei boschi, una palude avvolta nella nebbia o il fondo di una caverna o di un crepaccio. Altri crocevia si formano in quei luoghi dove le forze della morte sono dominanti: i cimiteri, i campi di battaglia e gli altri luoghi dove molte creature hanno perso la vita. Quando è attivo, un crocevia d'ombra consente ai viaggiatori di passare dal mondo dei mortali al luogo corrispondente sulla Coltre Oscura (ma non è detto che sia possibile anche il contrario).

Sono pochi i crocevia d'ombra che rimangono continuamente attivi. Molti si attivano soltanto nelle condizioni giuste, come ad esempio in certe ore del giorno, in certi giorni dell'anno, o perfino quando si verificano certi fenomeni celesti come un'eclisse o una notte di luna nuova. I viaggiatori possono anche attivare i varchi assopiti usando il rituale di Passaggio Ombra, più facile da celebrare rispetto alla creazione di un nuovo portale o all'uso del rituale di Portale Planare.

Un metodo più affidabile per raggiungere la Coltre Oscura è l'uso di uno dei tanti portali che collegano questo piano al mondo naturale. Molti di questi collegamenti portano il marchio indelebile della Coltre Oscura: sono tetri, gelidi e trasudano materia d'ombra, sono isolati e immersi nelle tenebre, e spesso sono oggetti di molti miti e superstizioni. Quei luoghi in cui è presente un portale verso la Coltre Oscura in genere mostrano un forte legame con la morte. Ad esempio, i rozzi santuari dedicati a Orcus e i templi segreti di Vecna nascondono spesso un punto di accesso alla Coltre Oscura.

Infine, il modo più facile (ma anche il più costoso) di raggiungere la Coltre Oscura è attraverso il rituale di Portale Planare. Ottenere le coordinate di un cerchio di teletrasporto situato sulla Coltre Oscura può rivelarsi un'impresa impegnativa, in quanto tali informazioni sono in genere custodite gelosamente. Tuttavia, esistono numerosi punti di accesso di questo tipo alla Coltre Oscura, e non tutti comportano un rischio di morte quando vengono utilizzati. La città di Roccafosca è un ottimo esempio al riguardo. Questa città che sprofonda lentamente lungo le coste di un vasto oceano tempestoso è un porto molto popolare sia per i vascelli marittimi che per i viaggiatori planari.

La Coltre Oscura risulta inquietante soprattutto per la sua strana familiarità con il mondo naturale: anche se mantiene molti punti di riferimento con il mondo, è evidente che c'è qualcosa di sbagliato. È come se il piano avesse rubato un elemento del mondo naturale e lo avesse riprodotto, ma in modo imperfetto. Una catena di vecchie montagne scoscese nel mondo naturale potrebbe assumere l'aspetto di una fila di picchi aguzzi simili a zanne, oppure di roccia fusa, come sabbia umida colata dalla mano di un bambino. Le strade e i sentieri attraversano le terre secondo le stesse direzioni generiche che seguono nel mondo naturale, ma portano i viaggiatori verso pericoli inaspettati, tratti di campagna infestata o sull'orlo di un improvviso precipizio.

Le comunità corrispondono a quelle del mondo naturale, ma anch'esse sono state riprodotte in modo corrotto. A una metropoli del mondo naturale potrebbe corrispondere un complesso di rovine infestato dai non morti sulla Coltre Oscura. Un borgo isolato potrebbe diventare sul piano delle ombre una città sotto il dominio dispotico di un crudele vampiro. Una roccaforte annidata su un passo di montagna potrebbe assumere l'aspetto di un cancello fortificato, che sorveglia un varco verso il Sottosuolo Ombra. Quindi, nonostante tutte le possibili somiglianze, i viaggiatori imparano presto a dimenticare ciò che sanno del mondo e a osservare la Coltre Oscura con occhi nuovi.

Malinconia onnipresente

Uno degli equivoci più ricorrenti riguardo alla Coltre Oscura è quello secondo cui su questo piano sarebbe sempre buio. Ma il piano delle ombre, contrariamente ai miti, conosce sia il giorno che la notte. Tuttavia, il sole della Coltre Oscura è in genere nascosto dietro le nubi, molto basso all'orizzonte o pallido e debole, apparentemente incapace di riscaldare il reame. Anche la luna splende nel cielo, ma la sua luce è arancione scuro, simile al bagliore di una lanterna da campo.

Fatta eccezione per qualche insolito movimento dei corpi celesti, l'influenza della Coltre Oscura si fa sentire soprattutto sull'atmosfera del piano. Il luogo in sé non sarebbe più caldo o più freddo rispetto al mondo, ma nell'aria aleggia sempre una sensazione di freddo latente, un brivido che attanaglia le giunture e che inumidisce i capelli, anche davanti a un falò. Di notte l'effetto peggiora, il terreno si ricopre di una patina di brina e ogni respiro si trasforma in una nuvoletta di vapore.

Forse l'effetto più insidioso della Coltre Oscura è quello mentale. Coloro che attraversano il piano devono pagare un pesante prezzo emotivo. Anche chi parte con un saldo entusiasmo vede presto spegnersi ogni scintilla di ottimismo sotto il peso opprimente della tristezza. Il fallimento sembra sicuro e la disperazione si fa più forte a ogni passo. La depressione stringe i suoi malsani artigli attorno al cuore dei viaggiatori. Anche se questa malinconia non interferisce in alcun modo con le capacità (o con l'assenza di capacità) di un individuo di perseguire i suoi obiettivi, ogni giornata richiede un ingente sforzo di volontà. I viaggiatori devono imparare a indurire il loro cuore contro l'incombente presenza del dolore.

Domini del terrore

Per tutto il Piano delle Ombre sono disseminati dei luoghi nascosti dietro fitte pareti di nebbia, retti da creature oscure e tormentate, vincolate al piano da terrificanti maledizioni. Queste sacche isolate all'interno della Coltre Oscura sono chiamate i domini del terrore. Una creatura che passa attraverso una cortina di nebbia ed entra in un dominio del terrore rimane intrappolata al suo interno, prigioniera dell'oscuro signore che domina quel reame.

Ogni dominio del terrore ha un suo oscuro signore, una potente creatura che esercita il comando assoluto su quel dominio e possiede anche una maestria limitata sulla sua forma e sulla sua disposizione. Un dominio del terrore, simile a una signoria fatata (vedi pagina 35), si piega alla volontà del suo padrone, riflettendo il suo umore oscuro in modi strani o inquietanti. Alcuni domini del terrore sono alquanto piccoli, in genere poco più di un castello solitario su una collina. Altri si estendono per chilometri e chilometri.

La fuga da un dominio del terrore è sempre un'impresa ardua e solitamente prevede che l'oscuro signore venga ucciso, la sua maledizione venga infranta, il segreto del suo potere su quel luogo svelato, la celebrazione di un rituale oscuro o qualche altro obiettivo di grande difficoltà.

Terreni e pericoli della Coltre Oscura

La Coltre Oscura forse non sarà caratterizzata dalla spaventosa violenza dell'Abisso o dai pericoli imprevedibili del Caos Elementale, ma resta comunque un luogo formidabile e rischioso, dove i pericoli abbondano.

Corruzione ombrosa: Tutte le terre della Coltre Oscura sono, in varie gradazioni, immerse nell'ombra: è del resto una conseguenza della sua firma psichica, ma certe aree emanano una presenza ben più orribile. Quando una potente creatura non morta viene distrutta, lascia una macchia nel punto in cui è caduta. Queste aree sono più gelide rispetto al normale freddo che attanaglia il piano. Inoltre, i ricordi della creatura distrutta restano impressi in quel punto. Questo tipo di corruzione può infondere potere nelle altre creature non morte.

Un'area di corruzione ombrosa solitamente occupa lo spazio che occupava il potente non morto che l'ha generata al momento della sua dipartita. I non morti situati in uno spazio pervaso dalla corruzione ombrosa ottengono rigenerazione pari a 5 per rango. Inoltre, quei poteri contenenti la parola chiave "necrotico" usati in uno spazio di corruzione ombrosa ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire.

Fuoriuscita necromantica: Le pozze di fuoriuscita necromantica costituiscono uno dei fenomeni più inquietanti della Coltre Oscura. Spuntano gor-

gogliando dal terreno o da uno squarcio nell'aria. La fuoriuscita consiste un denso fluido nero, l'essenza coagulata dell'ombra distorta e consolidatasi in una presenza marcia e corruttrice. I campioni di fuoriuscita rimossi dalla pozza si asciugano dopo 1 minuto e diventano scaglie nere innocue che si sbriciolano al primo accenno di brezza. In forma liquida, tuttavia, la fuoriuscita necromantica è letale.

Qualsiasi creatura vivente che entri in uno spazio occupato dalla fuoriuscita necromantica contrae una terribile malattia nota come putrefazione dell'anima.

Terre oscure: Anche se tutta la Coltre Oscura è percorsa da energie soprannaturali, in alcune regioni l'ombra è più forte che in altre. Queste regioni, chiamate terre oscure, non sono riflessi del mondo naturale, bensì manifestazioni uniche di tenebra, luoghi desolati che risucchiano la vita e il vigore dagli esseri viventi. Nelle loro vicinanze i colori si fanno più pallidi e ogni cosa assume una tonalità di grigio. Nelle terre oscure esistono soltanto quelle fonti di luce che i viaggiatori portano con loro, e perfino quelle sono fioche e tremolanti.

Le terre oscure sono in genere instabili e hanno breve durata. Certe aree particolarmente tetre, tuttavia, riescono a consolidarsi in un regno permanente. Queste regioni sono le più pericolose della Coltre Oscura, in quanto le terre oscure permanenti attirano i non morti più potenti, i giganti notturni e altre creature peggiori. La maggior parte dei viaggiatori le evita ad ogni costo.

TRATTI DELLE TERRE OSCURE

Le terre oscure presentano i tratti seguenti.

Affinità necrotica: Qualsiasi attacco contenente la parola chiave "necrotico" ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e gli attacchi che contengono la parola chiave "radioso" infliggono danni dimezzati. I danni radiosi continuati non sono influenzati da questo effetto.

Rianimazione: Gli umanoidi viventi uccisi nelle terre oscure si rianimano come zombi 3d6 minuti dopo la morte (*Manuale dei Mostri*, pagina 274). Gli umanoidi Grandi si rianimano come zombi abnormi (*Manuale dei Mostri*, pagina 275). Questi orrori sono privi di controllo e attaccano qualsiasi creatura vivente che incontrino. Il rituale di Riposo Inviolato o la completa distruzione del cadavere impediscono a una creatura defunta di rianimarsi.

Putrefazione dell'Anima **Livello 11 Malattia** **Tenacia** miglioramento CD 21, stazionaria CD 16, peggioramento CD 15 o meno

Il bersaglio è curato.

◀ **Effetto iniziale:** Il bersaglio subisce 5 danni necrotici e perde un impulso curativo che non può recuperare finché non viene curato dalla malattia.

◀▶ Il bersaglio è indebolito finché non viene curato.

▶ **Stato finale:** Il bersaglio muore e si rianima come un wraith (*Manuale dei Mostri*, pagina 267).



ROB ALEXANDER

Come il mondo naturale, anche la Coltre Oscura è popolata da innumerevoli creature, molte delle quali assomigliano alle creature naturali e si comportano anche come loro. Stormi di corvi pervasi d'ombra solcano i cieli sospinti dagli zefiri. Sciami di scarabei neri capaci di strappare la carne dalle ossa brulicano nelle loro tane sotterranee mentre pantere spettrali, segugi ombra e pipistrelli cacciatori d'ombra vagano per le terre selvagge in cerca di prede. Nonostante le innumerevoli legioni di morti e le tenebre che incombono sul piano, in alcuni punti nascono delle sacche di civilizzazione.

Questi bastioni si difendono con le unghie e con i denti dalle bande di non morti e dalle forze più malevole del piano. Che si tratti di un castello shadar-kai, di un'enclave di oscuri o di una metropoli planare popolata da innumerevoli abitanti provenienti da una miriade di luoghi diversi, queste comunità funzionano come quelle del mondo naturale. Di seguito vengono presentati alcuni degli abitanti più noti che fanno della Coltre Oscura la loro dimora.

I MORTI

I più numerosi e importanti abitanti della Coltre Oscura sono i morti. Ogni giorno giungono nuove schiere di anime che hanno abbandonato il mondo naturale. Si radunano quaggiù in cerca di risposte, di significato o semplicemente di un posto sicuro dove nascondersi per guadagnare tempo. Poco tempo dopo, la stragrande maggioranza passa oltre il velo dell'infinito e la loro permanenza nell'Ombra si limita a poche ore.

Alcune anime possono sfuggire alla morte definitiva e spesso lo fanno. Coloro che temono ciò che li attende oltre e alcuni troppo accecati dall'odio o dalla rabbia per procedere oltre spontaneamente si aggrappano alla loro esistenza incorporea sulla Coltre Oscura. Queste timorose, miserevoli o astiose creature spesso diventano non morti di qualche tipo. Esistono anche alcune rare anime che permangono sulla Coltre Oscura in quanto ancora legate al mondo dall'amore, dall'affetto, dal dovere, da un giuramento inviolabile o da un'impresa mai portata a termine. Questi sono spiriti solenni, figure spettrali che ambiscono al giorno in cui saranno libere di procedere verso l'infinito. Più forte era lo spirito in vita, più a lungo può resistere all'attrazione dell'ultimo velo. Gli avventurieri mortali a volte vanno in cerca di questi spiriti tetri per ottenere le loro conoscenze. Uno spirito persistente potrebbe anche essere disposto ad aiutarli, ma molti esigono un caro prezzo prima di acconsentire a rivelare i misteri che nascondono.

BEATITUDINE E DANNAZIONE

Quando i mortali muoiono, quasi tutti i loro spiriti si trattengono per un certo periodo di tempo sulla Coltre Oscura, per poi procedere verso l'infinito. Tuttavia, alcuni spiriti mortali vengono reclamati (o dannati) dalle divinità che servivano in vita. Dal tetro dominio della Regina Corvo, ascendono o precipitano verso l'aldilà che li attende in uno dei domini astrali, che si tratti del tormento eterno nei Nove Inferi o della beatitudine senza fine di Celestia. La natura esatta dell'aldilà dipende dal dominio in questione e dal volere della divinità che vi risiede. Per ulteriori informazioni vedi il riquadro "I beati e i dannati" nel Capitolo 5, "Il Mare Astrale" (pagina 88).

I VIVI

In mezzo alle legioni di anime che infestano questo piano, la Coltre Oscura conta anche un numero ristretto di insediamenti, regni, città-stato e centri abitati analoghi. Alcuni di questi luoghi sono relativamente civilizzati e sicuri, ma molti non sono altro che domini soggetti a potenti maledizioni scagliate da potenze oscure senza nome.

I mortali naturali che vivono sulla Coltre Oscura sono chiamati **nativi delle ombre**. I loro reami possono essere situati nei pressi di un crocevia d'ombra attivo, sulle rovine di una vecchia fortezza dei giganti della morte, o in mezzo alle terre selvagge domate tanto tempo fa dagli esploratori e dagli avventurieri più intraprendenti. Gli insediamenti dei nativi delle ombre possono offrire un riparo di qualche tipo dai pericoli di questo piano oscuro. Seconde e terze generazioni di umani, elfi, halfling e altre razze, tutti senza dubbio di origini insolite, cercano di condurre una vita quasi normale nell'ombra. Formano famiglie, conducono affari, guidano spedizioni nelle terre inesplorate e commerciano con gli altri insediamenti simili.

Nonostante la loro normalità, gli insediamenti dei nativi delle ombre generalmente nascondono un lato oscuro o un problema specifico di qualche tipo. Una città potrebbe avere difficoltà a impedire ai morti di rianimarsi. In un altro, gli abitanti potrebbero non morire mai di vecchiaia: gli anziani perdurano e si fanno sempre più avvizziti finché il loro corpo non cede sotto il peso dei troppi anni. Altre comunità devono fare i conti con bande di cultisti sovversivi e spiriti irrequieti, per non parlare dei nuovi orrori generati dal Sottosuolo Ombra.

CULTISTI E LUNATICI

Orcus e le sue legioni guidano le schiere di coloro che vorrebbero strappare il controllo della Coltre Oscura alla Regina Corvo. Da quando il Principe Demoniaco dei Non Morti ha padroneggiato le arti oscure della necromanzia, il suo interesse nell'ombra e nel suo piano di origine ha iniziato a eclissare tutti gli altri obiettivi. Orcus si sarebbe impadronito della Coltre Oscura già da tempo, se non fosse per la presenza della Regina Corvo. Fintanto che la dea rimane a regnare su questo piano, Orcus non può reclamarne il dominio completo.

Orcus crede che la chiave giusta per sconfiggere la Regina Corvo sia il suo vero nome. Se riuscisse a scoprirlo, il principe dei demoni è sicuro di poterlo usare per privare la Regina Corvo del suo status divino, indebolendola a sufficienza da spodestarla. A tale scopo, Orcus ha assegnato al suo esarca Doresain l'incarico di scoprire il nome della Regina Corvo. Il Re dei Ghoul deve ancora completare questa missione, nonostante abbia a sua disposizione innumerevoli schiere di ghoul e gli eserciti dei più potenti cultisti di Orcus. Anche se i suoi



fallimenti mandano Orcus su tutte le furie, il principe dei demoni per ora ha trattenuto la sua temibile collera, dimostrano un'insolita pazienza e lasciando che i suoi servitori continuino a lavorare.

Anche Vecna e i suoi servitori hanno spesso a che fare con questo piano oscuro. Il Signore dei Lich esplora il Piano delle Ombre di tanto in tanto, alla ricerca di reliquie perdute o per stringere un patto con i temuti giganti notturni. Il suo clericato agisce in segreto e forma culti nascosti nel cuore delle varie comunità. Lontani da occhi indiscreti, perfezionano la loro padronanza della morte e celebrano rituali terribili per svelare i segreti dell'ombra. I Devoti di Vecna in particolare eseguono esperimenti indicibili e creano nuove varietà di non morti entro i confini della loro macabra torre. Protetti dal vasto mare di liquame ribollente che circonda il loro rifugio, i Devoti sono sicuri che le creature annidate nelle acque sordide possano mettere in fuga qualsiasi nemico che osi avvicinarsi.

Anche Zehir mantiene una presenza di qualche tipo su questo piano. Molti nativi delle ombre si votano al dio dell'oscurità e dell'omicidio, ansiosi di ottenere il potere che egli offre. Nascosti nelle ombre di quasi ogni comunità, i sacerdoti di Zehir mantengono i loro templi vendendo al migliore offerente i loro servigi come assassini, spie e sabotatori. Alcuni nativi delle ombre affermano che i sacerdoti di Zehir perseguono un altro obiettivo, di gran lunga più sinistro, e indicano la comparsa dei serpenti ombra come prove dei loro esperimenti sacrileghi.

Non morti

Molti mortali malvagi considerano la Coltre Oscura un luogo ideale dove creare dei servitori non morti. Col passare dei secoli, chierici delle divinità oscure, cultisti di Orcus, maghi amorali e necromanti della peggior specie hanno creato innumerevoli migliaia di mostri non morti utilizzando i rituali più scellerati. Fin troppo spesso, gli incantatori che creano tali servitori oscuri abbandonano le loro creazioni nelle terre circostanti quando hanno raggiunto il loro scopo, quando perdono il controllo su di esse o semplicemente come atto di pura malizia.

Come se la creazione attiva dei non morti da parte dei mortali più sventati non fosse abbastanza, a volte la Coltre Oscura stessa ne genera altri. Aree come le terre oscure, i luoghi corrotti dalle fuoriuscite necromantiche e altre regioni dalla natura più sfuggente generano esseri animati di ogni genere. Il tocco corruttivo dell'ombra non risparmia neanche le vestigia delle anime che vagano su questo piano, deformando questi spiriti derelitti in fantasmi e altre creature spettrali.

In una procedura altrettanto terrificante, a volte sono i non morti stessi a creare altri loro simili. I divoratori, ad esempio, sono i resti non morti di quegli orribili assassini che sono stati attirati dalle tenebre della Coltre Oscura e si sono trasformati in manifestazioni di pura malvagità. Altri trovano il peso dei loro peccati mortali talmente insostenibile da non riuscire a passare oltre la Coltre Oscura. Col tempo vengono corrotti dalla disperazione latente del piano e diventano spettri, wraith o altre creature evanescenti, che vagano per il piano in cerca di vittime da tormentare o uccidere.

FRANZ VOHWINKEL

Altri tipi di non morti riescono a conservare il loro libero arbitrio e a innalzarsi al di sopra del cieco istinto. I vampiri e i lich reclamano il controllo di baronie e ducati nelle profondità della Coltre Oscura. I fantasmi tormentati infestano le rovine di città perdute mentre i cavalieri della morte, animati dal loro odio inestinguibile, tramano per distruggere i regni dei viventi assieme a tutti i loro abitanti.

Giganti della morte

Molto tempo fa, una razza di giganti giunse sulla Coltre Oscura con l'intenzione di conquistarla. Come i loro simili del mondo naturale e della Selva Fatata, erano convinti di essere i padroni di tutto ciò che vedevano. Nel giro di poco tempo conquistarono le creature che vivevano sulla Coltre Oscura e le asservirono. Piegando i sudditi alla loro volontà, i giganti innalzarono molte poderose città e fortezze e ampliarono i loro domini in lungo e in largo. Alla fine, a sconfiggere i giganti non fu una ribellione di qualche tipo, bensì il piano stesso.

Qualcosa nella natura della Coltre Oscura erose la capacità dei giganti di sostentarsi. Poco dopo il completamento delle prime città, i giganti presero a disgregarsi. Non riuscirono a fermare l'avanzata di questa afflizione e presto si trasformarono in ombre e furono vincolati al piano. Ma tramite l'uso scellerato di alcuni rituali oscuri, scoprirono che le anime dei mortali potevano rallentare la loro decomposizione e consentirgli di rimanere attivi.

Spinti dalla paura, fecero scempio delle anime dei loro schiavi. La procedura li trasformò, li distorse e li corruppe finché non misero da parte ogni pretesto razionale per la loro sete di dominio e cedettero al crudo impulso del male puro che era germogliato in loro. La loro orgia di distruzione annientò buona parte dei loro servitori; gli altri fuggirono. I giganti dimenticarono la gloria che avevano sognato di raggiungere e si abbandonarono alla tenebra che aveva ghermito i loro cuori. Le loro città caddero in rovina, le fortezze crollarono e i giganti stessi divennero creature perverse, esseri la cui crudeltà è materia di leggenda.

I giganti della morte si annidano ancora nelle rovine delle loro grandi città di un tempo o nelle fortezze solitarie nascoste nel cuore dell'ombra. Soggiogano le creature minori come gli shadar-kai, gli oscuri o gli ogre e i troll nativi delle ombre e continuano a consumare le anime dei loro servitori finché non troveranno una valida alternativa.

Giganti notturni

Questi cacciatori non morti, creature fatte d'ombra e animate da una malizia insuperata, vagano per i confini della Coltre Oscura massacrando indistintamente mortali e creature ombra. I giganti notturni spesso usano dei rituali malvagi per restituire alle vittime una beffarda parodia di vita, costringendoli a rianimarsi come bodak.

I giganti notturni erano in origine un gruppo di potenti anime disincarnate che si rifiutarono di passare oltre. Usarono le energie soprannaturali del piano per procurarsi nuovi corpi fatti di sostanza d'ombra allo stato puro. Il loro egoismo e l'influenza esercitata dalla nuova forma assunta macchiò per sempre le loro anime, trasformandoli nelle entità mostruose che sono oggi.

Aggirando le leggi naturali, i giganti notturni attirarono l'attenzione dei servi del dolore e scatenarono una serie di terribili battaglie che fecero tremare tutta la Coltre Oscura. Il conflitto distorse e danneggiò irreparabilmente vasti tratti di territorio. Anche se i servi del dolore si dimostrarono dei nemici implacabili, molti giganti notturni fuggirono e si nascosero tra le pieghe più buie del piano, che infestano ancora oggi.

Nella maggior parte delle occasioni, i giganti notturni non si interessano alle altre creature e preferiscono meditare cupamente nei loro reami tenebrosi. Se le leggende dicono il vero, fu Vecna o uno dei suoi discepoli a insegnare ai giganti notturni il rituale per creare i bodak, in cambio di un voto di lealtà al Dio Mutilato. Altri giganti notturni si sono invece alleati con i cultisti di Orcus e hanno messo la loro immane forza al servizio dei suoi eserciti di ghoul e di demoni. Che siano alleati con le forze di Vecna o di Orcus, tutti i giganti notturni sono nemici giurati della Regina Corvo e dei suoi fedeli.

Tuttavia, i giganti notturni si rivelano nel migliore dei casi degli alleati temporanei. Non esitano a violare i vecchi accordi, se ciò torna a loro vantaggio. Eppure, i giganti notturni detengono un grande potere, quindi molti stringono patti con loro anche per garantirsi una minima parte della grande forza di cui dispongono questi orrori.

Oscuri

Gli oscuri, nati alla flebile luce dell'alba della creazione, potrebbero essere la razza più vecchia della Coltre Oscura. Si risvegliarono poco dopo la formazione del piano. Trovandosi da soli nelle tenebre, gli oscuri erano creature confuse, isolate, furtive, eppure animate da grande curiosità nei riguardi del mondo circostante. Quando i giganti della morte giunsero sulla Coltre Oscura, gli oscuri si recarono da loro e li ritennero i loro creatori. Mettendosi al loro servizio, credevano di trovare uno scopo alla loro esistenza. Si prostrarono dinanzi alle possenti creature e si proclamarono loro fedeli servitori. In pratica, divennero poco più che schiavi.

I giganti della morte non erano portati al ruolo di divinità. Vanitosi, arroganti, pervasi dalla malvagità e soggetti alle nefaste influenze del piano, si rivelarono dei padroni assai volubili. Le cose divennero ancora peggiori quando l'influenza soprannaturale del piano si fece strada nei loro cuori. Centinaia e centinaia di oscuri morirono per mano dei giganti della morte, quando questi ultimi decisero di sacrificare i loro fedeli seguaci per prolungare la propria esistenza. Molti oscuri fuggirono dai giganti della morte e abbandonarono i loro posti. Ma alcuni rimasero fedeli. Si aggrapparono alle illusioni dei loro antenati, ma le loro speranze furono schiacciate assieme alle loro anime, e furono aggiunti a quelli che gemevano e turbinavano all'interno dei corpi oscuri dei loro padroni.

I profughi dovettero trovare un nuovo posto all'interno della Coltre Oscura. Dal momento che la superficie era il dominio dei giganti della morte, gli oscuri si rifugiarono nelle viscere della terra. Scavarono dei tunnel nel Sottosuolo Ombra e fondarono una nuova patria per loro e per i loro discendenti. Abbracciarono l'oscurità perfetta del loro mondo sotterraneo.

Anche se gli oscuri non nutrono alcuna simpatia per gli stranieri, sono diventati bravi a mascherare il loro disprezzo dietro una facciata servile e sotto i cappucci neri dei loro mantelli. Gli oscuri sono presenti in molti

insediamenti della Coltre Oscura: vivono al fianco sia dei vivi che dei morti. Si trovano particolarmente a loro agio in mezzo agli shadar-kai, ma sanno sopravvivere anche nelle aree dominate dai giganti notturni e dai signori dei ghoul. Tenendo bene a mente la lezione appresa con i giganti della morte, tuttavia, gli oscuri ora si dimostrano fedeli solo e soltanto a se stessi.

Molti oscuri rimangono nelle loro enclavi sotterranee, nelle profondità del Sottosuolo Ombra. Si aggirano nei corridoi e negli insediamenti di laggiù per spiare, rubare e uccidere come necessario. Quando si uniscono a una comunità di superficie si muovono prudentemente e scelgono delle dimore sotterranee collegate ai loro cunicoli gremiti di trappole. In tale modo possono far giungere altri loro simili senza attirare l'attenzione dei vicini. Fanno il pieno di provviste e saccheggiano i tesori più preziosi prima di svanire nuovamente nel buio più fitto.

A volte gli oscuri riescono a mettere da parte i loro antichi rancori quanto basta per unire le loro forze al resto della popolazione. In alcune occasioni, gli oscuri hanno adottato le usanze e le convinzioni delle altre culture. Sono in grado di integrarsi praticamente in qualsiasi cultura, anche se la loro buona volontà si rivela spesso una scusa per procurare nuove risorse per i loro simili. Gli shadar-kai sono coloro che hanno avuto maggior successo nello stabilire un legame con gli oscuri, e anche la Regina Corvo conta molti turpi oscuri e predatori oscuri tra i suoi servitori più zelanti. Tuttavia, uno straniero non può mai essere sicuro delle intenzioni di un oscuro, in quanto si tratta di una razza schiva, di poche parole e sospettosa di natura.

Servi del dolore

Nessuna creatura simboleggia gli aspetti sinistri della Coltre Oscura meglio dei servi del dolore. Pervasi dal potere della morte, i servi del dolore sono i custodi del disfacimento, gli araldi della fine e i portavoce della rovina. Se si eccettuano alcuni rari casi, non prendono parte ai conflitti del piano e fungono soltanto da guardiani insensibili, come i giganti della morte possono testimoniare. Anche se molti prestano servizio tra i ranghi della Regina Corvo (del resto è la dea a creare i servi del dolore scegliendo tra gli shadar-kai quelli più meritevoli che la serviranno come Cavalieri del Corvo), molti altri sono creature indipendenti, che si adoperano per garantire che il cerchio della vita continui a girare come è sempre stato.

I servi del dolore non vanno in cerca di nemici, ma sono letali quando si imbattono in un avversario. Non conoscono la pietà e si scagliano con violenza contro i giganti della morte, i giganti notturni e gli altri terribili abitanti la cui presenza contamina l'intero piano. I servi del dolore non erigono fortezze o città. Infestano invece le rovine degli insediamenti perduti e le enclavi diroccate dei giganti della morte. I servi del dolore possono anche spostarsi da un mondo all'altro, in genere recandosi dalla Coltre Oscura al mondo naturale e viceversa. Quando si trovano sul mondo naturale, i servi del dolore si insediano nei luoghi segnati da un grande dolore, come ad esempio un campo di battaglia o un cimitero, finché giunge il momento in cui vengono chiamati a mietere un nuovo raccolto di anime.

Shadar-kai

Molto tempo fa, gli shadar-kai erano una tribù di umani che viveva sul mondo mortale, e come tutti gli altri umani, gli shadar-kai temevano la morte. Simboleggiava il fallimento finale dei loro corpi e l'impotenza dei loro sforzi nel tentare di arginare la putrefazione della carne. Gli incantatori shadar-kai ricorsero alla necromanzia nel tentativo di arrestare (o quanto meno di rallentare) il loro declino, ma le arti oscure si rivelarono una pessima soluzione al loro dilemma.

Gli shadar-kai si rivolsero alla Regina Corvo e la implorarono di porre fine alle loro paure... e la Regina li esaudì. In un raro atto di compassione, o in un gelido calcolo di tornaconto personale, la Regina Corvo insegnò agli shadar-kai a vedere l'ineluttabilità della morte come qualcosa da abbracciare, e non da temere. Promise che avrebbe protetto i loro spiriti dopo la morte, che li avrebbe risparmiati dalla dannazione della non morte e che avrebbe donato loro forme nuove e più potenti, come i servi del dolore. Col tempo, gli shadar-kai vinsero la loro paura della mortalità, voltarono le spalle al mondo naturale e si trasferirono sulla Coltre Oscura, innalzando insediamenti ai margini del gelido regno della Regina Corvo. Col tempo, si diffusero e fondarono nuove città su tutto il piano.

I lunghi anni di esistenza sulla Coltre Oscura finirono per alterare gli shadar-kai, che iniziarono a cedere alla malinconia che aleggia sul piano. Piegati dal dolore, alcuni shadar-kai svanirono gradualmente dall'esistenza, diventando prima evanescenti e poi scomparendo del tutto. Vedendo i loro simili che iniziavano a svanire nell'ombra, molti shadar-kai cercarono di stimolare i loro corpi e le loro menti al massimo, tuffandosi nelle passioni e negli eccessi al fine di contrastare la malinconia incombente.

Col tempo, gli shadar-kai divennero un popolo dalle emozioni estreme e dagli appetiti insaziabili. Alcuni trovavano sollievo soltanto nel piacere o nel dolore. Altri si sentivano stimolati dagli stili di combattimento più complessi o dalle armi più esotiche, come ad esempio la catena chiodata. Alcuni si lasciarono sedurre dagli oscuri misteri dell'ombra e divennero maestri del suo potere. Tutte queste scelte consentirono agli shadar-kai di sopravvivere, ma al costo della loro società e della loro umanità.

Dopo molte generazioni di servizio alla Regina Corvo, gli shadar-kai hanno eretto severe città e tetre fortezze. Gli shadar-kai mettono alla prova le loro abilità in arene sanguinarie o si concedono terribili gioie carnali in vasti palazzi del piacere. Si torturano, si perforano la pelle e le ossa con oggetti acuminati, si lacerano la pelle con spine aguzze e si ricoprono di cicatrici e di tatuaggi per il semplice motivo di provare le sensazioni intense suscitate da questi atti.

Gli shadar-kai si sforzano di dimostrarsi degni della loro dea, nella speranza di essere ricreati in forma di servi del dolore o di altre potenti entità. Un individuo può raggiungere la grandezza soltanto attraverso i suoi successi personali. La famiglia di appartenenza o le gesta di un antenato non influenzano in alcun modo l'opinione che gli shadar-kai hanno di un individuo, quindi ognuno cerca di surclassare gli altri e di reclamare un posto di prestigio nella società. Questo significa che gli shadar-kai spesso si depredano a vicenda, uccidendosi l'un l'altro per rimuovere qualsiasi ostacolo sul cammino

verso la grandezza. Come prima cosa, tutti gli shadar-kai sperano di trovare la morte in combattimento, in modo da assaporare il piacere e il dolore di una morte violenta e sentirsi più vicini alla Regina Corvo.

L'Imperatore del Terrore

La Coltre Oscura ha le sue culture e i suoi flebili bastioni di civiltà, dove le masse si radunano per sopravvivere in un ambiente pericoloso. Ma la natura macabra del piano attira anche altri individui che non sono in grado di stringere dei legami con gli altri. Queste figure solitarie vivono nell'isolamento, al riparo tra le tenebre dell'ambiente circostante. Molti di questi crudeli e depravati mortali provenienti dal mondo naturale sono stati esiliati per la loro perversione e hanno trovato una nuova esistenza quaggiù. La follia è una via di uscita comune per questi reietti, spinti a nascondersi nell'oscurità dalle loro manie e dalla paranoia per non rivelare ciò che sono diventati. C'è anche chi incarna tutti questi tratti messi assieme, ma nessuno risulta spregevole quanto il sedicente Imperatore del Terrore.

Questo umano potrà anche incutere terrore, ma è imperatore soltanto nella sua mente. Non regna su nessun vasto dominio. La sua influenza si limita ai dintorni di una tetra fortezza in cima a un picco ventoso, ai margini di una malevola terra oscura. Non comanda nessun suddito, se non i demoni che vincola e i famelici non morti che tiene rinchiusi nei meandri più oscuri della sua cittadella maledetta. È un mortale afflitto da patologiche manie di grandezza.

L'Imperatore del Terrore giunse sulla Coltre Oscura dal mondo naturale alcuni decenni fa. Anche se i nemici della sua gioventù sono ormai probabilmente scomparsi, l'imperatore non ha fatto nessun tentativo di tornare nel suo mondo natio e si accontenta di regnare sul suo "impero" di ombre. Se si eccettua una notevole abilità nella magia, l'Imperatore del Terrore non ha conservato nulla della sua vita nel mondo mortale e non desidera nulla da esso.

Sulla Coltre Oscura, il suo potere ha raggiunto livelli terrificanti, ma la sua mente è diventata folle e perversa, sia nelle abitudini che nei comportamenti. Ha un'orrenda pronuncia blesa e uno sguardo lascivo. Quando parla le sue parole sono spezzate da un continuo ansimare, bofonchiare e da varie grida stridule. Cosa ancora peggiore, tiene un gruppo di bambini disperati legati alla cintura tramite alcune lunghe catene. Nessuno può dire quali indicibili tormenti quelle sventurate creature debbano sopportare, ma i loro volti pallidi e i loro corpi smagriti lasciano immaginare che il loro padrone sia un immondo spietato.

L'Imperatore esce di rado dalla sua roccaforte, ma quando lo fa, lo fa strettamente per affari. Commercia con mercanti planari e spacciatori del mercato nero indistintamente e non si dimostra particolarmente fedele a nessun venditore in particolare. La comparsa dell'Imperatore del Terrore è sufficiente a bloccare le attività di un'intera città mercantile. La gente rende omaggio a questo folle e onora il suo presunto titolo, offrendogli doni e riservandogli le merci migliori... tutto pur di non suscitare la sua terribile collera. La vista delle povere creature legate alla sua cintura stringe il cuore di tutti, ma gli ospiti dell'Imperatore hanno imparato a tenere a bada la loro indignazione e a non provocare l'infame creatura. Sanno bene cosa accade quando qualcuno interferisce. Quando si infuria, l'Imperatore del Terrore reagisce con violenza inaudita. Non mostra alcun controllo e scatena il suo terribile potere senza pietà. Se un gruppo ostile cerca di affrontarlo, massacra centinaia di innocenti. Se deve affrontare una compagnia di uomini armati, ne annienta migliaia. La sua ira è l'incarnazione stessa della distruzione e della follia. Coloro che conoscono l'Imperatore del Terrore fanno di tutto per mantenerlo calmo, e per tenerlo alla maggiore distanza possibile.

L'Imperatore del Terrore non esce mai dalla sua fortezza senza indossare la sua armatura dorata e brunita. Il suo elmetto lucente è dotato di frammenti oblunghi di giaietto che formano una corona oscura attorno alla testa. L'elmetto è aperto e lascia intravedere i lineamenti pallidi di un volto sgradevole. Un maestoso mantello scarlatto pende dalle sue spalle. Tiene legate alla sua corazza di piastre e alla sua grossa cintura varie catene di ferro che terminano con dei collari stretti al collo dei bambini che tiene come ostaggi. Sebbene sia protetto da una possente corazza, circola disarmato. Porta con sé soltanto le sue bacchette, che sa usare con sorprendente velocità e abilità.

Luoghi della Coltre Oscura

Le aree della Coltre Oscura che i visitatori attraversano più spesso corrispondono alle terre esistenti nel mondo mortale. Queste aree sono disseminate di insediamenti, abitanti e luoghi sconosciuti da esplorare. Di seguito vengono descritti alcuni dei luoghi degni di maggior nota di questo piano. Alcuni sono rifugi attivi e luoghi meno tetri, dove gli avventurieri possono trovare riparo e provviste; altri si ergono come cupi monumenti all'oscurità che dà al piano il suo nome.

Roccafosca, la Città di Mezzanotte

Roccafosca, una città che è cresciuta fino a travalicare le sue erte e minacciose mura, sorge su una riva spoglia. È circondata da una vasta palude di pece chiamata la palude degli Scuoiati, che si estende nell'entroterra per vari chilometri. Numerose isolette ricoperte di alberi e di arbusti spuntano dal pantano e fungono da dimora di interi stormi di uccelli neri i cui gemiti suscitano un brivido in chiunque li senta. Nonostante questa atmosfera tetra, Roccafosca è uno dei centri più luminosi della Coltre Oscura ed è una destinazione molto popolare tra i mercanti e i viaggiatori interplanari.

ROCCAFOSCA

Il porto affollato e fatiscente di Roccafosca è visitato da molti vascelli che solcano i mari della Coltre Oscura... e di molti altri piani.

Popolazione: Circa 12.600 abitanti. La maggior parte è costituita da umani, halfling, tiefling e nani nativi delle ombre. Anche molti shadar-kai e oscuri vivono in città.

Governo: Il Principe Rolan il Senzamorte, un solenne nobile umano, è il signore della città. Ma il vero potere risiede nelle mani di decadenti e disinteressati nobili mercanti, di varie società segrete e dei misteriosi esseri noti come i Custodi.

Difese: La Guardia del Principe è una forza di 60 soldati corrotti e inetti che proteggono il palazzo di Rolan e presidiano le porte cittadine. Molti mercanti e molte gilde si dotano di una squadra di mercenari personale. I cittadini si affidano alle alte mura e alle paludi circostanti per proteggersi.

Locande e taverne: Locanda del Grifone Nero; Locanda della Luna Oscura; Taverna del Doppio Pugnale; Taverna del Re e il Buffone; Locanda dello Scudo del Cavaliere; Taverna delle Sei Corone. Lo Scudo del Cavaliere è la locanda migliore, situata nei pressi nel palazzo di Rolan. Gli shadar-kai frequentano spesso il Re e il Buffone, e non amano essere disturbati da visitatori sprovveduti provenienti dal mondo mortale.

Rifornimenti: Emporio di Harskel; mercato cittadino. L'Emporio di Harskel e il mercato cittadino nella Piazza dei Gargoyle sono i locali più affollati. Il Casato Harskel dirige la compagnia mercantile più grande della città, ma le bancarelle clandestine e i vicoli bui del mercato cittadino sono i luoghi migliori dove trovare gli oggetti rari che non sono in vendita altrove.

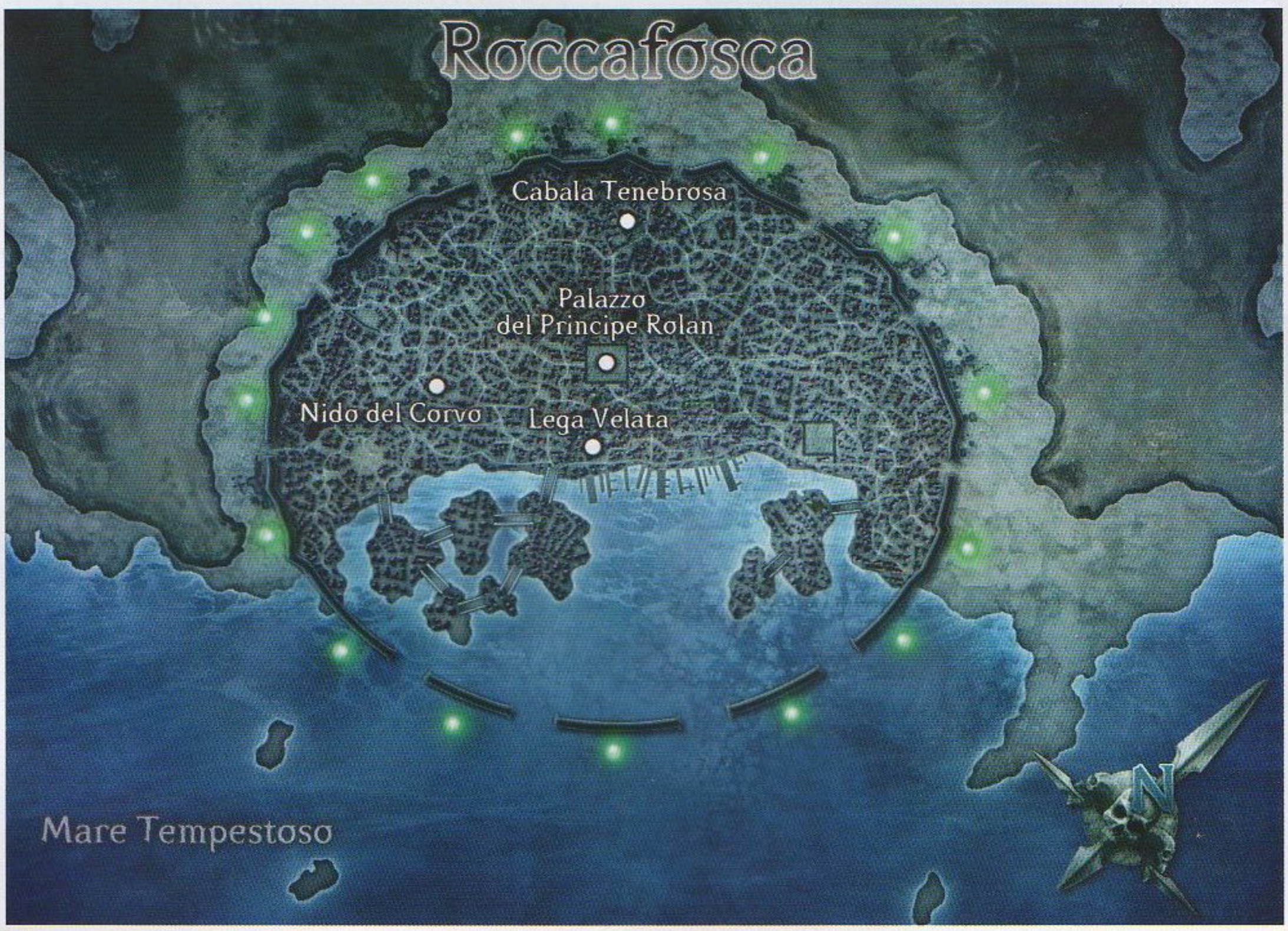
Templi: L'Aposkos (Erathis); Fanum della Notte (Zehir); Casa dell'Occhio (Vecna, nascosto); il Nido del Corvo (la Regina Corvo).

Raggiungere la città

La maggior parte dei visitatori giunge in città dal mare, in quanto gli acquitrini interni degli Scuoiati sono pericolosi. La nebbia e le acque torbide nascondono molti pericoli. Mostri tentacolari si annidano tra le insenature nebbiose, contendendosi la carne fresca con i branchi di ghoul affamati. Streghe, wraith, orrori rampicanti e altre creature feroci di ogni genere emergono dal sordido liquame per ghermire gli imprudenti.

Alcuni oscuri solcano le acque degli Scuoiati come traghettatori. Al costo di 5 monete d'oro, trasportano i viaggiatori dai confini dell'entroterra della palude fino alle erte mura nere cittadine. Che facciano ricorso alla stregoneria o che abbiano stretto un patto con le bestie della palude, gli oscuri riescono a portare i loro carichi in città senza troppi problemi.

Per respingere i pericoli provenienti dalla terra e dal mare, la città è cinta da un imponente cerchio di mura nere. Le fondamenta della città affondano nella palude sul lato dell'entroterra e scendono fino alle rive del porto cittadino sul lato del mare. Lanterne appese ad appositi sostegni lungo le mura cittadine proiettano una malsana luce verdastra sulle terre circostanti. La luce serve a tenere alla larga i mostri della palude e a indicare alle navi le rocce viscide nascoste appena sotto la superficie dell'acqua. Braccia, mani, piedi e perfino volti di pietra costituiscono macabre decorazioni delle mura cittadine. Queste sporgenze si muovono e si agitano, e il rumore delle loro risate echeggia nel vento gelido che soffia dal mare. Nessuno sa chi abbia scolpito questi "gargoyle"... se poi sono stati scolpiti. Nemmeno i più vecchi e strampalati cittadini riescono a ricordare un'epoca in cui i gargoyle non decoravano le pareti.



JASON ENGLE

Le porte cittadine sono ancora più inquietanti. Sono state scolpite a forma di teschi dalle fauci spalancate e si aprono lungo le mura a intervalli irregolari. Gli occhi dei teschi scavati nella roccia scrutano coloro che attraversano le porte sottostanti. Ma, cosa ancora peggiore, le porte non rimangono mai nello stesso posto a lungo, ma scivolano lungo le mura a loro piacimento.

La parte inferiore delle mura sul lato marino è ricoperta di fanghiglia e gli uccelli marini fanno il nido nelle nicchie e nei buchi che punteggiano la superficie delle antiche fortificazioni. Nel muro del porto sono state aperte varie grosse brecce, abbastanza larghe da accogliere i galeoni che attraccano a Roccafosca. Grosse catene di ferro giacciono sul fondo del porto e possono essere innalzate in un instante, bloccando ogni possibilità di entrata o di uscita. A differenza delle porte lungo le mura dell'entroterra, le brecce lungo il muro del porto non si spostano.

La città vera e propria

All'interno delle mura, Roccafosca è un luogo cupo e affollato. La città è un ammasso di edifici sovrapposti l'uno all'altro, da cui spunta di tanto in tanto una torre che svetta verso il cielo. Le strutture sono state ricavate dalla stessa pietra nera delle mura e sfoggiano lo stesso insolito stile, con tanto di volti di pietra che fissano i passanti e toraci senza testa. Gli edifici sembrano pendere verso le strade, come se si chinassero per origliare le conversazioni sussurrate per le vie. Le strade in questione sono un contorto labirinto di passaggi, corridoi, canali e ponti.

I punti di riferimento di Roccafosca si rivelano mobili quanto le porte della palude. La città cambia e si muove in continuazione, come se fosse viva. Nuovi edifici spuntano da profondità insondate, facendosi strada in mezzo e al di fuori della massa di palazzi e viali esistenti fino a formare una nuova torre. Alcuni mesi dopo, la torre crolla e diventa un cumulo di macerie. Nessuno degli abitanti di Roccafosca sa con certezza chi sia il responsabile di questi cambiamenti. Se il principe lo sa, non ne fa parola con nessuno. Come per molte altre cose che accadono in città, molti incolpano i Custodi della strana natura della città.

Abitanti

I Custodi sono una razza di creature che sembrano umane a prima vista, ma sono meno mortali di quanto appaiano. I Custodi hanno la pelle pallida, sono glabri e si vestono di grembiuli di pelle nera, a volte tempestata di teschi d'argento. Tengono degli occhiali neri aderenti agli occhi e nascondono le loro intenzioni dietro quelle lenti di vetro nero. Questi strani esseri sono perennemente indaffarati, in apparenza per assicurarsi che la città continui a funzionare. Camminano per le strade, esaminano gli edifici, ispezionano i passaggi, mormorano strane parole con voce metallica e ticchettante e poi si dirigono verso la destinazione successiva che li attende. Non è chiaro se i Custodi rispondano al principe della città o a qualcun altro (o a qualcos'altro). Non amano i conflitti; se qualcuno li affronta, si trasformano in una pozzanghera di pece viscosa e fuggono strisciando verso il canale più vicino.

Il signore di Roccafosca è il severo e misterioso Principe Rolan. Governa la città con mano leggera e si cura soltanto dei problemi cittadini più gravi. È un antico umano nativo delle ombre e ha retto Roccafosca per trecento anni, ma non sembra minimamente prossimo alla morte. I suoi ciambellani e funzionari sono tutti suoi discendenti lontani: i suoi figli, i suoi nipoti e i suoi pronipoti sono tutti morti molti anni fa. La gente del luogo mormora che il Principe Rolan viva sotto il peso di una terribile maledizione che gli nega per sempre di trovare pace nella morte. Altri affermano che deve avere stretto un patto con un'entità innaturale, offrendogli i suoi servigi in cambio della vita eterna. Quale che sia la verità, Rolan non ha mai dato spiegazioni per la sua longevità e sembra accontentarsi di regnare su Roccafosca fintanto che la città rimane in piedi.

Gli abitanti della città comprendono umani, dragonidi, elfi e altri membri delle razzi comuni, da quelle più fantastiche a quelle più sinistre. I lich sbarcano dai loro vascelli putrescenti per fare affari nei mercati chiassosi della città, mentre vari chierici di origini insolite e fedeli a divinità ancora più inconsuete predicano per le strade a tutti coloro che sono disposti ad ascoltarli. I nobili shadar-kai indulgono in piaceri proibiti dietro le porte chiuse e sorvegliate delle principali case di piacere. I cittadini comuni sono gente seria che si sforza di non notare le abitudini oscure e depravate tipiche dei visitatori. Si sono silenziosamente abituati alla snervante mutabilità della città, nonché alla vista delle creature oscure e pericolose che passano oltre le loro mura.

Roccafosca ospita numerose organizzazioni, tra cui vari casati mercantili e gilde segrete. La chiesa della Regina Corvo può contare su un nutrito seguito in città. Il suo grande tempio poggia sulle spalle di statue alte 21 metri che raffigurano degli uomini piegati in due dal peso. La Cabala Tenebrosa, un'istituzione fondata per addestrare i novizi nelle arti della magia d'ombra, gestisce un'accademia situata nell'angolo settentrionale della città. La Lega Velata, un gruppo di edonistici elfi nativi delle ombre e shadar-kai, controlla i maggiori vizi cittadini. Gestisce la maggior parte dei saloni dei sogni, dei bordelli e degli altri locali che offrono emozioni forti. Ognuna di queste fazioni, e molte altre ancora, si contendono il dominio della mutevole società di Roccafosca. La violenza tra le varie gilde e fazioni è all'ordine del giorno. Proprio mentre i soldati di una fazione abbattono un odiato rivale, i suoi presunti alleati si rivoltano contro di loro.

Le sue alleanze bizantine, i suoi potenti visitatori e la sua planimetria in perenne mutamento fanno di Roccafosca una città ricca di minacce e di opportunità oscure. La sua inconsueta posizione presso un crocevia planare, la sua nobiltà decadente e la discrezione dei suoi abitanti attira viaggiatori facoltosi da tutti gli altri piani, ben lieti di entrare a far parte della Città di Mezzanotte.

La Casa delle Lanterne Nere

La Casa delle Lanterne Nere si trova a un crocevia solitario nelle terre selvagge della Coltre Oscura. La locanda offre riparo ai viaggiatori, nonché un luogo dove scambiarsi notizie e racconti oscuri. La locanda, costruita secoli fa, ha cambiato proprietario così tante volte che nessuno si ricorda più chi ha costruito il posto o perché. L'attuale proprietario è un tiefling chiamato Yarol, che afferma di avere vinto il locale in occasione di una scommessa con il proprietario precedente. L'edificio, altro tre metri e affiancato da un vecchio campanile, è dotato di finestre soltanto verso il suo cortile interno; una singola porta conduce all'esterno.

Un secondo edificio funge da stalla e da fienile, a cui si può accedere tramite una serie di porte. Lungo tutto il cortile, appese a sostegni in ferro nero battuto, splendono le lanterne che danno alla locanda il suo nome. Le lanterne si accendono da sole quando il sole tramonta e proiettano una strana luce azzurra in tutto il cortile.

Fortezza del Dragone Notturno

Questo mostruoso edificio di pietra fossile, eretto all'alba dei tempi, ha retto a innumerevoli assalti ed è stato chiamato con molti nomi. Per anni e anni è stato utilizzato come covo del possente drago d'ombra chiamato Urishtar e quindi è divenuto noto come la Fortezza del Dragone Notturno.

La fortezza è cinta da possenti mura esterne chiamate i Denti di Matrathar. Le mura traggono il loro nome dal mago larvale castellano che comanda la guarnigione della fortezza e dal fatto che sono sormontate da una fila di spuntoni acuminati. Dei ponti di pietra che attraversano un baratro oscuro collegano le mura di cinta alla fortezza interna.

Le torri svettanti della fortezza interna penetrano il cielo buio e le loro cime sono avvolte da un vortice turbinante di nuvole nere come la pece. All'interno di questo vortice oscuro si nasconde il signore della Fortezza del Dragone Notturno, il possente Urishtar, assieme ai segreti e ai tesori che ha giurato di proteggere fino alla fine dei tempi.

Letherna, il reame della Regina Corvo

Tutte le anime giungono sulla Coltre Oscura e presto o tardi ognuna di esse passa per Letherna. L'influenza di questo reame ghiacciato travalica i confini del piano e si riversa sulla distese gelide dell'estremo nord del mondo naturale. Coloro che desiderano contattare la Regina Corvo devono sfidare queste terre orripilanti. Letherna è un luogo pericoloso, sia per suoi gelidi elementi che per i mostri sanguinari che sorvegliano il dominio della Regina Corvo.

Sono poche le strade che conducono a Letherna, in quanto ben pochi mortali osano sfidare il fato mettendosi in cerca del reame dei morti. Il confine di questa terra silenziosa è delimitato da abeti grigi carichi di neve, che avvertono i viaggiatori di ciò che si trova oltre di essi. La foresta si estende a nord e il suo terreno è un tappeto di soffici aghi di abete e di neve. Quando attraversano questi boschi silenziosi, i viaggiatori notano sempre delle entità evanescenti, delle scintille di colore tremolante e alcune apparizioni di quelle entità rimaste intrappolate tra la vita e la morte. Molte di queste presenze sono folli e terribili. Altre sono solenni, gravate del peso delle loro azioni in vita e impossibilitate a raggiungere l'oblio che tanto bramano.

Verso il cuore della foresta, gli alberi iniziano a rarefarsi e consentono ai viaggiatori di notare uno strano spettacolo nel cielo. Uno stormo di fantasmi argentati sfreccia verso una lontana catena di picchi ghiacciati, solcando i cieli bui come una pioggia di stelle cadenti. Più questi spiriti si avvicinano al dominio della Regina Corvo, più si fanno definiti, finché non si mescolano in un turbinante maelstrom di anime al di sopra della cittadella della Regina Corvo.

Quando gli alberi cedono il passo alle montagne innevate, la fortezza della dea compare in tutta la sua maestà. La roccaforte, annidata tra i picchi più alti di questa aspra catena montuosa, è fatta di ghiaccio nero ed è ammantata di neve fresca. Una serie di torri si innalza dal labirinto di mura e di ponti sospesi e conduce lo sguardo verso la tempesta di anime che si agita al di sopra della cittadella. Da questo vortice di spiriti parte una tetra processione che si dirige alle porte della fortezza, dove a ogni spirito viene annunciato il suo fato finale.

Letherna ospita ogni sorta di creature, molte delle quali sono i resti di quelle anime rifiutate dalla dea, o quelle che non possono o non vogliono procedere oltre. Anime dilaniate, non morti disincarnati e altri spiriti corrotti infestano queste gelide terre, gemendo per la loro misera esistenza e struggendosi per la fuga che la Regina Corvo si rifiuta di concedere loro. Questi esseri potrebbero essere pacifici o spaventati dagli stranieri, ma nella maggior parte dei casi trasudano pura malizia e hanno fame di carne fresca e sete di sangue caldo.

Ai confini di Letherna si trova un tempio chiamato Zvomarana. Soltanto i più devoti e potenti servitori della Regina Corvo hanno il permesso di entrarvi. Il tempio si affaccia su una pericolosa rupe soffocata dai rovi che costituisce un'ardua sfida per coloro che desiderano avvicinarsi a Zvomarana via terra.

Moil, la Città Che Attende

La città di Moil è un ottimo esempio dei pericoli a cui vanno incontro coloro che trattano con i principi dei demoni. I Moiliani fecero questo terribile errore molto tempo fa, e ne pagarono il prezzo nei millenni che seguirono. Nei secoli passati, i Moiliani si dilettavano di arti oscure. Giocherellavano con le magie proibite ed evocavano demoni, in cerca di ulteriore potere per rendere la loro città ancora più ricca e sicura. Ma ad assumere il controllo della città fu un culto fedele a

Orcus, che si procurò il favore del Principe Demoniaco dei Non Morti attraverso numerosi sacrifici mortali e orrende cerimonie con i morti.

Alla fine, i Moiliani rimasero nauseati dai loro stessi eccessi. Trovarono il coraggio di abbattere i templi del principe demoniaco e di frantumare le grandi statue innalzate in suo onore. Si rivolsero a Pelor nella speranza di purificare le loro anime con la luce salvifica del dio. Ma i cittadini di Moil scoprirono ciò che molti altri sapevano già da tempo: una volta votatisi a Orcus, nessuno sfugge più alle sue grinfie.

Infuriato dal loro tradimento, Orcus fece ritorno alla grande città e scoprì numerosi templi ed effigi dedicati all'odiato dio del sole. Il Principe Demoniaco afferrò l'intera città e la scaraventò nei più profondi meandri della Coltre Oscura, maledicendo i Moiliani e proclamando che non avrebbero mai più sentito il calore del sole sui loro volti. Ben presto la disperazione avvelenò i loro cuori e i mortali, uno dopo l'altro, si ritirarono nei loro rifugi per abbracciare il sollievo dell'oblio. Quando scomparvero, lasciarono dietro di loro una città vuota come gigantesco monumento alla loro follia. E così Moil, la Città Che Attende, è rimasta tale per eoni.

Dello splendore originario di Moil rimane ben poco. La città sprofonda lentamente in un vasto oceano di oscurità, un orrendo mare di pura energia necromantica da cui emergono gli orrori non morti concepiti dalla mente perversa del Signore dei Teschi. Mano a mano che la città affonda, una torre, un viale e altri suoi frammenti si staccano e precipitano nel vuoto nero.

Se per i vivi queste rovine sono un luogo orripilante, sui non morti esso esercita una malsana attrazione. Il suo richiamo è talmente forte che il possente lich Acererak, il signore della tomba degli orrori, un tempo reclamò il controllo della Città Che Attende e la usò come condotto per trascendere la sua forma mortale e ascendere alla grandezza. A volte altri individui si impadroniscono di una sezione della città e la usano come rifugio segreto dove portare avanti i loro sinistri piani. Le creature non morte si uniscono a queste figure funeste, strisciando lungo gli eleganti ponti della città e occupando le sue gelide torri. La città nasconde molte meraviglie mai reclamate, ma chi ambisce a recuperarle deve affrontare le legioni dell'orrore che infestano le rovine e sopravvivere all'oscurità sottostante che incombe.

La Pianura delle Pietre Gementi

Questo pianoro, che si estende per centinaia di chilometri, è il più vasto dei pochi deserti della Coltre Oscura. Anche se il sole non è forte, le distese senza vita affliggono i viaggiatori con la loro desolazione, la totale mancanza di acqua e una raffica di feroci tempeste di sabbia. Vaste distese di dune mutevoli si alternano ad aspri tratti rocciosi. Il vento onnipresente altera il terreno sabbioso in un batter d'occhio, rendendo pericolosa ogni traversata. La violenza delle correnti d'aria scolpisce lentamente gli altopiani e i macigni, creando forme incredibili. Quando il vento soffia, genera un gemito inquietante e disperato che echeggia per chilometri e chilometri e dà al deserto il suo nome. Varie oasi prosciugate spuntano dal terreno come scheletri essiccati, e spezzano il cuore dei viaggiatori quando le false speranze che suscita il loro avvistamento si rivelano infondate. In altri punti del deserto, dei miraggi senzienti attirano i viaggiatori tra le fauci degli abitanti più pericolosi delle Pianure.

Nonostante tutti i pericoli delle Pietre Gementi, alcuni abitanti cercano di vivere in queste terre. Una tribù nomade di umani nati nelle ombre noti come gli Zamar-Sha sono i padroni indiscussi della regione. Sono violenti e imprevedibili e non si può mai dire se ignoreranno coloro che entrano nei loro territori o se li tortureranno e uccideranno. Possono scagliare delle strane maledizioni che usano come armi e grazie alla loro conoscenza della fauna del deserto sono dotati di medicine e di veleni stupefacenti. Quando scendono in guerra, gli Zamar-Sha sono nemici terrificanti. Dipingono i loro corpi con il gesso bianco, bevono strane pozioni che li fanno impazzire e si avventano sui loro avversari in un'orgia di violenza. Le distese di ossa sparse per la Pianura delle Pietre Gementi sono una muta testimonianza della collera degli Zamar-Sha.

Il Sottosuolo Ombra

Al di sotto delle terre crepuscolari della Coltre Oscura giace un riflesso da incubo del Sottosuolo del mondo naturale. Questa distesa buia come la pece, chiamata il Sottosuolo Ombra, è composta da tunnel labirintici, ampie caverne e mari sotterranei. Oltre i corridoi senza luce si spalancano abissi senza fondo immersi nel buio assoluto e orlati di ghiaccio. Esistono oceani di fuoriuscita necrotica e tunnel delle terre oscure talmente forti che chi li attraversa rischia di rimanerne annientato.

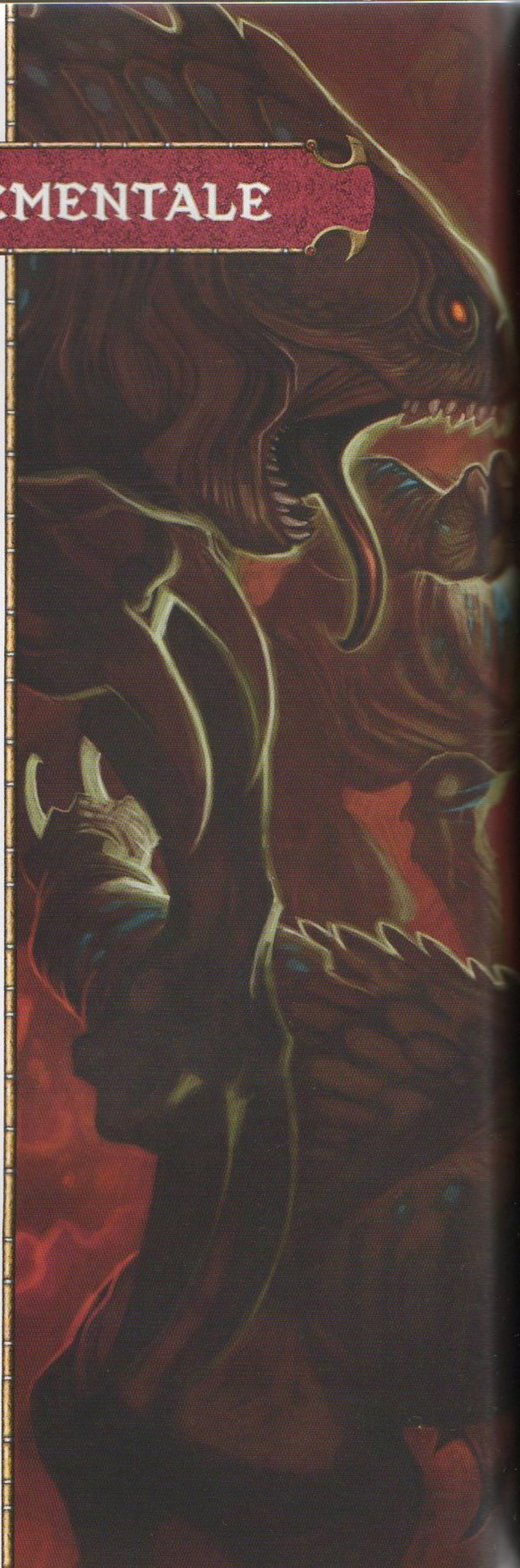
Una costante di questa infinita distesa di oscurità è il freddo. Chi scende nelle viscere del Sottosuolo Ombra sprofonda in un mondo gelido e immobile, talmente freddo da far gelare il fiato non appena si diffonde nell'aria. Più in basso si scende, più il freddo si fa intenso, finché perfino coloro che sono protetti da potenti interdizioni trovano le sue profondità intollerabili.

Come il Sottosuolo, anche il Sottosuolo Ombra è la dimora di orrori aberranti di ogni genere, tra cui molte creature generate o distorte dal Reame Remoto. Mind flayer, grell e altre creature infami controllano vaste sezioni dei sotterranei della Coltre Oscura, ma i tratti di profondità nascondono creature ancora più strane. Orrori indescrivibili, esseri grotteschi generati dagli incubi vagano per i meandri del mondo sotterraneo. I regni dimenticati dei non morti sono ovunque. Circolano innumerevoli storie che parlano di grandi catacombe infestate da zombi, città oscure invase dai wight e frammenti carnosi di cadaveri che una potente magia ha reso semisenzienti.

Le storie sulle mostruosità che infestano il Sottosuolo Ombra dissuadono molti avventurieri dallo sfidare le sue profondità. Coloro che lo fanno tornano solo se sono molto fortunati, e anche quelli che ce la fanno sono cambiati per sempre da quell'esperienza terrificante.

CAPITOLO 4

Il Caos Elementale



WILLIAM O'CONNOR

Il Caos Elementale è la materia grezza di tutto il creato, quella che ha dato sostanza all'intero universo. Non è mai stato toccato dall'influenza divina stabilizzante che ha impartito al mondo una forma relativamente permanente ed è rimasto una furiosa tempesta di materia e di energia. A volte alcune sue aree si consolidano in una forma e in un tipo di terreno coerente, ma per buona parte il Caos Elementale rimane un mare tempestoso di distruzione senza freni. Il Caos costituisce allo stesso tempo le fondamenta del mondo e la più grande minaccia alla sua esistenza. Per sua natura, il Caos Elementale cerca di attirare il mondo nel suo abbraccio e di disgregarlo nelle sue componenti primigenie.

Molti abitanti del Caos Elementale condividono un impulso primitivo che li spinge verso l'entropia. Molti a modo loro sono creativi: erigono strutture e fondano civiltà, per poi distruggerle e ricominciare da capo. I demoni, tuttavia, sono spinti soltanto da un'insaziabile sete di distruzione e ambiscono a trascinare l'intero universo in quel vortice di annientamento che è l'Abisso, la loro dimora.

Questo capitolo descrive vari aspetti del Caos Elementale, dalla favoleggiata Città d'Ottone alle fosse più profonde dell'Abisso.

- **Visitare il Caos Elementale:** Una panoramica sui metodi principali con cui raggiungere il Caos Elementale e la lista dei suoi tratti planari. Recarsi sul piano è piuttosto semplice. Esplorarlo una volta giunti sul posto è invece un'impresa molto impegnativa.
- **Abitanti elementali:** Il Caos Elementale, il luogo di nascita dei primordiali, è oggi la dimora di innumerevoli creature elementali diverse, dalle inconcepibili creature fatte di firmamento vivente ai titani, dagli efreeti ai principi dei demoni che regnano su vaste regioni del piano.
- **Luoghi elementali:** Buona parte di questo capitolo descrive le aree più importanti del Caos Elementale, concentrandosi sugli scenari più emozionanti da utilizzare per le avventure. L'Abisso è il luogo più importante del Caos Elementale e molti luoghi all'interno delle sue fosse sconfinate vengono esaminati in maggior dettaglio.



VISITARE IL CAOS ELEMENTALE

Le fondamenta del mondo, una distesa infinita di materia e di creazione

TRATTI DEL CAOS ELEMENTALE

Tipo: Piano fondamentale.

Forma e dimensioni: Il piano si estende all'infinito. I reami elementali al suo interno sono aree finite e delimitate, dotate dei loro tratti e delle loro leggi personali. L'Abisso è il reame elementale più grande e significativo e può essere considerato un piano a sé stante.

Gravità: Fluttuazione elementale.

Mutabilità: Instabile.

Nessun viaggiatore che si rechi sul Caos Elementale potrebbe mai scambiarlo per un altro piano o un altro mondo tra l'infinità di quelli esistenti. Il "terreno" può essere una distesa di nuda roccia elementale, di magma indurito, una lastra liscia di ghiaccio o di vetro, oppure un campo di cristalli acuminati o di cumuli di cenere. Nel cielo, intere montagne di pietra fluttuano nell'aria o galleggiano sospinte da correnti di fulmini, mentre nubi tempestose si scontrano con enormi barriere di fiamme. A poca distanza, il terreno si interrompe improvvisamente: un crepaccio scosceso si affaccia su un abisso infinito, o un fiume di magma taglia in due la regione. Un'altra isola passa fluttuando nelle vicinanze, forse nel cielo o forse all'interno del crepaccio... o forse su una rotta di collisione. Il cataclisma risultante annienta entrambi i tratti di terra e crea qualcosa di totalmente nuovo.

La sostanza di cui è composto il Caos Elementale è materia grezza, che nessuno ha mai lavorato o raffinato in alcun modo. L'aria riempie la maggior parte degli spazi tra le varie masse di materia elementale, rendendo buona parte del piano frequentabile dai viaggiatori provenienti dal mondo, almeno a livello teorico. In alcuni luoghi, tuttavia, l'aria stessa può costituire un pericolo e creare incessanti vortici violenti che risucchiano ogni cosa e non la lasciano più andare, oppure coagularsi in un liquido talmente freddo da poter congelare il fuoco.

Roccia, ferro, ghiaccio, cristallo e sabbia costituiscono superfici su cui è possibile poggiare. Magma, metalli fusi e perfino fiamme vive tracciano fiumi o compongono grandi laghi fiammeggianti. A volte la pietra scorre come acqua anche senza il calore del magma: un fiume di terra può spazzare via ogni cosa eretta su quello che sembrava terreno solido. Tempeste accecanti di sabbia o di cenere possono scoppiare in ogni momento, talmente violente da strappare via la carne dalle ossa.

I corsi d'acqua si fanno strada attraverso la roccia, ma possono anche fluttuare nell'aria. Si riversano in vasti mari tempestosi, generano nubi di vapore rovente, si trasformano in tempeste di neve o di grandine o si consolidano in maestosi iceberg fluttuanti.

L'energia allo stato puro sfida ogni limite delle forme materiali. Cortine di fuoco danzano nel cielo e fiamme liquide scorrono nei canali della Città d'Ottone. I fulmini cadono con tale frequenza che coloro che hanno imparato a proteggersi dalla loro energia li sfruttano perfino come solidi punti di appoggio. I tuoni avanzano come ondate di marea attraverso tutto il piano, scorrendo attorno a ogni cosa che si erge sul loro cammino... o *frantumandola violentemente*.

Tutte queste sostanze e queste forze sono in movimento costante e sono soggette a collisioni, mareggiate e tempeste di energia caotica allo stato puro. L'unica costante all'interno del Caos Elementale è il cambiamento: un ciclo eterno di creazione e di distruzione. All'interno di questo marasma instabile fluttuano isole (a volte grandi quanto un intero continente) che godono di una stabilità temporanea, luoghi dove le comunità prosperano e i mostri si annidano. È in questi reami fluttuanti che generalmente sono ambientate le avventure nel Caos Elementale.

Raggiungere il Caos Elementale

Il mondo è stato creato dal Caos Elementale, e in certi punti è rimasto molto simile alle sue origini. Nel cratere di un vulcano attivo, nell'occhio di un violento ciclone, nelle acque burrascose di un maelstrom o nel cuore di un antico ghiacciaio, il Caos Elementale riversa nel mondo la sua gloria distruttiva. Gli avventurieri potrebbero mettersi in cerca di questi luoghi per usarli come portali, o essere attirati al loro interno per combattere quelle creature originarie del Caos Elementale che si sono riversate nel mondo. Nel tentativo di fermare un titano delle tempeste infuriato o un esercito in marcia di arconti del fuoco, i personaggi potrebbero passare senza accorgersene dal mondo naturale al Caos Elementale oltrestante.

Il Caos Elementale ospita una metropoli che rivaleggia con Hestavar sul Mare Astrale in grandezza e la supera in decadenza: la Città d'Ottone, la capitale degli efreeti. Come tutte le metropoli frenetiche, la Città d'Ottone è un fulcro commerciale a cui fanno riferimento sia tutto il Caos Elementale che molti altri mondi. I vari cerchi di teletrasporto permanenti situati al di fuori della città sono tra le destinazioni più note del rituale di Portale Planare, facilitando l'accesso ai viaggiatori che desiderano un punto di ingresso sicuro sul Caos Elementale.

Esistono alcuni cerchi permanenti anche all'interno dei vari monasteri githzerai situati sul Caos Elementale, le cui sequenze di sigilli sono custodite in alcuni monasteri del mondo. Anche la fortezza del Nono Bastione dispone di un cerchio di teletrasporto ben sorvegliato. Molti tomi di conoscenze sacrileghe riguardanti i demoni e l'Abisso contengono sequenze di sigilli che è possibile usare nel rituale di Portale Planare, ma tali sequenze, nella maggior parte dei casi, conducono a trappole, prigioni o regioni della Pianura dei Mille Portali che possono rivelarsi fatali.

Infine, quei viaggiatori che non riescono a trovare un portale di origine naturale o la sequenza di sigilli di un cerchio di teletrasporto esistente possono usare il rituale di Trasferimento Elementale (vedi pagina 151). Si tratta di una scelta rischiosa, in quanto i viaggiatori giungono in un luogo casuale e potrebbero avere serie difficoltà a tornare.

ESPLORARE IL CAOS ELEMENTALE

Orientarsi all'interno del Caos Elementale può rivelarsi un'impresa ardua per gli avventurieri abituati a un mondo in cui le superfici sono relativamente costanti, i punti di riferimento sono consistenti ed esiste un nord preciso. Parte del Caos Elementale può essere attraversata a piedi: vaste distese di roccia, campi di cenere, pianure minerarie e lastre di ghiaccio formano sterminati territori che offrono numerose potenziali avventure. Altre regioni richiedono mezzi di trasporto più esotici.

Le cavalcature volanti sono un mezzo molto popolare e diffuso per spostarsi da un luogo all'altro tra gli elementi mescolati del Caos Elementale. Dei comuni ippogrifi portati dal mondo naturale possono raggiungere un monastero eretto su una terra sospesa, o scoprire un dungeon scavato all'interno di una montagna di ghiaccio. Altre cavalcature originarie del Caos Elementale, e quindi più resistenti (come ad esempio i grifoni brinardente, le gorgoni o i falchi tonanti) sono più abili nel farsi strada tra i pericoli del piano.

Sia i *velieri planari* che gli *spelljammer* (vedi pagina 159) sono veicoli utili per farsi strada attraverso il Caos Elementale. Se dotati di protezioni magiche, i *velieri planari* possono solcare gli oceani di magma, di sabbia e di acido con la stessa facilità con cui solcano le acque. Ma anche se privi di tali protezioni, i *velieri planari* restano utili per attraversare i vasti mari e fiumi del Caos Elementale. Gli *spelljammer* sono più versatili, in quanto possono solcare i cieli aperti di qualsiasi punto del piano.

Alcuni abitanti ed esploratori del Caos Elementale hanno creato veicoli specializzati per attraversare certi tipi di terreno. Galeoni e chiatte di metallo alterate magicamente attraversano i laghi e i canali di fuoco della Città d'Ottone e trasportano le merci da un grande mercato all'altro della città degli efreeti. Queste navi funzionano in modo analogo ai vascelli marittimi del mondo, ma sono in grado di resistere al calore più intenso.

Le *scialuppe folgore* sono vascelli agili, ideate per sfruttare le spericolate correnti elettriche che saettano in cielo. Questi veicoli sono il mezzo di trasporto più veloce

CANCELLI DEMONIACI

Un cancello demoniaco è un portale permanente a due sensi che collega l'Abisso al mondo. I rituali richiesti per creare questi collegamenti non concedono all'incantatore alcun modo per controllare i demoni che potrebbero uscire dal portale, e nemmeno per costringere i demoni a farsi avanti da oltre il portale. I demoni, tuttavia, generalmente sono ben lieti di cogliere ogni opportunità di dilagare nel mondo e seminare la distruzione. Il portale rimane aperto e consente alle creature di passare in entrambe le direzioni, finché non viene sigillato o distrutto. Molti cancelli demoniaci conducono alla Pianura dei Mille Portali, lo strato più alto dell'Abisso, ma vari incantatori fedeli a un determinato principe dei demoni potrebbero aprire dei cancelli demoniaci collegati direttamente agli strati controllati dal loro patrono.

Ovviamente, è difficile che i personaggi giocanti si mettano in cerca del rituale che crea un cancello demoniaco (che quindi non viene descritto in questo libro), ma potrebbero ritrovarsi nella posizione di dover interrompere il rituale prima che venga celebrato, o a dover affrontare le conseguenze della sua apertura!

L'incontro culminante di un'avventura che vede i personaggi contrapposti ai culti demoniaci potrebbe condurre gli eroi alla presenza del capo dei cultisti proprio mentre costui sta per completare l'ultimo passo del rituale. Potrebbe nascerne un incontro di combattimento diretto, magari con l'aggiunta di un conto alla rovescia contro il tempo, in cui i personaggi devono uccidere il capo del culto o costringerlo in altri modi a interrompere il rituale prima che il tempo si esaurisca. Altrimenti, il portale si apre e i demoni si riversano sulla scena. Ad esempio, il DM potrebbe collocare un dado a sei facce con l'uno verso l'alto al primo turno del capo dei cultisti nell'ordine di iniziativa e farlo aumentare di un punto ogni volta che giunge di nuovo il suo turno. Quando il dado arriva al 6, il rituale è completo e l'incontro diventa più complicato. Stordire il capo del culto per un round non è sufficiente a interrompere il rituale, ma potrebbe impedire al segnatempo di avanzare di un turno.

Il DM può anche usare un dado a quattro o a otto facce per incrementare o diminuire la tensione dell'incontro. Potrebbe inoltre congegnare la scena come una sfida di abilità da affrontare parallelamente all'incontro di combattimento. Per impedire che il rituale giunga a compimento, i personaggi dovranno usare Arcano, Religione e forse perfino Natura per identificare gli oggetti focus principali del rituale e distruggerli. I cultisti, naturalmente, faranno di tutto per evitarlo e non daranno tregua al gruppo. Se i personaggi perdono la sfida di abilità, il rituale si compie e i demoni iniziano a riversarsi sul mondo. Il DM potrebbe anche fare entrare qualche demone attraverso il portale parzialmente aperto a ogni prova di abilità fallita, per incrementare ulteriormente la tensione dell'incontro.

È possibile sigillare un cancello demoniaco usando gli appositi rituali (vedi il riquadro "Scassinare, Serratura Arcana e portali," pagina 149). A discrezione del DM, per sigillare o distruggere un cancello demoniaco potrebbe essere necessaria una sfida di abilità che costituisca un incontro a sé stante. I demoni sono attirati dalle energie magiche di un cancello demoniaco e sono in grado di identificare le variazioni suscitate da queste energie. Qualsiasi tentativo di chiudere o distruggere un tale portale solitamente attira l'attenzione dei demoni nei pressi del portale sul lato Abissale. La CD delle prove da effettuare per sigillare un cancello demoniaco è pari al risultato della prova di Arcano del personaggio che ha celebrato il rituale per crearlo; le CD delle prove effettuate per distruggerlo solitamente sono superiori di 10 a quel valore. All'atto pratico, è consigliabile usare delle CD appropriate al livello, consultando la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (*Guida del Dungeon Master*, pagina 42).



esistente nel Caos Elementale. Hanno uno scafo simile a quello delle *scialuppe astrali* e probabilmente i primi modelli di *scialuppe folgore* erano proprio vascelli githyanki modificati per recarsi dal Mare Astrale fino al Caos Elementale. Una *scialuppa folgore* può viaggiare "in direzione della corrente" di una corrente elettrica a circa 75 km all'ora portando una mezza dozzina di passeggeri in aggiunta all'equipaggio, che può variare da tre a cinque membri. Una *scialuppa folgore* costa 20.000 mo.

Un *aliante del caos* è un piccolo dirigibile dotato di ampie vele magicamente incantate per gonfiarsi alle ondate di caos puro che attraversano il piano, usando quella forza come propulsione. Richiede un equipaggio di cinque membri, cosa che lascia posto soltanto a uno o due passeggeri e a un carico analogo a quello che sarebbe possibile trasportare a dorso di cavallo. Lasciarsi sospingere dalle ondate di caos è un modo molto rischioso di viaggiare. A volte un *aliante del caos* fluttua senza meta in cerchio per giorni, mentre altre volte viene sospinto di centinaia di chilometri nel giro di pochi istanti. Gli *alianti del caos* in genere non sono in vendita: sono più adatti come elementi monouso in un'avventura per rendere più movimentata la vita dei personaggi.

Sopravvivere nel Caos Elementale

Oltre alle terre sospese che si tuffano nei fiumi di lava e ai getti improvvisi di vapore rovente che si innalzano fino al cielo, esiste un pericolo molto meno spettacolare ma più insidioso nel Caos Elementale: la mancanza di sostentamento per le creature del mondo naturale. La Città d'Ottone importa derrate alimentari per i suoi abitanti e i visitatori mortali, e là dove gli umanoidi naturali sono riusciti a ricavarsi una dimora, le coltivazioni e gli allevamenti hanno preso piede. Ma nelle sconfinate terre selvagge c'è ben poco di commestibile. Le piante sono rare e crescono soltanto nei luoghi in cui i semi del mondo naturale sono riusciti ad attecchire in un ambiente ospitale. Molte creature originarie del Piano Elementale sono esseri elementali non commestibili e la maggior parte delle altre (come ad esempio gli slaad o i demoni), risultano come minimo poco appetibili. I visitatori mortali che giungono sul Caos Elementale faranno bene a portarsi dietro delle razioni.

Terreno e pericoli elementali

I viaggi e le battaglie sul Caos Elementale possono essere drammaticamente influenzati dagli elementi del terreno, i cui aspetti cambiano senza alcun preavviso, alterati dalle irruente tempeste del piano. I vari tipi di terreno fantastico possono comprendere gelo soffocante, fonti di potere e vortici; tra i pericoli possono esistere lastre di ghiaccio insidioso, geyser corrosivi e campi di fiamma perenne. Uno o più di questi elementi, come indicato nella *Guida del Dungeon Master,* possono movimentare ulteriormente un incontro sul Caos Elementale.

La natura stessa del Caos Elementale può dare origine a molte varianti di questi elementi. Un vortice, ad esempio, potrebbe includere sia fuoco che fulmine e infliggere danni su quei bersagli che entrano nell'area influenzata o vi iniziano il proprio turno (5 danni per

STEVE ELLIS

rango è in genere un buon metro di misura). Un fiume di terra mobile potrebbe provocare un effetto di scorrimento simile a quello di un vortice o di una corrente (*Guida del Dungeon Master*, pagina 45).

Esplosioni di forza elementale: I pericoli più immediati e più diffusi del Caos Elementale sono delle raffiche di forza elementale incontrollata simili al pericolo del geyser corrosivo (*Guida del Dungeon Master*, pagina 91) e possono comparire come esplosioni infuocate, scariche di fulmini, folate di vento, raffiche di aria gelida, tempeste di grandine, eruzioni di magma, tuoni rombanti o nubi di vapore che appaiono in qualsiasi punto e in qualsiasi momento. Questi pericoli solitamente si manifestano come emanazioni che attaccano a ogni round, o come zone che influenzano le creature che vi entrano o che iniziano il proprio turno al loro interno. Il DM può modificare il geyser corrosivo affinché utilizzi altri elementi e infligga tipi diversi di energia. Una nube di vapore elementale è un ottimo esempio di un pericolo che crea una zona persistente in costante movimento.

Nube di Vapore Elementale **Livello 14 Propagante**
Pericolo PE 1.000

Una nube di vapore rovente aleggia sul campo di battaglia, apparentemente attratta dalle creature viventi.

Pericolo: Questa zona di 3 per 3 quadretti, costituita da vapore mutevole e quasi senziente, si sposta cercando di ustionare quelle creature che si spingono troppo vicine ai suoi letali sbuffi.

Percezione

✦ CD 23: Il personaggio nota la nube di vapore prima di giungere entro 6 quadretti da essa e riconosce che si sta muovendo.

Iniziativa +6

Attivazione

La nube di vapore tira per l'iniziativa quando una creatura giunge entro 6 quadretti da essa.

Attacco ✦ Fuoco, Zona

Nessuna azione **Emanazione ravvicinata 2**

Effetto: La nube di vapore è una zona. Ogni round, al suo turno, il quadretto centrale della zona scorre di 5 quadretti verso la creatura più vicina come azione di movimento. Le creature che iniziano il loro turno all'interno della zona subiscono 2d8+6 danni di fuoco. I quadretti all'interno della zona sono pesantemente oscurati.

Tempesta del caos: In aggiunta alle onnipresenti ma relativamente isolate esplosioni di forza, il piano è afflitto anche da tempeste del caos allo stato puro, che costituiscono una significativa minaccia sia per i viaggiatori degli altri piani che per le creature originarie. Tra tutti gli abitanti del Caos Elementale, soltanto gli slaad sono immuni agli effetti di una tempesta del caos.

Tempesta del Caos **Livello 16 Propagante**
Pericolo PE 1.400

Una massa furiosa di caos allo stato puro investe il campo di battaglia e nulla rimane inalterato al suo passaggio.

Pericolo: Una massa turbinante di energia multicolore riempie un singolo quadretto, ma allunga i suoi tentacoli fino a tutti i quadretti entro 3 quadretti dalla sua massa centrale.

Percezione

✦ Gli effetti di una tempesta del caos sono evidenti mano a mano che il fenomeno attraversa l'area.

Iniziativa +10

Attacco ✦ **Zona**

Nessuna azione **Emanazione ravvicinata 3**

Effetto: Una tempesta del caos è una zona. Ogni round, al proprio turno, il quadretto di origine della zona scorre di 2d6 quadretti in una direzione casuale come azione di movimento. La tempesta ha gli effetti seguenti sulle creature e sugli oggetti entro l'emanazione:

✦ Una creatura si teletrasporta di 1d6 quadretti in una direzione casuale (si tira 1d8 per determinare la direzione) e subisce 2d12 danni psichici. Gli slaad sono immuni a questo effetto.

✦ Un oggetto incustodito che non sia originario del Caos Elementale viene teletrasportato come se fosse una creatura.

✦ Un elemento significativo del terreno, composto da una singola sostanza o energia elementale e contenuto interamente nell'emanazione viene trasformato in un tipo diverso di sostanza o energia elementale (a discrezione del DM). Ad esempio, un frammento fluttuante di ghiaccio avvolto dalla tempesta potrebbe diventare una palla di fuoco o un globo di acido. Un geyser di acido potrebbe diventare un getto di freddo o uno spruzzo di magma. Gli effetti generici dell'elemento del terreno potrebbero rimanere simili o cambiare drasticamente, a discrezione del DM.

Contromisure

✦ Un personaggio può effettuare una prova di Intelligenza con CD 20 come azione standard per tentare di respingere gli effetti della tempesta. In caso di successo, il personaggio si stabilizza e diventa immune all'effetto di teletrasporto e ai danni della tempesta fino all'inizio del proprio turno successivo.

ABITANTI DEL CAOS ELEMENTALE

Il Caos Elementale è popolato da numerose creature diverse, dai demoni in agguato nei meandri turbinanti dell'Abisso ai primordiali che per primi diedero forma al mondo usando la materia grezza degli elementi.

Arconti

Gli arconti sono i soldati delle schiere primordiali, nati all'alba dei tempi per combattere le legioni di angeli e le creature mortali al servizio delle divinità nella grande guerra per la conquista del creato. Gli arconti, i cui numeri sembravano non finire mai, erano ricavati dall'energia elementale allo stato puro e forse sarebbero riusciti a sovvertire le sorti della guerra a favore dei primordiali. Intuendo la gravità della loro minaccia, tuttavia, le divinità scoprirono i segreti della creazione degli arconti e scatenarono un assalto implacabile contro le forge in cui veniva donata a queste creature una forma fisica. Ancora oggi, molti angeli covano un tale odio nei confronti degli arconti da essere disposti a correre rischi estremi pur di colpire un'importante roccaforte o fonderia degli arconti.

Gli arconti si organizzano in bande informali, possiedono una mentalità incentrata sul conflitto e sulla conquista e affinano le loro menti già acute apprendendo sempre nuove strategie e tattiche. Non dimostrano alcuna particolare fedeltà ai primordiali sconfitti. Servono i capi più potenti dei loro simili, i titani che riescono a comandarli, gli efreeti e altre potenti creature elementali... praticamente chiunque sia in grado di guidarli in battaglia. Se lasciati a se stessi, gli arconti tendono a unirsi ad altri arconti dello stesso tipo (fuoco con fuoco, ghiaccio con ghiaccio e così via). Tuttavia, gli arconti di un particolare elemento non nutrono alcuna inimicizia speciale nei confronti degli altri tipi di arconti. I titani tendono a guidare gli arconti di provenienza elementale affine alla propria: i titani delle tempeste comandano gli arconti dell'aria, i titani del gelo guidano gli arconti del ghiaccio e così via, anche se esistono sempre delle eccezioni. Gli efreeti si sforzano di radunare eserciti composti da diversi tipi di arconti, consapevoli che tale differenziazione garantisce una maggiore potenza militare. Gli arconti del ghiaccio, dell'aria e di altro tipo non hanno alcuna difficoltà a servire i fiammeggianti efreeti, purché questi offrano loro ampie opportunità di battersi.

Anche se originariamente furono i primordiali a creare gli arconti, gli efreeti rubarono o appresero in altri modi i segreti della loro creazione e diffusero ulteriormente ciò che avevano appreso. In essenza, il rituale trasforma il corpo e lo spirito di un'altra creatura elementale in un arconte, vincolandolo all'interno di una creatura appositamente forgiata per tale scopo. Gli arconti spesso creano altri loro simili, non tramite riproduzione ma seguendo le stesse tecniche usate dai titani all'alba dei tempi. Il processo richiede una forgia speciale eretta su un fulcro particolarmente potente di energia elementale. Una forgia di questo tipo, usata dagli efreeti per creare gli arconti del fuoco, è situata nel distretto di Char della Città d'Ottone. Gli arconti di ghiaccio creano molti loro simili nel Cratere di Ghiaccio Azzurro, una formazione relativamente stabile situata in un punto pericolosamente vicino all'Abisso.

Demoni

Anche se si annidano nell'Abisso, i demoni rimangono le creature più temibili e pericolose del Caos Elementale. Se il Caos Elementale incarna il costante tumulto della distruzione e della creazione, i demoni rappresentano la forma selvaggia e la parte distruttiva di questo ciclo. Nel cuore dell'Abisso, la distruzione diventa annientamento totale, la vita e la sostanza vengono soppresse dal creato e il ciclo giunge al termine. I demoni sono gli strumenti che l'Abisso usa per allungare la portata della sua bramosia di annientamento.

La maggior parte dei demoni è mossa da desideri molto semplici: distruggere tutto ciò che possono, possibilmente infliggendo grande dolore nel farlo. I demoni più potenti (i principi come Orcus, Demogorgon e Graz'zt) hanno obiettivi e aspirazioni che vanno al di là di questi istinti basilari. Generalmente, desiderano sopprimere quegli esseri che ritengono responsabili dell'esistenza di quel mondo che odiano così tanto, vale a dire le divinità. L'odio bruciante di Orcus nei confronti della Regina Corvo è noto a tutti.

Nella maggior parte dei casi, i demoni sono imprigionati nell'Abisso. Tuttavia, non esiste un confine netto che divida l'Abisso dal Caos Elementale. Si potrebbe dire che qualsiasi punto del Caos Elementale in cui compaiano dei demoni sia considerato parte dell'Abisso, anche quando colpiscono al di fuori dei loro rifugi tradizionali per attaccare gli slaad, gli avamposti degli efreeti o le comunità githzerai. È raro che i demoni si spingano troppo al di sopra della Pianura dei Mille Portali, ma quando lo fanno riportano indietro parti del Caos Elementale con loro, riversando altro materiale in quel maelstrom di annientamento che è l'Abisso.

Come gli orchi e gli gnoll del mondo mortale, i demoni sono assalitori feroci, interessati più alle carneficine che ai saccheggi. Un gruppo di personaggi in viaggio sul Caos Elementale potrebbe imbattersi in una banda di demoni infuriati, o perfino essere ingaggiato per difendere un piccolo reame elementale dall'assalto di alcuni demoni. In qualche caso più raro, i demoni vengono vincolati al servizio di un padrone mortale o elementale, che può essere una drow sacerdotessa, un potente efreeti, un titano o un cultista demoniaco. Il DM non ha bisogno di troppi motivi per inserire un demone in un'avventura o in un incontro. Sono i mostri per eccellenza, forze di pura devastazione che costituiscono una minaccia chiara e palese e che i personaggi devono sconfiggere a ogni costo.

Efreeti

Se i primordiali incarnano le irrequiete forze elementali del Caos Elementale, gli efreeti sono il loro esatto contrario: la più grande singola forza volta a favorire la stabilità in mezzo all'entropia. Gli efreeti, esempio perfetto di come una forte volontà possa imporre l'ordine perfino nel Caos Elementale, hanno eretto molte meraviglie durature. Il loro capolavoro, la Città d'Ottone, è un punto fisso nel cuore della tempesta, miracolosamente immune

alle tempeste del caos e perfino alle energie entropiche che circondano i primordiali. Le cupole scintillanti della città e i suoi minareti sono eterni e immutabili.

Agli efreeti piacciono molto le storie, e spesso ripetono un aneddoto anche se sanno che è falso, se può comunque servire a instillare un briciolo di conoscenza nell'ascoltatore. Questo amore per le storie potrebbe spiegare perché esistono così tanti racconti diversi che spiegano le origini degli efreeti. Alcune leggende affermano che gli efreeti furono la prima creazione di un primordiale di fuoco, mentre altre affermano che sono ancora più antichi dei primordiali. Altre cronache li collegano ai diavoli e li dipingono come ribelli nei confronti di Asmodeus, oppure come suoi agenti sul Caos Elementale. Altre affermano che il sovrano degli efreeti è una divinità che ha tradito gli altri dèi e che si è unito ai primordiali. Secondo queste voci, ogni apparente cambio della guardia alla guida degli efreeti sarebbe in realtà soltanto un mutamento di aspetto di questa divinità... oppure la sua morte e la sua reincarnazione in una nuova forma. Secondo altri racconti, gli efreeti sarebbero i figli di un'unione proibita tra un primordiale e una divinità, e sarebbero quindi dotati sia di una natura divina che di una elementale. Ogni storia fornisce un elemento prezioso riguardo alla natura degli efreeti, anche se il resto dei dettagli non ha alcun fondamento nella realtà.

Gli efreeti sono probabilmente le creature più scaltre, sottili e calcolatrici del Caos Elementale, paragonabili ai diavoli dei Nove Inferi. Sono i malvagi principi mercanti del Caos Elementale, ma possono svolgere un ruolo analogo nel mondo, anche prima che i personaggi giungano ai livelli epici. Sono mercanti di schiavi, quindi i personaggi potrebbero cercare di liberare qualcuno, o perfino tentare di sfuggire essi stessi alla schiavitù. Gli efreeti, abituati ad avere sempre ciò che vogliono, a volte ingaggiano degli avventurieri o dei ladri per ottenere quegli oggetti che desiderano ma che non possono acquistare con il denaro. In un'avventura i personaggi giocanti potrebbero essere ingaggiati da un efreeti ed entrare in competizione con i sicari di un altro efreeti, gareggiando con loro per recuperare un certo oggetto. In alternativa, i personaggi potrebbero assumere il ruolo dei bersagli quando un efreeti capriccioso si invaghisce di un oggetto in loro possesso.

Il ruolo fondamentale della servitù nella società degli efreeti costituisce anche un ottimo modo per usare questi mostri nelle avventure. In tutta semplicità, un efreeti potrebbe essere il servitore involontario di un altro nemico, costretto da un vincolo d'onore a obbedirgli anche contro la propria volontà. I personaggi giocanti possono combatterlo e ucciderlo come farebbero con qualsiasi altro mostro, ma potrebbero anche trattare con lui. Potrebbero promettergli la libertà in cambio di qualsiasi aiuto che egli possa fornire senza violare il suo patto di servitù. Se, come nelle leggende più classiche, un efreeti è vincolato a un oggetto (come ad esempio una lampada magica), i personaggi potrebbero rovesciare le sorti di una battaglia disperata individuando quell'oggetto e impossessandosene (anche se di certo non si troverà per terra davanti ai loro piedi). Sia la trattativa con un efreeti che la ricerca della sua "lampada magica" potrebbero costituire delle sfide di abilità da tenersi nel mezzo di un incontro di un combattimento che vede i personaggi schierati contro l'efreeti e il suo attuale padrone.

La Città d'Ottone è un gigantesco insediamento del Caos Elementale e un crogiolo che offre infinite possibili avventure. Detto questo, va aggiunto anche che gli efreeti sono una forza influente con cui fare i conti su tutto il Caos Elementale: la loro influenza arriva molto lontano, attraverso una rete di debiti, obblighi, estorsioni e ricatti. Laddove esiste la politica sul Caos Elementale, gli efreeti hanno le mani in pasta: tessono le loro tele attorno ai titani, ai githzerai, agli arconti e a ogni altra creatura del piano. Basta coinvolgere un efreeti in un'avventura per aggiungere una complicazione imprevista. Quello che inizialmente sembrava un semplice attacco di un titano di fuoco condotto contro un monastero githzerai può trasformarsi in una trama assai più complessa quando i personaggi scoprono che sia il titano di fuoco che l'abate githzerai sono debitori di ingenti somme di denaro nei confronti dello stesso efreeti.

Il peggior nemico di ogni efreeti è un altro efreeti appartenente a un casato nobiliare diverso. I complotti, le manovre politiche e a volte la guerra aperta tra i vari casati possono fornire opportunità di avventura a non finire. Cosa faranno i personaggi se vengono sorpresi nelle strade della Città d'Ottone proprio quando un casato efreeti lancia un attacco contro un casato rivale? E se i personaggi hanno un obbligo di servizio nei confronti del casato che attacca o che si difende? I personaggi potrebbero assicurarsi facilmente l'assistenza di un efreeti, se sono disposti ad agire contro i nemici di quell'efreeti... anche se non sanno precisamente in cosa si stanno immischiando.

Elementali

Gli elementali sono onnipresenti e radicati nel territorio del Caos Elementale proprio come i normali animali lo sono nel mondo mortale. Gli elementali descritti nel *Manuale dei Mostri* sono soltanto pochi esempi della sterminata varietà di esemplari presente su tutto il piano.

Gli elementali non hanno limiti di forma, taglia, composizione e temperamento e sono difficilmente riconducibili a una classificazione lineare. Sono la materia basilare del piano che ha assunto una forma; quel poco di mente senziente che possiedono potrebbe essere un frammento della mente di qualche primordiale, ma nessuno può dirlo con certezza. Alcuni sono come bestie prive di intelligenza; altri sono astuti quanto gli ogre, o forse quanto i coboldi. In generale non conoscono alcun tipo di società o di civiltà, eccettuata quella che viene loro imposta dagli efreeti, dai titani o dagli altri padroni che servono.

Gli elementali si sostentano assimilando materia elementale. Alcuni la inglobano direttamente nella loro massa, altri la ingeriscono e la digeriscono in qualche modo. Le bestie magmatiche normalmente si nutrono anche di materia organica, oltre che di rocce e di metalli, ma è difficile dire se questi pasti servano a sfamarle o semplicemente a fornire una sensazione piacevole simile al gusto.

Gli elementali possono rivelarsi pericolosi per gli avventurieri quando hanno fame o quando difendono il territorio... vale a dire quasi sempre. È possibile incontrar-

li anche al servizio di altre creature più potenti: arruolati negli eserciti degli efreeti, evocati dagli incantatori rituali o da qualche cultista primordiale, o all'avanguardia di un titano nel corso di una sua incursione guerresca.

Genasi

I genasi sono umanoidi elementali le cui origini sono oggetto di numerose leggende. Forse furono creati come una razza di schiavi dagli efreeti, o forse discendono dagli umanoidi che giunsero sul Caos Elementale dal mondo naturale molti secoli fa. I primi genasi potrebbero essere nati degli elementali che ottennero il "dono" del libero arbitrio da un potente primordiale, oppure potrebbero essere le creazioni di un dio dimenticato da tempo che cercava di spezzare la presa dei primordiali sul Caos Elementale.

I genasi sono creature del Caos Elementale estremamente adattabili, dotate di uno spirito avventuroso e di un'insaziabile sete di vagabondaggio che, col passare dei secoli, ha contribuito a diffondere la razza sull'intero piano e oltre. I genasi sono una vista comune soprattutto per le strade della Città d'Ottone: molti di loro sono vincolati come schiavi e servitori agli efreeti più potenti. Altri cercano di guadagnarsi di che vivere modestamente come commercianti, artigiani, manovali e guide.

Githzerai

I githzerai non sono particolarmente numerosi sul Caos Elementale, ma sono simili agli efreeti in quanto i loro insediamenti rientrano tra i pochi posti in cui il Caos Elementale è stato domato. A differenza degli efreeti, tuttavia, i githzerai non sono originari del Caos Elementale; sono umanoidi naturali che migrarono fin quaggiù dal mondo in un'era remota. Le loro comunità esercitano un'influenza stabilizzante sul pandemonio circostante. I singoli githzerai passano molto tempo ai confini degli insediamenti, dove quell'influenza ha termine per studiare il Caos Elementale e imparare a contrastarlo.

In genere gli insediamenti dei githzerai non si dimostrano molto accoglienti nei confronti degli stranieri, ma quei viaggiatori in cerca di aiuto hanno più probabilità di ottenerlo da questi umanoidi che non dagli altri abitanti del Caos Elementale. Gli enigmatici githzerai possono essere ottimi nemici o alleati per quei personaggi giocanti che si avventurano sul Caos Elementale, dal momento che i loro desideri e le loro motivazioni possono essere variegate quanto quelle degli umani. Essendo una razza colta, possono anche fungere da utili fonti di informazioni riguardo al Caos Elementale e ai suoi abitanti.

Primordiali

I primordiali (di cui esistono centinaia o forse migliaia di esemplari) sono le prime antiche forze della creazione che emersero dal Caos Elementale. In preda a una furiosa frenesia creativa, plasmarono il mondo utilizzando la materia e l'energia instabile del Caos Elementale. Sono aspetti primigeni della natura, bramosi di creare e ricreare ogni cosa in un interminabile ciclo di costruzione e distruzione. Se i primordiali avessero potuto fare ciò che volevano, il mondo sarebbe rimasto un luogo di furia elementale e di spettacolare distruzione.

Ma ai primordiali non fu concessa l'ultima parola. Le divinità del Mare Astrale furono affascinate da questa protocreazione e decisero di apportarvi delle migliorie, diffondendo la vita nel mondo, separando gli elementi mescolati in oceani e masse di terra. Gli dèi crearono gli angeli affinché fungessero da loro servitori e i mortali affinché popolassero il mondo e li adorassero. La loro influenza infuse nel mondo una traccia della permanenza tipica dell'eterno Mare Astrale, creando un luogo stabile dove le loro creazioni mortali potessero risiedere.

La permanenza ispirata dalle divinità fu vista come un anatema dai primordiali. Cercarono di scacciare gli dèi dal mondo che avevano creato, e di rimuovere ogni traccia della loro interferenza, in modo da poter fare a pezzi il creato e ricostruirlo di nuovo. Le divinità si rifiutarono di cedere e combatterono per proteggere il mondo e i mortali che avevano creato.

Alla fine, furono le divinità a prevalere. Uccisero molti dei grandi primordiali, ne imprigionarono altri e impedirono ai rimanenti di mettere piede nel mondo. Queste antiche creature, incatenate e furenti all'interno di prigioni create dagli dèi, giacciono nelle pieghe nascoste del cosmo, in attesa del giorno in cui potranno scatenare la loro vendetta elementale contro tutto il creato. In occasioni molto rare, un singolo primordiale riesce a fare irruzione nel mondo, scatenando il caos al suo passaggio. È in questi momenti che gli eroi più possenti devono farsi avanti e affrontare la loro prova più dura.

I primordiali sono il caos indomabile e scatenato che ha assunto forma elementale e risultano pressoché indistinguibili dal piano che li ha generati. Sono dotati di potere e intelletto pari o superiore a quelli delle divinità, ma mancano totalmente di sottigliezza. Non rappresentano un ideale o un concetto, ma incarnano le forze naturali della creazione e dell'annientamento. Esistono unicamente per perpetrare questo ciclo, usando la tempesta inesauribile del Caos Elementale come tela e colori del loro operato. Molti primordiali sono senza allineamento, mentre alcuni sono Malvagi o Caotici Malvagi: tutti si proclamano nemici giurati delle divinità e colgono ogni possibile opportunità per vendicarsi della sconfitta che subirono all'inizio dei tempi.

Quasi tutti i primordiali sono imprigionati in qualche modo. Mual-Tar, il Serpente Tonante, è legato con le catene forgiate da Moradin a dei piloni la cui magia stabilizza il Caos circostante e lo trasforma in una desolata pianura rocciosa. Vezzuvu, la Montagna Bruciante, è intrappolato in un campo di luce radiosa leggermente sfasato rispetto alla realtà, che gli impedisce di influenzare l'ambiente circostante o di esserne influenzato. Le divinità hanno decapitato Balcoth, il Re Gemente, ma il primordiale è sopravvissuto in forma di un volto mostruoso di cenere, seppellito in una caverna in un punto imprecisato del Caos sterminato, incapace di reclamare il suo smisurato potere elementale finché non riuscirà a farsi ricrescere un nuovo corpo o a reclamare quello vecchio.

Anche se i primordiali si aggrappano soltanto a un minuscolo frammento del potere che possedevano prima della loro guerra contro gli dèi, possono ancora contare su molti servitori e adoratori: elementali e mortali che li considerano patroni, guide o potenziali alleati contro gli dèi e i loro servitori. Alcune tribù di goblin del mondo

naturale adorano il Signore del Fuoco Imix e cercano di scatenare la fiamma eterna del loro padrone primordiale contro i loro nemici. I titani impazziti si radunano attorno all'immutabile ghiacciaio dove Solkara, l'Onda Schiacciante, è tenuto prigioniero, incanalando le fiamme più roventi del Caos Elementale nel vano tentativo di sciogliere la sua prigione.

I primordiali svolgono un ruolo simile a quello delle divinità e dei principi dei demoni: sono creature immensamente potenti e costituiscono una minaccia appropriata soltanto per dei personaggi epici all'apice dei loro poteri. Tuttavia, possono influenzare una campagna anche ai livelli più bassi attraverso i loro agenti e i loro servitori. I personaggi potrebbero combattere contro i goblin del culto di Imix al rango eroico, contro gli arconti del fuoco devoti al Signore del Fuoco ai livelli leggendari e farsi strada attraverso i titani del fuoco posti a difesa del Tempio della Fiamma Divorante ai livelli epici, prima di affrontare Imix in persona alla fine delle loro carriere.

Slaad

Gli slaad, l'entropia personificata, prosperano nell'eterno mutare del Caos ma non servono le sue forze elementali. I loro movimenti e i loro obiettivi sembrano casuali. Il loro unico scopo sembra quello di portare ulteriore caos nell'universo, un obiettivo che perseguono sia attraverso la casualità distruttiva delle loro azioni che attraverso la creazione di ulteriori slaad.

L'origine degli salad e il loro posto in quella parte di universo dominata da primordiali, demoni e altre creature elementali è incerto. Sono convinti di essere i primi abitanti dell'universo, più antichi perfino delle divinità e dei primordiali. A differenza degli altri abitanti del Caos Elementale, la loro forma fisica non incarna forze elementali come il fuoco o il ghiaccio. Incarnano invece il caos degli elementi mescolati assieme dalle più violente tempeste planari.

Gli slaad sono più simili ai demoni che alle altre creature elementali. Questo ha indotto alcuni saggi a pensare che i demoni siano in realtà degli slaad corrotti, che gli slaad siano una razza di demoni che in qualche modo sia sfuggita ai vincoli dell'Abisso o che gli slaad fossero in passato dei demoni che si sono liberati dall'influenza dell'Abisso e del male che pulsa nel suo cuore. Gli slaad e i demoni non mostrano particolari affinità nei confronti gli uni degli altri. Alcuni viaggiatori raccontano di avere incontrato dei demoni in compagnia di alcuni slaad, apparentemente impegnati a collaborare per distruggere un edificio o un insediamento nel Caos Elementale. Dal momento che non è emerso alcuno schema che possa accomunare queste alleanze, tali incontri sono stati considerati eventi fortuiti piuttosto che una serie di assalti coordinati. In tutta semplicità, a volte gli slaad si imbattono in un gruppo di demoni intento a distruggere qualcosa e si uniscono a loro per il puro gusto di seminare il caos senza freni, oppure viceversa. Nella maggior parte dei casi, i due gruppi finiscono per combattere tra loro quando non rimane nient'altro da distruggere.

Gli slaad sono ottimi "mostri erranti" del Caos Elementale: possono apparire ovunque e per qualsiasi ragione, o senza alcuna ragione. Potrebbero comparire all'improvviso, soltanto per tenere alto il livello di tensione e di emozione al tavolo di gioco. Potrebbero seguire il sentiero tortuoso di una tempesta del caos (vedi pagina 67), attaccando le creature che incontrano e bearsi dell'entropia scatenata dalla tempesta che cala sul campo di battaglia.

Titani

Secondo alcune leggende, i titani sono i servitori dei primordiali proprio come gli angeli sono i servitori degli dèi. Circolano storie secondo cui i titani sarebbero state le prime creature, i primi esseri viventi a respirare dopo che le divinità e i primordiali stessi assunsero le loro forme. Il loro ruolo nell'universo suggerisce un paragone con gli angeli, ma esistono ben poche altre somiglianze evidenti. I titani, plasmati rozzamente dalla sostanza elementale allo stato puro, sono quanto di più diverso potrebbe esistere dai sofisticati angeli, scolpiti con eleganza.



FRANZ VOHWINKEL

Convinti di essere i primogeniti della creazione, i titani cercano di emulare i loro padroni primordiali. Reclamano dei regni personali plasmando le forze pure del caos, chiamandoli "mondi" a imitazione del mondo più grande che un tempo contribuirono a plasmare. A differenza degli efreeti, tuttavia, i titani esultano nel miscuglio entropico delle varie forze elementali e non cercano di impartire l'ordine sulle regioni che controllano. Un titano del fuoco, ad esempio, si accontenta che il suo dominio sia una regione infuocata, soffocata dalla cenere e dal fumo e invasa dal magma. Se il caos altera questa regione al punto da non renderla più corrispondente a questa descrizione, il titano cerca di riportarla com'era prima oppure si sposta verso una nuova regione più adatta ai suoi gusti. Entro questi parametri generici, il caos all'interno del dominio di un titano può continuare a imperversare liberamente, senza freni e senza controllo: nulla di più diverso dalla relativa stabilità della Città d'Ottone. I più grandi regni dei titani comprendono Sakath-Mazim, il Regno della Tempesta di Cenere, retto dal bellicoso re dei titani del fuoco di nome Surtur; Kaltenheim, il Regno del Ghiaccio Ululante, retto dalla gelida nemesi di Surtur, il re dei titani del gelo chiamato Thrym; e Torrakor, il Regno delle Onde Nere, retto da Ysaga, la folle regina dei titani delle tempeste.

I titani si danno battaglia l'un l'altro per il controllo dei loro mondi-creazioni. Un titano della terra potrebbe cercare di conquistare il territorio roccioso di un titano rivale, oppure tentare di strappare il dominio tenebroso di un titano della morte al controllo del suo sovrano per poi trasformarlo in una regione a lui più gradita. Giganti, arconti, salamandre e moltitudini di altre creature elementali fungono da truppe di fanteria in queste guerre di conquista, ma nessun titano può regnare a distanza o guidare l'esercito dalle retrovie. La rozza fisicità del combattimento è insita nella loro stessa natura, e ogni titano vive per prendere parte agli scontri più cruenti.

Almeno in teoria, i titani rimangono fedeli ai loro padroni primordiali trattenuti o imprigionati. Alcuni titani del fuoco sono fedeli al Signore del Fuoco Imix. Altri hanno giurato di servire Shangar il Senza Corona o Vezzuvu, la Montagna Bruciante. Un titano delle tempeste potrebbe giurare lealtà a Mual-Tar, il Serpente Tonante, o rispondere al muto richiamo di Castanamir, Il Kahn Infranto, o di Olhydra la Regina della Pioggia. In pratica, quasi tutti i titani danno la precedenza ai propri obiettivi, mentre quelli dei loro creatori imprigionati restano soltanto un pensiero latente, perso in fondo alle loro menti.

Molti titani mostrano un interesse più genuino nei confronti del mondo che i loro antenati contribuirono a creare. Non chiederebbero niente di meglio che avere una possibilità di reclamarlo dalle divinità che l'hanno usurpato. Molti reami dei titani comprendono dei luoghi in cui il Caos Elementale si riversa sul mondo, magari attraverso un vulcano attivo, una tempesta marittima o una distesa ghiacciata. Se possono, i titani cercano questi luoghi come base di partenza in cui stabilire i loro territori, ma può anche capitare che siano i titani stessi ad aprire tali portali, utilizzando molto tempo e molti sforzi. Nel mondo, queste aree solitamente sono fittamente popolate di giganti.

I titani sono ottime minacce: da soli, in gruppo o accompagnati da gregari, possono scontrarsi con i personaggi dai livelli leggendari più alti in su, fino all'apice delle loro carriere. Non sono creature che perdono troppo tempo a riflettere: sono esseri di grande potenza fisica, non amano le sottigliezze, i complotti e la diplomazia. Funzionano meglio come mostri diretti, dominatori di un reame che può essere un dungeon o un tratto di terra selvaggia sul Caos Elementale. Regnano grazie alla forza delle armi, arruolando a viva forza i giganti e le creature elementali nel loro esercito. La loro debole volontà li rende suscettibili agli imbrogli più complicati degli efreeti, dei diavoli o di altre creature analogamente cervellotiche... o perfino di qualche visitatore mortale proveniente dal mondo naturale.



ERIC DESCHAMPS

La natura turbolenta del Caos Elementale fa sì che ben pochi luoghi all'interno del piano continuino a esistere per lungo tempo. Gli individui e le comunità più volitive possono dare forma al Caos Elementale come meglio desiderano, ma questi piccoli reami persistono soltanto finché i loro abitanti continuano a esercitare il loro volere per mantenerli stabili. La Città d'Ottone è la più longeva eccezione a questa regola, ma perfino quella metropoli potrebbe un giorno scomparire nel Caos Elementale, inghiottita dalle forze inesorabili dell'entropia, le uniche vere padrone di tutto il piano.

La Città d'Ottone

In mezzo al caos turbinante si erge indomita un'oasi: la rovente ma maestosa dimora degli efreeti.

TRATTI DELLA CITTÀ D'OTTONE

Tipo: Reame elementale.
Forma e dimensioni: Metropoli circondata da un mare di fuoco; delimitata.
Gravità: Fluttuazione elementale.
Mutabilità: Normale.
Affinità al fuoco: Gli attacchi contenenti la parola chiave "fuoco" ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire e gli attacchi contenenti la parola chiave "freddo" infliggono danni dimezzati (i danni da freddo continuati non sono influenzati da questo effetto).

La Città d'Ottone, la più vecchia città di tutto il creato, è un fulcro per cui transitano quasi tutti i viaggiatori planari. Chi ha la pazienza di cercare a lungo e tenacemente può trovare ogni cosa immaginabile per le sue strade labirintiche. Grazie ai suoi numerosi gran bazar e sfarzosi negozi, la Città d'Ottone è il centro mercantile per eccellenza dell'universo.

Sorge su un vasto altopiano di basalto all'interno di un immenso cratere vulcanico, ai margini di un mare di fuoco ed è un punto fermo nella furiosa tempesta che dilania tutto il resto del piano, nonché una destinazione relativamente ospitale per i viaggiatori mortali. È la dimora dei fiammeggianti efreeti, quindi la sua temperatura è inevitabilmente calda: nella maggior parte dei luoghi è paragonabile ai giorni più afosi d'estate, ma in alcuni arriva a eguagliare l'interno di una fonderia o le pendici di un vulcano attivo.

LA CITTÀ D'OTTONE

La Città d'Ottone è la capitale degli efreeti e funge da mercato su scala universale, dove è possibile comprare o vendere praticamente di tutto.
Popolazione: Circa 500.000 abitanti. Gli efreeti formano la classe superiore della città, se si eccettuano alcuni membri caduti in disgrazia che rimangono fuori dalla casta nobiliare. Gli altri abitanti comprendono salamandre, arconti, azer, genasi, giganti e titani del fuoco, demoni e altre creature elementali intelligenti, nonché un numero più esiguo di visitatori e di immigranti provenienti dal mondo naturale. Circa due terzi dei cittadini sono schiavi.
Governo: Bashamgurda è il Signore degli Efreeti e regna sulla città dal Palazzo di Brace.
Difese: Un'intera casta di schiavi viene allevata e cresciuta come soldati per difendere la Città d'Ottone dalle incursioni provenienti dal resto del Caos Elementale e dall'Abisso. I loro ranghi comprendono arconti, azer e salamandre. Uno squadrone di combattenti efreeti fanatici chiamati gli Inestinguibili pattuglia il Palazzo di Brace. La guardia cittadina, con sede nel distretto Bugnati, è composta per buona parte da arconti e salamandre soldati.
Locande e taverne: Il luogo migliore in cui i visitatori possono trovare vitto e alloggio è il distretto di Iskalat, nei pressi del porto cittadino. Le locande e le taverne disposte attorno al porto accolgono i viaggiatori provenienti dal Caos Elementale e dagli altri piani. Gli avventori faranno bene a tenere d'occhio i loro oggetti di valore e a stare in guardia contro i truffatori, ma i rischi di diventare schiavi o di morire sono limitati.
Rifornimenti: Mercato Popolare; Via dell'Acciaio, nelle Guglie Keffin; Magazzini di Porta Marl; Bazar Piracolo. È possibile comprare qualsiasi cosa nella Città d'Ottone. Il Mercato Popolare nel distretto di Avencina è il luogo ideale per procurarsi sia merce comune che esotica di natura non magica. Il distretto delle Guglie Keffin ospita la maggior parte dei fabbri cittadini, che comprano e vendono oggetti comuni e magici, comprese armi e armature. I magazzini del distretto di Porta Marl offre ai cittadini merci importate da tutti i piani commerciali e i bazar di Piracolo offrono la più grande gamma di beni di alta qualità.
Templi: La Città d'Ottone è ostile verso tutti coloro che adorano una divinità e non ospita alcun tempio dedicato agli dèi. Al primordiale noto come il Signore del Fuoco, Imix, è dedicato un opulento tempio nel distretto della Fornace, chiamato il Padiglione dell'Eterna Fiamma. I cittadini vengono vivamente incoraggiati a innalzare lodi e ringraziamenti al signore del Palazzo di Brace presso i grossi santuari situati in ogni distretto.

Raggiungere la Città d'Ottone

Anche se non vanta gli ottimi collegamenti di Sigil (vedi pagina 25), la Città d'Ottone contiene molti portali permanenti che la collegano ad altri luoghi, nonché numerosi cerchi di teletrasporto che consentono agli incantatori rituali di accedere alla città. La stragrande maggioranza dei portali e dei cerchi di teletrasporto è controllata dai nobili efreeti, che li sorvegliano attentamente per impedire che i loro nemici ne facciano uso. Un cerchio di teletrasporto è stato inciso su una gigantesca lastra di ottone appena al di fuori della Porta di Diamante, a fianco del corso principale che conduce al distretto cittadino delle Guglie Keffin. La sequenza di sigilli di questo portale è ampiamente diffusa, cosa che ne fa il mezzo più utilizzato per raggiungere la Città d'Ottone. Un grosso contingente di arconti monta la guardia presso il portale, pronto a respingere qualsiasi tentativo di invasione attraverso questo punto di accesso.

I viaggiatori all'interno del Caos Elementale solitamente usano dei *velieri planari* per raggiungere la Città d'Ottone, o in qualche caso più raro arrivano in città a bordo di *spelljammer, scialuppe folgore* o *alianti del caos*. I capitani di velieri più esperti affermano che tutti i fiumi di magma e i mari di fuoco liquido prima o poi defluiscono nel Mare di Fuoco e conducono al porto della Città d'Ottone, specialmente se il corso infuocato in questione parte da un altro insediamento efreeti.

La potente volontà degli efreeti crea dei canali stabili e navigabili di liquido infuocato che collegano i loro insediamenti alla capitale. Quei viaggiatori che non arrivano dal Mare di Fuoco attraversano la pianura di basalto ed entrano in città attraverso una delle sette porte: la Porta del Sole Eterno alla Corveria, la Porta di Diamante o la Porta Scintillante nelle Guglie Keffin, la Porta delle Ceneri in Avencina, la Porta Dorata nella Piuma o la Porta del Prisma e la Porta del Vento del Deserto nel distretto Spazzacenere. Ognuna di queste porte (assieme alla Porta di Magma al porto) è una fortezza dotata di una guarnigione permanente, di numerose torri e barriere, e di un solerte comandante militare.

Architettura

Anche gli isolati più poveri della Città d'Ottone sono composti di monumentali edifici fatti di granito, basalto, ossidiana o altre rocce ignee. Gli edifici fatti di altro materiale combustibile non durano a molto nell'ambiente infuocato della città. Gli isolati più ricchi comprendono anche palazzi solidamente rivestiti di ottone, rame o ferro e decorati con metalli preziosi filigranati. La silhouette della città è composta da torri slanciate, cupole scintillanti, ziggurat a gradoni e guglie svettanti che salgono fino al cielo occluso di fumo. Dipinti murari sgargianti e sculture elaborate adornano le abitazioni e le aree pubbliche. In buona parte della città, gli edifici di pietra mostrano segni di usura, alcuni sono perfino pericolanti e in vari stati di incuria. Alcuni affermano (privatamente) che ciò significa che il controllo degli efreeti sul maelstrom circostante non è completo come affermano.

Illuminazione

Il Mare di Fuoco circostante e i canali infuocati che attraversano la città emanano un fioco bagliore rossastro che avvolge tutta la Città d'Ottone. Lanterne di fuoco elementale inestinguibile appese a intervalli regolari lungo la strada integrano questa illuminazione latente.

Leggi e società

La Città d'Ottone ha un duplice sistema di leggi altamente sviluppato: un codice per gli efreeti e un altro per tutte le altre creature. Gli efreeti devono sottostare a ben poche restrizioni relative al comportamento o al commercio. I membri delle altre razze fanno fatica a osservare i numerosi regolamenti riguardo alla loro condotta, ai loro affari e alle tasse che devono pagare per ogni transizione. Queste leggi sono ampiamente divulgate (sono appese alle porte, in ogni locanda e in ogni locale pubblico) e sono relativamente semplici da seguire per coloro che intendono osservarle. Alcune delle leggi più ovvie proibiscono il furto, l'omicidio, il rapimento e la vendita di merce contraffatta.

I violatori della legge sono costretti a lavorare come schiavi per un periodo di tempo sotto il controllo della parte lesa (spesso la città stessa, nel qual caso gli schiavi vengono venduti all'asta alle Arcate. Il periodo originale di servitù può essere allungato in caso di ulteriori infrazioni, che comprendono rispondere scortesemente a un maestro (sette giorni nel caso della prima infrazione, o se è passato un anno dall'ultima infrazione), tentare la fuga (un anno più un anno aggiuntivo per ogni giorno di latitanza dello schiavo). Oltre a violare le leggi, il modo più comune per un visitatore della Città d'Ottone di diventare uno schiavo è prendere in prestito del denaro e non riuscire a restituirlo (assieme agli interessi accumulati) in tempo.

Gli schiavi devono indossare e tenere in evidenza dei braccialetti che indicano la loro servitù e il loro padrone. Durante il loro periodo di schiavitù possono essere venduti e comprati regolarmente. Una volta scontata la pena, uno schiavo torna a essere una persona libera.

I distretti

Come molte altre metropoli, la Città d'Ottone è ripartita in vari distretti: quattordici settori diversi, ognuno caratterizzato da un'atmosfera particolare.

Arcate: Questa area è situata tra i cantieri navali e l'isolato altolocato della Fonderia. Il suo luogo più famoso è il frenetico mercato degli schiavi.

Avencina: Avencina è un chiassoso distretto della classe media dove si mescolano le razze più disparate. Ospita il Mercato Popolare, uno dei più grandi bazar all'aria aperta della città. Anche se vendere o comprare merce rubata è strettamente illegale, sarebbe alquanto difficile trovare altre definizioni per il materiale "di seconda mano" in questione. Tutta la merce viene venduta senza alcuna garanzia. Molto spesso, un venditore che piazza la sua merce al mercato un giorno non torna il giorno dopo (o almeno, non con lo stesso travestimento).

Bugnati: In questa area residenziale vivono molti dei liberi cittadini di razza diversa dagli efreeti, oltre ad alcuni dei casati efreeti meno influenti. Il monumento principale del distretto è il Castello Lungo, dove risiede la guardia cittadina.

Il Carbone: L'odore del metallo fuso aleggia su tutto questo distretto affaristico, occupato per buona parte da officine metallurgiche. Questa area ospita anche la Fonderia del Dragone Rosso, che fa uso anche di schiavi al lavoro nelle sue officine e raffina buona parte del metallo grezzo che viene portato in città. La Fucina delle Manette produce i bracciali con cui vengono contrassegnati gli schiavi in città e la Bottega del Fabbro Chiavaio fornisce le serrature. La gigantesca Sorgente di Fuoco crea gli arconti di fuoco posti a difesa della città.

Le Colate: Questo distretto, all'ombra della Fornace, ospita le caserme dell'esercito di schiavi cittadino. Un grande arco monumentale, chiamato la Porta dei Caduti, celebra le molte vittorie degli efreeti in battaglia. Li raffigura vittoriosi sulla maggior parte delle creature originarie del Caos Elementale e del mondo naturale.

La Corveria: Questa area, un famigerato quartiere della Città d'Ottone, è famosa in tutto il piano come la più pericolosa area della città, dove non vige nessuna legge. Perfino le guardie cittadine a volte temono di recarsi quaggiù. Le sue sale da gioco, i giardini del piacere e le arene dei lottatori non chiudono mai.

La Fonderia: I visitatori che giungono in città a volte fanno l'errore di recarsi nel distretto della Fonderia in cerca dei fabbri che invece lavorano nel Carbone o alle Guglie Keffin. La Fonderia è il terzo isolato più esclusivo della città, costituito da ville lussuose ed eleganti e splendidi memoriali dedicati alle figure celebri del passato. Quaggiù vivono quegli efreeti che non


La Città d'Ottone
Porta del Prisma
Via delle Ultime Case
Porta del Vento del Deserto
Spazzacenere
Cantieri navali
Il Camino
Castello del Sole e della Luna
Forte dell'Acciaio Temprato dal Fuoco
Ponte Zinad
Le Colate
La Piuma
Caserme dell'Anello di Fuoco
Le Arcate
Palazzo di Brace
La Fornace
Sale del Pilastro Rosso
Mercato degli Schiavi
Porta dei Caduti
Porta Dorata
Campo della Parata
Padiglione dell'Eterna Fiamma
Piazza dei Cacciatori
La Fonderia
Porta della Fenice
Mercato Popolare
Il Carbone
Via di Stelae
Porta della Gloria
Canale Naranji
Piazza del Cocchio d'Argento
Avencina
Bottega del Fabbro Chiavaio
Fonderia del Dragone Rosso
Fucina delle Manette
La Sorgente di Fuoco
Fontana d'Azzurro Purissimo
Porta delle Ceneri
Il Canal Grande
Canale Roaq
Piracolo
Mercato Cittadino
Via degli Artigiani
Via dell'Acciaio
Castello Lungo
L'Ottagono
Porta Marl
Guglie Keffin
Canale Mumhani
Il Canal Grande
Porta di Diamante
Iskalat
Bugnati
Via di Stelae
Canale Albrazi
Via del Rampicante
La Corveria
Il Porto
Canale Sahhar
Porta di Magma
Porta Scintillante
Porta del Sole Eterno
Mare di Fuoco

JASON ENGLE

hanno conoscenze abbastanza altolocate per vivere presso i palazzi della Fornace e che non sono abbastanza ricchi da vivere nella Piuma. Anche i membri più ricchi delle altre razze vivono quaggiù, dal momento che soltanto agli efreeti è consentito vivere nella Fornace o nella Piuma. I luoghi principali del distretto comprendono la Piazza dei Cacciatori, la Piazza del Cocchio d'Argento, Porta della Gloria e la Fontana d'Azzurro Purissimo.

La Fornace: Il distretto più sofisticato della Città d'Ottone è la Fornace, una semisfera perfetta al cui centro si erge il Palazzo di Brace. Gli uffici governativi occupano le Sale del Pilastro Rosso disposte attorno al palazzo e le altre aree circostanti, che comprendono le Caserme dell'Anello di Fuoco (le guardie personali del Signore degli Efreeti) e il Padiglione dell'Eterna Fiamma (un santuario rivestito d'oro zecchino, dedicato a Imix, il primordiale Signore del Fuoco).

Guglie Keffin: La via più importante di questo distretto mercantile è la Via dell'Acciaio, dove numerosi fabbri forgiano e vendono armi, armature, strumenti e oggetti metallici di ogni genere. I fabbri di questo distretto comprendono un nutrito numero di azer.

Iskalat: Questo distretto è dotato di moli pubblici a cui possono attraccare i *velieri planari* e gli altri vascelli che solcano il Mare di Fuoco. La Porta di Magma consente di accedere al porto e, attraverso di esso, alla rete di canali della città. Chiunque si guadagni da vivere lavorando con i vascelli (riparazioni, rifornimenti, o alloggio e intrattenimento dei viaggiatori) abita e lavora in questo distretto. Iskalat è un quartiere vivace, affollato dai viaggiatori planari di molte razze diverse, che alloggiano nelle sue numerose locande e taverne. Uno dei luoghi più famosi del distretto è l'Ottagono dalle mura d'ossidiana, una grande prigione dotata di celle magiche ideate per tenere rinchiuse anche le creature più potenti.

Piracolo: Questa area ospita il Mercato Cittadino, più grande e leggermente più raffinato del bazar situato ad Avencina. Molti artigiani di ogni razza vivono e lavorano quaggiù.

La Piuma: La Piuma, un distretto secondo per splendore soltanto alla Fornace, ospita i membri più ricchi e nobili dei casati efreeti. Soltanto gli efreeti possono acquistare o occupare una residenza in questo distretto. Palazzi sontuosi si affacciano su splendidi cortili all'aperto. Il distretto ospita anche il Castello del Sole e della Luna, dove vivono e si addestrano le migliori legioni cittadine.

Porta Marl: Questo distretto, situato appena a sud dello Spazzacenere e a nord di Iskalat, è occupato per buona parte da magazzini in cui viene custodito tutto ciò che vale la pena custodire. Le merci scaricate dalle stive dei *velieri planari* vengono portate quaggiù e poi vendute all'ingrosso.

Spazzacenere: Questo isolato ospita buona parte dei cittadini liberi della classe inferiore. I suoi luoghi degni di nota sono la Banchina Militare, i Bacini di Carenaggio e il Forte dell'Acciaio Temprato dal Fuoco. La fortezza funge da armeria per le guarnigioni del porto. I Cantieri Navali sono dotati di un accesso riservato al sistema di canali cittadini, il Canale Naranj.

Il Tumulo del Lamento

Non troppo lontano dalla Città d'Ottone, un vento urlante soffia all'interno di una rete di tunnel che si fanno strada attraverso un grande ammasso di roccia rosso sangue. È possibile sentire il folle gemito del vento a chilometri di distanza. Nelle serate tranquille, il suono giunge fino alla Città d'Ottone, debole ma nitido, come un gemito lontano.

Questo è il Tumulo del Lamento, un luogo apparentemente permanente del Caos Elementale. Stando alle leggende, questo ammasso di roccia elementale era l'antica fortezza di un primordiale ucciso, Haemnathuun. Bahamut, Bane e Ioun uccisero il signore dei primordiali nel corso dell'antica guerra, e migliaia di anni di questo vento furioso (secondo alcuni l'eco delle sue grida di morte) hanno eroso la vecchia cittadella fino a farne una massa informe. Ora slaad gracidanti, demoni ululanti ed elementali infuriati infestano i suoi tunnel tortuosi, tutti condotti alla follia dal costante ululare del vento.

Il Tumulo del Lamento è l'esempio di un classico dungeon di D&D nel Caos Elementale: la città d'Ottone è un'ottima base di partenza per quegli avventurieri che desiderano sfidare i tunnel ululanti. Dal momento che il covo di un primordiale scomparso potrebbe facilmente nascondere un'incredibile fonte di potere magico, i personaggi potrebbero spingersi nel Tumulo nel tentativo di reclamare un frammento di quel potere... o forse perfino il cuore cristallino che si presume sia nascosto al centro del Tumulo. Il cuore di Haemnathuun potrebbe avere il potere di riportare in vita il primordiale, se fosse riunito al cadavere del primordiale, che fluttua nel Mare Astrale. I personaggi potrebbero spingersi nel Tumulo per cercare di distruggere quell'artefatto, o per impedire a un culto di riportare in vita il primordiale defunto.

Il Nono Bastione

Sebbene otto volte il bastione cadrà,
Ancora una volta le sue mura sfideranno la tempesta.
—Dalle *Tavole di Resh Maraz*

Migliaia di anni fa, l'impero di Mira estendeva la sua influenza su buona parte del mondo. I sovrani Miran erano dei potenti sacerdoti di Erathis e di Bane, capaci di celebrare possenti rituali che condussero i loro eserciti alla vittoria. Fondarono delle colonie Miran perfino sulla Coltre Oscura e sulla Selva Fatata. Quando l'impero tentò di estendere la sua influenza sul Caos Elementale forse segnò la sua condanna, ma consentì anche alla sua influenza di sopravvivere fino al giorno d'oggi, sotto forma del Nono Bastione.

Quando i sovrani Miran aprirono dei portali verso il Caos Elementale, inizialmente ebbero successo. Un paladino-generale oggi ricordato soltanto come il Portatore di Legge fondò una fortezza nel Caos Elementale, chiamato il Bastione della Legge e iniziò a domare la furiosa tempesta circostante. Tuttavia, le forze del Caos passarono al contrattacco e il Bastione cadde in fretta: legioni di arconti marciarono allora oltre i portali e raggiunsero la capitale Miran. Nel giro di un decennio,

l'impero fu distrutto e le sue colonie situate sugli altri piani caddero in rovina.

Gli Eredi del Portatore di Legge sfuggirono alla distruzione della capitale e si nascosero nei passaggi dimenticati del Bastione della Legge. Quando gli arconti lasciarono la fortezza in rovina, l'ordine cavalleresco fu rifondato. Ancora oggi veglia sul Nono Bastione del Caos Elementale. Ispirandosi a un frammento di profezia trascritto su alcune tavole di pietra recuperate dalle rovine della capitale Miran, gli Eredi del Portatore di Legge credono che difendere il Bastione contro il Caos Elementale sia un loro sacro dovere. Anzi, sono convinti che la loro presenza sia la chiave per giungere al trionfo finale dell'ordine e della civiltà nell'universo. Il Bastione si è disgregato nel Caos Elementale varie volte nel corso dei secoli (otto volte secondo la tradizione, ma in realtà sono molte di più), ma è sempre stato ricostruito.

Come suggerisce il nome, il Nono Bastione è più simile a una fortezza che a una città. È simile a una cittadella nanica scolpita sul fianco di una montagna: le sue inespugnabili mura e torri sono state estrapolate da un'enorme massa di solido ferro e sono dotate di tunnel che conducono a sale interne protette da un chilometro e mezzo di ferro su ogni lato. Una cupola di fulmini elementali protegge le parti esposte della fortezza dagli attacchi aerei. Un fitto strato di terriccio importato dal mondo è stato usato per creare una piccola fattoria dove gli uomini del Bastione curano delle piccole coltivazioni, ma la fortezza dipende per buona parte dal cibo di importazione, ben più di quanto gli Eredi del Portatore di Legge amino ammettere.

Nella società del Nono Bastione vigono regole rigide e di stampo militaresco. I visitatori sono ammessi in città, ma vengono strettamente sorvegliati per evitare che qualche spia di un titano o di un efreeti provochi la distruzione della fortezza.

IL NONO BASTIONE

Il Nono Bastione è un avamposto della legge nel Caos Elementale, una fortezza militare che si erge orgogliosamente contro le forze entropiche che l'hanno sopraffatto in passato e che probabilmente lo faranno ancora.

Popolazione: Circa 15.000 abitanti. Molti cittadini sono umani e nani. In città vivono anche alcuni azer, liberati dal controllo dei giganti, e alcuni mercanti efreeti. Questi elementali hanno il permesso di recarsi entro le mura, ma sono strettamente sorvegliati e subiscono molte limitazioni ai loro movimenti.

Governo: Gli Eredi del Portatore di Legge formano un ordine cavalleresco che funge anche da governo militare del Bastione. Il Cavaliere-Comandante Dejann Selekai, un paladino di Erathis, è il comandante attuale.

Difese: Gli Eredi del Portatore di Legge possono contare soltanto 81 cavalieri in qualsiasi momento. Gli altri cittadini del Bastione sono tenuti a prestare il servizio militare non appena raggiungono l'età adulta o e possono essere richiamati in servizio a qualsiasi età.

Locande e taverne: Le Caserme Esterne; Taverna dello Scudo e del Vassoio; Casa della Griglia. Quei pochi viaggiatori che sono bene accetti al Nono Bastione vengono assegnati alle Caserme Esterne, dove possono alloggiare comodamente ma rimanere sotto l'occhio vigile del Capitano delle Caserme Fask Arrior, che spera di diventare un cavaliere tra poco tempo. La Taverna dello Scudo e del Vassoio, situata in fondo alla Via d'Argento oltre le Caserme Esterne, è un locale molto popolare sia presso i visitatori che i cittadini del Bastione. La Casa della Griglia, gestita da un azer chiamato Hurden, offre carne di importazione cotta ai ferri.

Rifornimenti: I rifornimenti arrivano a fatica al Nono Bastione. Alcuni mercanti efreeti offrono dei campioni e delle rimanenze dei beni di lusso smerciati alla Città d'Ottone. I fabbri nani e azer vendono le loro opere artigianali, ma il ferro può essere estratto dal Bastione soltanto a razioni rigidamente regolate.

Templi: Tempio della Legge (Erathis e Bane). Il grande Tempio della Legge si trova subito dopo la Porta del Portatore di Legge, che conduce dal cortile principale esterno alla parte interna della fortezza. Il tempio, dedicato a Erathis e Bane, è il più stravagante edificio della città, decorato di tesori recuperati dalle rovine dell'Impero Miran e dalle sue remote colonie.

ZERTHADLUN

Ordine e entropia, creazione e distruzione: l'universo è sorretto da un precario equilibrio. Questo afferma la filosofia dei githzerai. A Zerthadlun, la più grande comunità di githzerai del Caos Elementale, l'equilibrio è oggetto di contemplazione e di studio per tutta la vita. I githzerai, che aderiscono a un ordine monastico incentrato sulla moderazione, cercano di alternare attività e meditazione, lavoro e piacere, bisogni personali e comunitari. Zerthadlun, più accogliente del Nono Bastione e meno pericolosa della Città d'Ottone, è una pacifica oasi nel tumulto del Caos Elementale. È una città cinta da mura ed eretta su una vasta distesa rocciosa, trasformata tramite duro lavoro e rituali magici in campi coltivabili dove i githzerai curano coltivazioni smagrite ma tenaci. L'architettura e lo stile della città possono essere soltanto definiti severi: le comodità sono sufficienti, ma non c'è posto per il lusso.

I cenobiti sono githzerai adulti che hanno giurato di obbedire alle regole della comunità e di difenderla dagli attacchi, e costituiscono circa i tre quarti della popolazione cittadina. Il resto della popolazione è composta dai githzerai giovani, da alcuni githzerai adulti che non hanno prestato giuramento e da una manciata di membri delle altre razze che sono entrati a far parte della comunità. I cenobiti vivono in case comuni e lavorano nei campi o nelle officine di gruppo dove producono i beni con cui commerciano all'interno della comunità o che vendono oltre le mura.

Alcuni eletti tra i cenobiti, chiamati i Sostenitori, sono dispensati dalle responsabilità del lavoro giornaliero ma passano le loro giornate a meditare per tenere alla larga il Caos Elementale. Il loro rifugio al centro esatto della città è praticamente sigillato e questi diciannove monaci conducono una vita di totale isolamento. In più occasioni, degli assassini inviati dagli efreeti del vicino Avamposto di Cenere Nera, una colonia della Città d'Ottone, hanno cercato di eliminare i Sostenitori per distruggere la città, ma hanno fallito.

ZERTHADLUN

La più grande città githzerai nel Caos Elementale è un'oasi di calma.

Popolazione: Circa 20.000 abitanti, quasi tutti githzerai.

Governo: Il capo della comunità porta il titolo di Adlishar, approssimativamente traducibile come "il primo tra molti." L'Adlishar Rallamen dirime le dispute e impartisce la giustizia ai massimi livelli della comunità. Altrimenti, i cenobiti vivono seguendo le strette regole disciplinari che ogni membro della comunità contribuisce a far rispettare.

Difese: Parte del credo dei cenobiti prevede un'attiva partecipazione alle difese della comunità, quindi pressoché ogni cittadino adulto di Zerthadlun può venire chiamato a impugnare le armi in caso di crisi. Anche se in pratica si tratta di una milizia di civili, questa forza di difesa è ben addestrata e organizzata.

Locande e taverne: L'Accoglienza di Zerth; Taverna del Punto Fermo. Zerthadlun gestisce un ostello, l'Accoglienza di Zerth, dove i visitatori occasionali che giungono nella comunità possono alloggiare gratuitamente. Il Punto Fermo, ironicamente, è il luogo più turbolento e debosciato di tutta Zerthadlun. Il locale è gestito da un nano di nome Meleth, che ne è anche il proprietario, e che promulga con discrezione la teoria secondo cui i githzerai devono imparare a "lasciarsi andare un po'" mentre pubblicamente non manca mai di rispettare i cenobiti per i loro modi ordinati e disciplinati. Per ora, Adlishar tollera la presenza della taverna perché sono pochi i cenobiti che la frequentano.

Rifornimenti: Mercati all'aperto; Emporio di Askar. Zerthadlun si sforza di essere un'oasi autosufficiente nel Caos Elementale e i cenobiti sbrigano i lavori più disparati per garantire ai membri della comunità i beni essenziali della vita quotidiana. I cenobiti scambiano la merce che producono nei loro mercati all'aperto. I prodotti in eccesso vengono venduti ai mercanti efreeti o all'Emporio di Askar, un negozio che serve i visitatori e tutti coloro che non fanno parte dei cenobiti. Askar è un umano, ma è segretamente sul libro paga di un efreeti di Cenere Nera.

Templi: Tempio della Mente (Ioun, Corellon, Regina Corvo, Vecna); Tempio della Creazione (Erathis, Moradin). Il Tempio della Mente, nei pressi del centro cittadino, è dedicato a Ioun, a Corellon e alla Regina Corvo. Anche la figura di Vecna è riconosciuta all'interno del tempio, sebbene non sia adorata apertamente. In mezzo alle officine della città si erge il Tempio della Creazione, dedicato a Erathis e Moradin.

L'Abisso

Nei meandri più profondi del Caos Elementale, la furiosa tempesta delle forze elementali comincia a cambiare. Un movimento ben preciso si fa gradualmente più apparente, una lenta spirale discendente verso un fulcro nero di totale annientamento situato al suo centro. Come un maelstrom che attira i vascelli marittimi nelle profondità dell'oceano, l'Abisso è un vortice turbinante di distruzione che trascina ogni cosa verso il suo cuore.

I viaggiatori che passano in volo sopra l'Abisso possono sentire la forza della sua attrazione, in parte fisica e in parte psicologica. Il vortice è come una presenza costante, un occhio che osserva, il canto di una sirena. Chi mette piede su un qualsiasi strato dell'Abisso sente questa sensazione farsi più forte. Alcuni la descrivono come una gravità più forte, altri affermano che è come se l'anima si appesantisse fino a scivolare via dai piedi. Questa sensazione non cessa mai di tormentare la mente di un visitatore... ma passa presto in secondo piano di fronte ai pericoli più immediati.

L'Abisso è composto da un numero imprecisato di strati, ognuno dei quali è un frammento di terreno fluttuante intrappolato all'interno di una spirale discendente. Ogni strato è un microcosmo di terrore a sé stante e presenta un volto diverso. Tuttavia, almeno una verità rimane costante: l'Abisso si sforza di distruggere i suoi abitanti con un'intensità e una tenacia tali da farlo sembrare quasi senziente.

A differenza del resto del Caos Elementale, gli strati Abissali sono costituiti anche da materia organica: masse fluttuanti di carne rigonfie di tumori, folte foreste ricoperte di liane affilate come lame o vasti deserti di ossa polverizzate. Perfino la materia elementale grezza dell'Abisso è corrotta e malevola, dalle nubi di vapore rovente che danno la caccia alle loro prede ai laghi gorgoglianti di fanghiglia acida.

Attraverso trucchi di forza magica, personalità e volontà indomabile, un demone particolarmente potente può sedurre o soggiogare uno strato dell'Abisso e piegarlo alla sua volontà, impartendogli una forma che rispecchi la propria natura oscura. Una tale creatura diventa potente quasi quanto una divinità e raggiunge uno status equivalente alla nobiltà presso i suoi pari. I reami fortificati di questi signori dei demoni costituiscono i campi di battaglia principale dei loro gregari meno potenti, poiché i signori dell'Abisso tramano e lottano in continuazione l'uno contro l'altro. Alcuni dei signori dei demoni più arroganti si proclamano principi dei demoni, ma questi sedicenti titoli hanno ben poco significato nell'Abisso. Un demone mantiene il potere soltanto finché è in grado di mantenerlo.

Raggiungere l'Abisso

Solitamente i viaggiatori raggiungono l'Abisso attraverso un cancello demoniaco (pagina 65) o usando un portale che conduca a una destinazione specifica. Tuttavia, è possibile anche scendere sempre più in basso nel Caos Elementale finché l'entropia non si trasforma in una forza annientatrice. Questo metodo di viaggio solitamente deposita i viaggiatori sulla Pianura dei Mille Portali, che contiene portali collegati a molti degli altri strati Abissali (o forse a tutti). Da laggiù è possibile, anche se sconsigliabile, volare da uno strato all'altro in cerca della destinazione desiderata. Non bisogna dimenticare che i demoni vivono sugli strati dell'Abisso... e che lo spazio tra uno strato e l'altro è infestato da creature che anche essi temono.

La Pianura dei Mille Portali

L'unico elemento distinto di confine tra l'Abisso e il Caos Elementale è la Pianura dei Mille Portali, nota anche come Pazunia o la Pianura della Fosse Spalancate. È una vasta distesa disseminata di pinnacoli aguzzi e spazzata dal vento, in cui si aggirano vasti sciami di demoni sanguinari. Il cielo è color rosso scuro e avvolge la pianura in un calore soffocante e in una luce aspra. Sul terreno si aprono innumerevoli fosse che conducono a ulteriori livelli di orrore e che fungono da portali verso gli altri strati dell'Abisso. Molti di questi baratri sono portali a due sensi, ma

altri sono a senso unico e non consentono di tornare indietro. Molte fosse conducono a strati inospitali, pullulanti di micidiali pericoli ambientali. Alcuni degli strati più remoti dell'Abisso non sono collegati affatto a Pazunia e possono essere raggiunti soltanto da portali stabili situati sugli strati più bassi.

Sul bordo di queste grandi fosse si ergono gigantesche fortezze di ferro popolate da possenti demoni che non hanno ancora accumulato abbastanza potere da piegare un intero strato alla loro volontà. Questi bellicosi e infidi demoni usano delle camere speciali all'interno delle fortezze per proiettarsi sul mondo mortale, dove tentano di influenzare gli eventi e di attirare seguaci e cultisti. Quando si impegnano in tali attività, le loro forme fisiche sono inermi, protette soltanto dalle loro fortezze di ferro e da orde di creature asservite e di alleati vincolati da un patto.

Dal momento che Pazunia funge da punto di snodo per buona parte del piano, attira mercanti, esploratori e cultisti provenienti da tutto l'universo. Lo strato è delimitato, ma è talmente vasto che molte sue aree restano tuttora inesplorate. Le mappe di Pazunia non cercano quasi mai di raffigurare tutto lo strato, ma si concentrano invece su sezioni più piccole, nei pressi delle fortezze di ferro controllate dai demoni locali più influenti.

Abysm

Il reame tropicale e primordiale del principe dei demoni a due teste, Demogorgon, è un riflesso degli aspetti più animaleschi del caos e del male, attira demoni feroci e rozzi umanoidi da ogni angolo dell'abisso e oltre. Queste colleriche creature si radunano sotto i vessilli del possente e resistente Principe dei Demoni, il cui vanaglorioso titolo è causa di infinite carneficine da parte dei suoi nemici più invidiosi, specialmente Graz'zt e Orcus, che ambiscono a reclamarlo per loro.

I due aspetti di Abysm incarnano la duplice natura di Demogorgon. Un gigantesco continente primordiale ricoperto di fitte giungle ospita i demoni e i mortali che mettono la loro forza e la loro brutalità al servizio di Demogorgon. Negli oceani apparentemente sconfinati e nelle distese salmastre che circondano le terre emerse si nascondono invece i seguaci più scaltri della Bestia Sibilante.

Due imponenti torri serpentine emergono dai mari torbidi a circa centocinquanta chilometri dalla riva. La cima di ogni struttura termina con una torretta a forma di teschio zannuto. Le due guglie, che portano lo stesso nome del reame del signore dei demoni, costituiscono il temibile rifugio del Principe dei Demoni.

Nei pressi della riva, la Giungla Urlante confina con un'immensa palude interna popolata da trogolditi, lucertoloidi, demoni hezrou e da quei pochi cultisti yuan-ti che riescono a sopravvivere ai pericoli naturali dello strato. Oltre la palude, nell'entroterra, il terreno diventa più solido e il tetto di fogliame più fitto, oscurando la luce del cielo. Quaggiù vivono enormi dinosauri che lottano contro gorilla feroci e demoni barlgura per il possesso del territorio. La giungla trae il suo nome dalle scimmie immonde, i lemuri e i gorilla che urlano in continuazione nascosti tra le sue fronde.

Azzagrat

I mercati e i palazzi del piacere di Azzagrat attirano visitatori provenienti da tutto l'universo. C'è chi giunge in cerca di conoscenze magiche oscure o di piaceri perversi impossibili da trovare altrove, osando avventurarsi in un luogo dove i demoni in apparenza si trattengono dallo squartare i visitatori... almeno per un po'. Nonostante la sua reputazione di luogo sicuro, tuttavia, Azzagrat nasconde pericoli come ogni altro luogo dell'Abisso infinito... e forse anche di più.

Il Triplo Reame di Azzagrat è composto da tre strati differenti (Crudafine, Cielocupo e Voorzzt) legati assieme dal signore dei demoni Graz'zt. Il Principe Oscuro controlla uno dei più grandi imperi dell'Abisso attraverso una combinazione di paura, manipolazione politica e astuzia spietata. Gli abitanti di Azzagrat obbediscono al volere del Principe Graz'zt in quanto le loro sorti sono legate alla sua, e anche perché il principe si è dimostrato più che disposto a eliminare i suoi sudditi più sleali, e nel dubbio anche qualcuno di quelli leali.

Ogni cosa sul tetro strato di Crudafine è spenta e smorta, caratterizzata da un pallore grigiastro. Tutte le prove di Furtività effettuate su questo strato ottengono un bonus di circostanza +2. Coloro che passano del tempo su questo strato scoprono che i dettagli di quel luogo e di quegli abitanti svaniscono dalla loro memoria.

Sullo strato di Cielocupo, la luce del sole arriva dal terreno, proiettando ombre che salgono fino al cielo come colonne oscure. L'atmosfera è buia di giorno e grigia di notte.

Un sole spento e ceruleo illumina il cielo oscuro dello strato di Voorzzt, dove il caldo è freddo e il freddo è caldo. Le fiamme sono azzurre e infliggono danni da freddo, mentre le tempeste di grandine infliggono danni da fuoco. Lo strato può essere raggiunto soltanto attraverso gli altri strati di Azzagrat e non è collegato in alcun modo a Pazunia.

I mercati di Azzagrat vantano una sorprendente varietà di prodotti, servizi e schiavi esotici, superiore a qualsiasi altro mercato dell'Abisso. Graz'zt trae grandi profitti da questi traffici. Per decreto personale del Principe Oscuro, qualsiasi mercante che sfoggi il suo simbolo, la mano a sei dita, deve essere lasciato stare da tutti gli abitanti della città. A prescindere dal simbolo o dall'affiliazione, i furti non incoraggiano gli affari e non sono tollerati in nessuna circostanza (sebbene molti ladri continuino ad agire lontani dagli occhi delle autorità, o di coloro che si proclamano tali).

Azzagrat presenta una facciata cosmopolita, ma dietro quella facciata la città brulica di pericoli: la città è un vero e proprio labirinto e le campagne e le foreste circostanti sono piene di ombre e di assassini in agguato. Se all'inizio Azzagrat sembra sicura, è solo per attirare le vittime ignare al suo interno.

Zelatar: La magnifica capitale di Graz'zt tocca tutti e tre gli strati di Azzagrat. Grandi portali delle dimensioni di un viale rimangono continuamente aperti e collegano questi tre strati dell'Abisso, geograficamente separati. Attraverso potenti magie dimensionali, Zelatar esiste su tutti e tre gli strati simultaneamente. La città attorno a essi è diversa su ogni strato, il che significa che sono nati tre isolati diversi, ognuno con una natura distinta

dagli altri. A peggiorare ulteriormente le cose, le strade di Zelatar serpeggiano e si snodano in modo talmente contorto da sfidare a volte le leggi della realtà. Finché qualcuno non ha vissuto in città per un anno o più, deve affidarsi a una guida per recarsi da un punto all'altro della città (di proposito, si intende). Altrimenti deve superare una prova di Bassifondi con CD 25 per giungere a destinazione.

Graz'zt ha emanato un decreto con cui offre protezione ai mercanti all'interno del suo reame, e sebbene non venga osservato in modo uniforme, a Zelatar la sua parola è legge. I mercanti provenienti dal mondo spesso ricevono un piccolo seguito di demoni come guardie ufficiali durante la loro permanenza in città. Queste guardie sorvegliano i mercanti e proteggono i viaggiatori dai ladri, ma Graz'zt non si fa scrupolo di invitare qualcuno a palazzo semplicemente per sottrarre allo straniero un oggetto di cui desidera impadronirsi.

Borgofosco: I più poveri manovali di Azzagrat faticano al di fuori delle mura sormontate da falci di questo lugubre isolato di Crudafine, raccogliendo funghi commestibili dalle pianure desolate che circondano la città.



Borgofosco è una città di ghetti, di schiavi e di manicomi fatiscenti, dove la speranza è ancora più rara del denaro e la violenza è in agguato nel cuore oscuro di ogni vicolo.

Dal momento che la natura dello strato di Crudafine può rendere difficile ricordare i dettagli, i cittadini usano Borgofosco come punto di incontro o di scambio per le merci di contrabbando, ritenendo che questi traffici risultano più sicuri se nessuno è in grado di ricordare le facce degli altri.

Gallenghast: Il più grande dei tre isolati di Zelatar è occupato dalle ville dei demoni nobili e dai negozi dei commercianti provenienti da ogni angolo dell'universo. Numerose locande e ostelli di dubbia reputazione si affollano ai margini delle grandi piazze del mercato. Qua e là, un foro nel pavimento lastricato consente alla luce naturale di Cielocupo di salire in un fascio intenso, creando strane torri di luce e proiettando ombre inquietanti su tutto l'isolato circostante.

Fiammascura: Il più remoto dei tre isolati di Zelatar è un rifugio per tutti coloro che non vogliono farsi trovare. Graz'zt usa il distretto per alloggiare molti dei suoi assassini e agenti più micidiali. Tutti mantengono un'identità fittizia che maschera la loro vera natura anche agli occhi dei loro vicini. Il suo labirinto di vicoli tortuosi brulica di demoni d'ombra che vanno alla ricerca di coloro che vorrebbero sfruttare l'oscurità di Fiammascura per covare propositi di ribellione contro il loro principe dalla pelle d'ebano.

ZELATAR

La capitale di Graz'zt's si estende su tutti e tre gli strati del suo dominio: l'isolato di Borgofosco si trova sullo strato di Crudafine, il cosmopolita Gallenghast su Cielocupo e Fiammascura su Voorzzt. Dal momento che i mercanti sono bene accetti nel dominio di Graz'zt, Zelatar è uno dei pochi luoghi dell'Abisso che i viaggiatori possono visitare... fintanto che mostrano la dovuta obbedienza a chi porta le insegne o il simbolo di Graz'zt (una mano a sei dita).

Popolazione: Circa 15.000 abitanti. La maggior parte è costituita da demoni e mezzo-demoni, ma comprende anche drow e altre razze originarie del mondo, efreeti e altri elementali, nonché una manciata di ladri githzerai.

Governo: Graz'zt è il sovrano indiscusso e autocratico di Zelatar (e di tutto Azzagrat). Il suo Palazzo Argenteo è visibile da tutti e tre gli isolati della città, ma non esiste su nessuno dei tre... o su tutti e tre contemporaneamente.

Difesa: Vaste orde di demoni proteggono Zelatar dagli attacchi, ma sono pochi i principi dei demoni tanto stolti da sfidare la potenza della cittadella di Graz'zt.

Locande e taverne: Varie taverne anonime nel distretto di Gallenghast, ai lati delle piazze del mercato. Sono tutti luoghi poco raccomandabili, ma i mercanti sotto la protezione di Graz'zt possono frequentarle senza rischi e trovare dei pasti quanto meno commestibili, se non saporiti.

Rifornimenti: Le piazze del mercato del distretto di Gallenghast. I mercanti poco raccomandabili di tutto l'universo giungono sulle piazze del mercato di Gallenghast per fare affari e godono in qualche misura della protezione di Graz'zt.

Templi: Tabernacolo dell'Eletto (culto di Graz'zt). Il Tabernacolo dell'Eletto, la cattedrale del culto di Graz'zt, domina la piazza centrale di Gallenghast. La gran sacerdotessa marilith del tempio, Lavendeth, è un'abile manipolatrice portata per gli affari sporchi. È una delle consorti preferite del Principe Oscuro.

RALPH HORSLEY

Dodici Alberi

Molti millenni fa, alcuni possenti demoni ingannarono una dozzina di angeli (ognuno al servizio di una diversa divinità buona o senza allineamento) a visitare l'Abisso per un consiglio di pace. Dopo avere lanciato una sfida ai padroni degli angeli, i demoni vincolarono gli emissari ai tronchi di dodici grandi alberi di uno strato desolato, immolandoli nel corso di un rituale infame che infuse per sempre un potente flusso di energia malvagia nello strato.

Le strazianti urla di morte degli angeli echeggiano ancora per lo strato, noto come Dodici Alberi. Una gigantesca piattaforma di basalto commemora il luogo del sacrificio originario. La pietra è circondata da degli abeti malsani che trasudano melma spirituale a ricordo del sangue versato dagli angeli dell'antichità. I demoni di tutto l'Abisso si recano in pellegrinaggio a Dodici Alberi in memoria dei loro sfrontati antenati, e molti sperano di usare la piattaforma per infondere maggior potere alle loro sordide trame e rituali. Quasi tutti i demoni dell'Abisso conoscono e rispettano il potere di Dodici Alberi, e chi compie un affronto a questo strato compie un affronto nei confronti di tutti i demoni.

La malvagità palpabile di Dodici Alberi è come una droga per i pellegrini che si recano in viaggio fin laggiù. Queste creature, tra cui vari demoni di grande potenza, si crogiolano in una torbida estasi di euforia e prestano poca attenzione a ciò che accade attorno a loro. Le creature diverse dai demoni restano sorprese nel notare quanto sia facile aggirarsi per questo strato: basta tenersi alla larga dagli orrori alati che pattugliano la zona e dai pochi demoni zelanti che perlustrano la folla in cerca di impostori da uccidere.

Il Labirinto Senza Fine

Baphomet, il muggente Re Cornuto (vedi pagina 115), risiede al centro di un labirinto sterminato, pieno di corridoi tortuosi, di false piste e di trappole. I suoi numerosi passaggi si collegano a vari altri labirinti situati in altri punti dell'Abisso, tra cui la Valle delle Cripte su Thanatos (il reame di Orcus). Tali collegamenti portano intere legioni di visitatori (anche se involontari) nel Labirinto Senza Fine, dove si smarriscono nel giro di poco tempo. Prima o poi finiscono per accogliere con sollievo la morte tra le fauci delle bestie sbavanti sguinzagliate da Baphomet per il labirinto a caccia di intrusi.

Nel labirinto vivono numerose tribù di minotauri, guidati da enormi ibridi feroci nelle cui vene scorre il sangue dei demoni. Queste creature adorano Baphomet come divinità patrona, e la loro devozione è tale che qualcuno di essi riesce veramente a fuggire dal labirinto per diffondere il culto del Principe delle Bestie tra i minotauri del mondo. Numerosi goristro selvatici vagano per i corridoi desolati del Labirinto Senza Fine, tenendo i corridoi e le gallerie più grandi sgombre dagli intrusi. Il signore dei demoni a volte tollera che qualche gruppo di razziatori glabrezu rapisca queste creature per incatenarle al servizio di qualche remoto signore dei demoni, in quanto Baphomet sa che così facendo la statura e la potenza fisica dei goristro contribuirà ad alimentare ulteriormente la sua fama leggendaria in tutti gli angoli dell'Abisso.

Nonostante tutti i demoni e i folli orrori che il labirinto contiene, questo strato ospita anche numerosi mortali in grado di aiutare o di minacciare gli avventurieri in visita. Queste creature furtive e diffidenti si fanno chiamare i Perduti, in genere gnoll o umani liberati dai dungeon sotterranei del palazzo di Bahomet, il Lyktion. Baphomet e i suoi servitori si dilettano a dare la caccia a queste patetiche creature per sfuggire alla noia o per affinare le loro abilità in vista di battaglie più importanti. Quando un signore dei demoni suo alleato o un potente incantatore mortale desidera ottenere l'aiuto del Principe delle Bestie, Baphomet gli ordina di trovare un determinato membro dei Perduti e si rifiuta di trattare oltre finché non gli viene consegnato questo individuo. Negli angoli più remoti dello strato, vari membri dei Perduti della provenienza più disparata hanno formato dei gruppi per tentare di sopravvivere assieme e di continuare disperatamente a cercare una via di uscita.

L'astiosa rivalità di Baphomet con gli altri signori dei demoni, specialmente con Yeenoghu e Graz'zt, è la fonte di buona parte dei conflitti armati del Labirinto Senza Fine. Vaste orde di demoni e di combattenti mortali si riversano nei tunnel nel tentativo di distruggere il Principe delle Bestie nel suo covo, ma pochi invasori riescono a destreggiarsi nel labirinto al punto da costituire una seria minaccia per il signore dei demoni. Perfino coloro che sanno dove stanno andando devono sconfiggere le creazioni di Baphomet prima di avere l'opportunità di scontrarsi con il loro padrone.

I corridoi del Labirinto Senza Fine hanno l'aspetto di corridoi in pietra lavorata, larghi 3 o 6 metri, dalle pareti lisce e di altezza pari alla loro larghezza. Di tanto in tanto, i corridoi sfociano in grandi viali dal soffitto a volta o si restringono fino a diventare esili cunicoli del diametro di soli 30 centimetri. Nei pressi del Lyktion e degli altri rifugi di Baphomet, l'architettura del labirinto è elaborata, pulita e ben tenuta. Le pareti sono fatte di avorio, marmo bianco, granito e porfido. Le condizioni immacolate di queste sezioni del labirinto sono spesso turbate da grandi pozze di sangue, corpi mutilati e altri macabri rimasugli. Nei punti più lontani dalle regioni pattugliate da Baphomet, il labirinto è caduto nell'incuria e spesso si trasforma in cunicoli naturali di pietra grezza. Nei pressi dei portali che conducono agli altri strati, il labirinto a volte assume lo stile architettonico o artistico tipico dello strato che si trova sull'altro lato del portale. Non esiste alcuna forma di illuminazione naturale nel Labirinto Senza Fine, ma alcune torce magiche illuminano i corridoi più importanti per consentire alle vittime di Baphomet di vedere in faccia i volti mostruosi dei loro inseguitori.

Il Lyktion: Il palazzo di Baphomet è un labirinto nel labirinto, un complicato intrico di corridoi contorti e di camere. Un fossato largo un chilometro e mezzo circonda la sagoma squadrata del palazzo e occulta una folle serie di scale, tunnel e camere sommerse. Questi accessi conducono alle sale più basse della fortezza, prive di qualsiasi altro punto di accesso. I guardiani bestiali più feroci al servizio di Baphomet si nascondono nelle profondità del fossato, pronti a difendere il Lyktion nell'eventualità non troppo remota di un attacco da parte delle forze di Yeenoghu o di Graz'zt.

Le Ragnatele Demoniache

Questo strato dell'Abisso è un immenso vuoto su cui pendono numerose ragnatele, alcune delle quali sono state elaborate dai residenti ragniformi del piano fino a diventare passaggi simili a tubi o grosse cisti. Questi tunnel collegano tra loro varie strutture che sono state strappate ad altri piani e appese tra le ragnatele. Le ragnatele sono leggermente viscose, quanto basta da risultare sgradevoli al tocco, ma non abbastanza da ostacolare i movimenti. Ogni tentativo di tracciare una mappa delle Ragnatele Demoniache è inutile, dal momento che i corridoi di ragnatela vengono costantemente disfatti e ricostruiti. Un tunnel che collega due strutture potrebbe non esistere più il giorno seguente. Al di sotto di questa gigantesca ragnatela, in una fossa di oscurità impenetrabile, si spalancano le Fosse delle Ragnatele Demoniache, la dimora della dea Lolth.

C'è chi afferma che le Ragnatele Demoniache nascondano una serie di portali in grado di rivaleggiare con quelli della Città delle Porte. Questo strato è la dimora perfetta per una divinità che regna grazie alle menzogne e agli intrighi e che incita i suoi seguaci a fare altrettanto. Anche se i portali di Lolth potrebbero effettivamente condurre in molti luoghi, utilizzarli è di gran lunga più pericoloso che avventurarsi a Sigil. Di conseguenza, i portali delle Ragnatele Demoniache vengono usati principalmente da Lolth per i suoi piani di conquista e di destabilizzazione. I portali conducono a numerosi mondi e semipiani dove Lolth ha messo in moto qualche complotto per incrementare il suo potere. Alcuni di questi mondi sono stati totalmente soggiogati dai servi di Lolth e ora brulicano di elfi scuri, demoni e altri servitori della Regina delle Ragnatele Demoniache.

La maggior parte dei residenti delle Ragnatele Demoniache è costituita dai drow fedeli a Lolth, campioni e sacerdoti potenti e arroganti che vivono per obbedire a ogni oscuro capriccio della loro regina. Questi agenti difendono lo strato dagli intrusi e si adoperano per portare a compimento le ambizioni di Lolth riguardo ai mondi collegati alla sua ragnatela. Lolth predilige alcune razze demoniache di sua personale creazione, come ad esempio le yochlol, rispetto ai normali tipi di demoni diffusi sugli altri strati. Queste "ancelle" di Lolth occupano una posizione perfino superiore ai demoni più potenti, come i balor e i marilith, con grande scorno di costoro.

Gli avventurieri che sfidano le Ragnatele Demoniache dovranno evitare le pattuglie drow, i demoni e gli orrori aracnidi pronti a obbedire al volere di Lolth. In casi estremamente rari, un PG particolarmente convincente potrebbe convincere uno dei servitori di Lolth a tradirne un altro, ma nessuno oserà mai tradire la sua beneamata regina demoniaca.

Thanatos

I gelidi cieli neri di Thanatos, il Ventre della Morte, sono coperti da nuvole cineree che non lasciano mai trapelare la luce del sole. Una manciata di villaggi spunta tra le vaste steppe ghiacciate dello strato e offre riparo ai cultisti che cercano di emulare le sorti del loro patrono demoniaco, Orcus, che risiede in questo strato. Al di fuori dei villaggi, orde di non morti vagano per le terre desolate in cerca di carne. I più forti e i più ambiziosi tra i servitori del Principe Demoniaco dei Non Morti cercano di dominare e di comandare questi eserciti, guidandoli nelle invasioni degli strati retti dai principi dei demoni rivali come Graz'zt e Demogorgon.

Thanatos è un luogo inospitale anche per i tetri parametri dell'Abisso. L'energia della non morte aleggia su tutto lo strato, logorando i visitatori con una costante sensazione di gelo e di sfinimento. Le creature mortali devono ricorrere ad alcuni muschi, muffe e funghi indigeni per sfamarsi. Coloro che muoiono su Thanatos si rianimano nel giro di pochi istanti come non morti.

Le Pianure della Fame: Queste pianure incrostate di gelo, la più grande distesa di Thanatos, brulica di innumerevoli orde di non morti che vagano ciecamente in cerca di vite da distruggere e carne da sbranare. Ogni orda è composta da centinaia di scheletri, zombi e ghoul a cui si aggiungono numeri minori di non morti corporei più potenti. Di tanto in tanto, qualche sacerdote della morte si avventura quaggiù fin dal mondo per reclamare il controllo di un'orda e guidarla in un'impresa di conquista in nome di Orcus. Soltanto dopo una grande prova di volontà il cultista può riuscire a dominare i non morti intelligenti dell'orda, che a loro volta ordineranno alle creature minori di servire il sacerdote della morte.

Il paese di Porta di Orcus, che trae il suo nome dal portale di fuoco che collega Thanatos alla Pianura dei Mille Portali, è popolato dai demoni che formano i ranghi più alti del culto di Orcus.

Le Colline Finali: Queste colline aride e desolate separano le Pianure della Fame dal reame personale di Orcus, Fine dell'Oblio. Le creature che le infestano si assicurano che ogni viaggiatore si presenti soltanto su invito del Principe dei Non Morti. Le tombe scavate all'interno delle colline contengono non morti di ogni genere.

Il paese di Lachrymosa, annidato alle pendici delle colline, gode di un clima più mite grazie ad alcuni geyser rugginosi, la cui acqua però è corrosiva e velenosa. Un balor di nome Glyphimhor governa il paese in nome di Orcus. Una remota rupe a nordovest di Lachrymosa cela l'entrata alla Valle delle

Cripte, un micidiale labirinto di gole e canyon naturali che sprofondano gradualmente nella superficie di Thanatos fino a collegarsi con il Labirinto Senza Fine di Baphomet.

Il Mare Congelato: A fianco delle Pianure della Fame, sul lato opposto delle Colline Finali, le acque apparentemente sterminate del Mare Congelato si estendono fino all'orizzonte. Questo gelido deserto di lastre ghiacciate nasconde profondità marine insondate, gremite di orrende creature acquatiche che gli abitanti del piano non vedono quasi mai. Il ghiaccio si estende per vari chilometri sotto la superficie e soltanto alcune antiche cittadelle scavate nella superficie degli iceberg consentono di raggiungere le profondità marine. Di tanto in tanto, nei punti più lontani dalle rive qualche relitto affiora in superficie, anch'esso imprigionato nel ghiaccio.

Fine dell'Oblio: Ai confine di Thanatos, oltre le Colline Finali, si estende un vasto deserto di polvere d'ossa. Al vento ululante delle tempeste di sabbia si uniscono le urla dei non morti incorporei perduti, condannati per sempre a vagare in questa terra desolata. Al centro di questa vasta distesa si erge l'imponente fortezza di Everlost, una struttura torreggiante fatta interamente di ossa. Everlost è ed è sempre stata il quartier generale di Orcus a Thanatos, sebbene il Signore del Sangue possa manifestarsi da un luogo all'altro dello strato a suo piacimento.

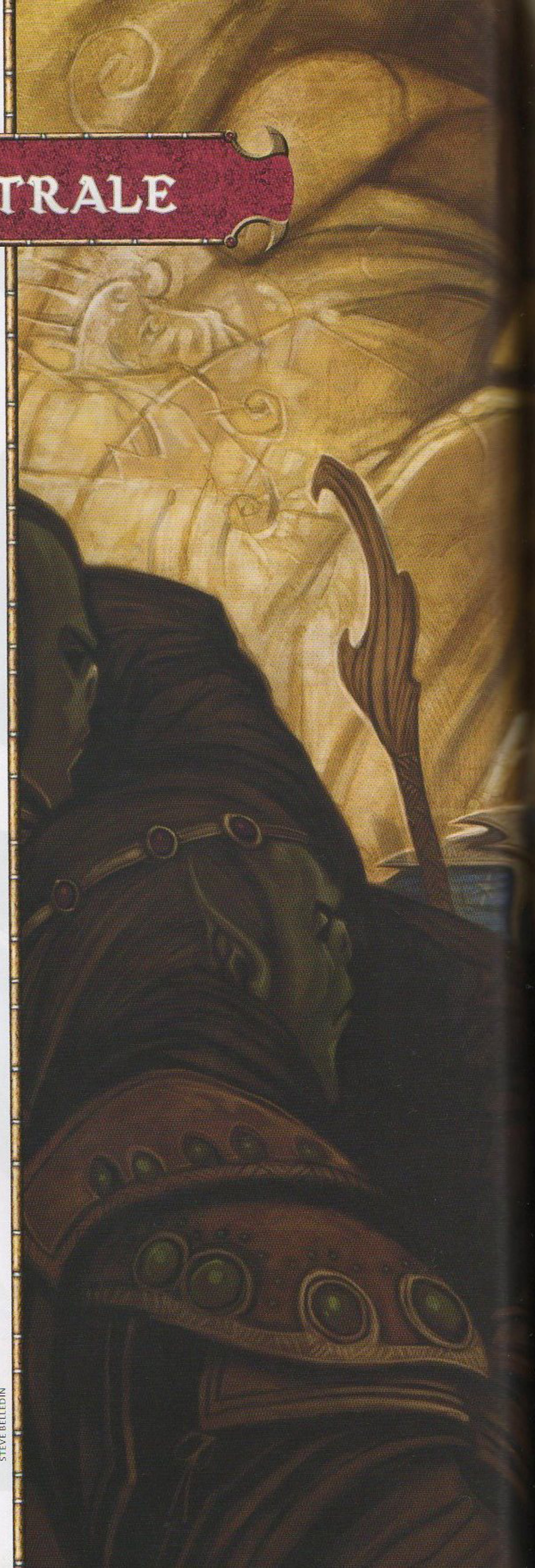
Da questa remota roccaforte, Orcus impartisce ordini al suo culto ed emette sentenze contro i suoi nemici, pronunciando condanne a morte che presto giungono alle orecchie dei suoi perversi seguaci in tutto l'universo. Il Principe della Non Morte non si cura mai dei dettagli e lascia che siano i suoi sottoposti a preoccuparsi di come mettere in atto i suoi grandi progetti. Il suo principale diplomatico, nonché castellano di Everlost, è un lich di nome Harthoon.



WARREN MAHY

CAPITOLO 5

Il Mare Astrale


STEVE BELLEDIN

Oltre gli orizzonti del mondo mortale si estende una distesa di infinite possibilità. Il Mare Astrale è un grande vuoto argentato in cui fluttuano innumerevoli frammenti creati dalle volontà degli dèi o dei mortali: sogni, idee e desideri, ma anche paure e bramosie oscure. Tutti questi pensieri e sentimenti diventano reali e acquistano forma fisica in questo luogo. Molti sono praticamente impossibili da notare. Il capriccio fugace di un mortale scompare nel Mare Astrale come una singola goccia scompare in un vasto oceano. Ma i sogni e le paure più potenti sono un'altra questione. I desideri delle divinità o le convinzioni condivise da migliaia di mortali prendono la forma di vasti regni o perfino di interi mondi all'interno del Mare Astrale.

Questi regni e questi mondi sono chiamati domini astrali: piani che fluttuano nella distesa infinita del Mare Astrale. Alcuni sono reami celestiali di pace e di splendore. Altri sono terre fantastiche ricche di meraviglie e di strani pericoli. Altri ancora, infine, sono luoghi oscuri e tormentati, domini infernali pervasi da un'indicibile malvagità. Tra tutti i piani, fatta eccezione per il Reame Remoto, i domini del Mare Astrale sono quelli più lontani dal mondo mortale. Soltanto gli eroi più potenti riescono a raggiungerli.

Questo capitolo descrive i domini astrali e le sfide che attendono gli avventurieri in quei luoghi, tra cui:

- **Solcare il Mare Astrale:** I mezzi con cui i mortali possono raggiungere il Mare Astrale e la lista dei suoi tratti planari.
- **Abitanti astrali:** Una panoramica delle creature e delle potenze che vivono sul Mare Astrale e nei suoi domini.
- **La Guerra Sanguinosa:** Una cronistoria della secolare rivalità tra diavoli e demoni.
- **Domini astrali:** Sono nove i domini astrali che occupano un ruolo importante nella cosmologia di D&D. Meraviglie e pericoli inconcepibili attendono gli eroi nei vari paradisi e inferi del Mare Astrale.
- **Altri luoghi:** Anche se quasi tutti i luoghi più interessanti del Mare Astrale si trovano entro i confini dell'uno o dell'altro dominio, lo stesso Mare Astrale nasconde molti misteri e pericoli.



SOLCARE IL MARE ASTRALE

Quaggiù sogni, speranze e ambizioni oscure diventano realtà, tra le dimore degli dèi e dei diavoli

TRATTI DEL MARE ASTRALE

Tipo: Piano fondamentale.

Forma e dimensioni: Estensione infinita.

Gravità: Soggettiva. Una creatura può stare in piedi su qualsiasi superficie pari o maggiore alla propria base. Acquisisce la capacità di volare a metà della sua normale velocità se non è sotto l'effetto della gravità. Può fluttuare, ma vola in modo maldestro. Una creatura già dotata della capacità di volare può invece usare la sua velocità di volo innata e acquisisce la capacità di fluttuare.

Mutabilità: Normale.

Molti dei luoghi principali nel Mare Astrale si trovano entro i confini dei domini astrali. Innumerevoli cancelli, portali o condotti collegano il mondo materiale ai vari domini astrali, consentendo ai viaggiatori di evitare il piano astrale e di teletrasportarsi direttamente fino alla loro destinazione. Tuttavia, a volte gli avventurieri non riescono a trovare un portale che conduca al dominio desiderato, oppure si imbarcano nell'impresa di localizzare un punto specifico all'interno del Mare Astrale vero e proprio (come ad esempio una perduta fortezza githyanki). Quando non è possibile trovare alcun portale, i viaggiatori devono inoltrarsi nello sconfinato Mare Astrale e farsi strada gradualmente verso il loro obiettivo.

Raggiungere il Mare Astrale

I portali che conducono direttamente al Mare Astrale sono relativamente pochi. La maggior parte dei portali non conduce affatto al Mare Astrale, ma porta invece il viaggiatore in un punto specifico all'interno di uno dei tanti domini astrali. Ad esempio, i portali che collegano il mondo mortale ai Nove Inferi sono assai più comuni dei portali che conducono a un punto indeterminato del Mare Astrale.

I portali che conducono ai vari domini sono situati in luoghi di grande potere e ben sorvegliati. Raggiungere i domini delle divinità è sempre un'impresa impegnativa. Inoltre, i portali non sono sempre sicuri o affidabili. Alcuni funzionano soltanto in un senso, altri funzionano a tratti e molti richiedono una chiave speciale o una parola d'ordine per essere attivati. Un conto è spingersi oltre un portale che conduce a una remota caverna di Avernus, il primo dei Nove Inferi, e un altro è scoprire che il portale non consentirà di fare ritorno per interi giorni o settimane, isolando i viaggiatori in un luogo pericoloso.

Quei viaggiatori che non riescono a trovare un portale che conduca al dominio astrale desiderato possono ricorrere a un vascello planare o a un rituale per compiere il loro viaggio. Esiste un numero limitato di vascelli astrali che vagano per il mare stellato e che fanno porto in numerose destinazioni. I *velieri planari* passano, anche se molto di rado, in luoghi come la Città d'Ottone, Roccafosca e le città più cosmopolite del mondo mortale. Le *scialuppe astrali* non possono abbandonare l'astrale, ma se un viaggiatore riesce a trovare un crocevia astrale in cui tali *scialuppe* possono passare (ad esempio un portale di Sigil che conduce a un avamposto githyanki) allora l'uso di una *scialuppa astrale* diventa fattibile.

In assenza di un veicolo planare, gli eroi più determinati possono usare il rituale di Soggiorno Astrale (vedi Capitolo 7) per abbandonare il mondo naturale e trasferirsi sul Mare Astrale. Tuttavia, viaggiare senza il supporto di un vascello è un'impresa lenta e spesso pericolosa. Quei viaggiatori che hanno in mente una destinazione specifica faranno meglio a utilizzare un portale planare.

La natura del Mare Astrale

Il Mare Astrale non è un mare vero e proprio, ovviamente. È più simile a una versione fantastica dello spazio esterno. È pieno di vaste nuvole, di una sostanza grigio-argentata che non è né nebbia né liquido. Migliaia di stelle risplendono in lontananza, specialmente nei tratti più bui del piano. Vaste distese di "aria aperta" tra queste nuvole vaganti forniscono ai viaggiatori una vista sgombra che può estendersi fino a centinaia di chilometri, e anche nel mezzo delle brume astrali più fitte è comunque possibile scorgere facilmente perfino gli oggetti lontani vari chilometri: i vapori del Mare Astrale non ostacolano affatto la visibilità.

Chi galleggia nel Mare Astrale non si bagna e non sente freddo. Un brivido fresco sulla pelle è l'unica sensazione che prova. Le creature che hanno bisogno di respirare possono farlo senza problemi. Le creature alate possono volare attraverso le foschie astrali come se si trattasse di aria e i nuotatori possono attraversarle come se si trattasse di acqua. Le altre creature possono muoversi più lentamente semplicemente desiderando di muoversi.

Anche se il Mare Astrale è un vuoto tridimensionale, è dotato di un orizzonte astrale distinto che forma qualcosa di analogo alla superficie di un oceano. La foschia al di sotto di questa superficie è più oscura e più densa, mentre quella al di sopra è più luminosa e rarefatta. Molte creature e oggetti finiscono per orientarsi gradualmente seguendo questa sottile demarcazione senza nemmeno rendersene conto, e avanzano verso la loro destinazione lungo la "superficie" del Mare Astrale. Due vascelli che si incontrano sul Mare Astrale lo fanno su questa superficie invisibile, quindi gli incontri hanno inizio in uno spazio che sembra più bidimensionale di quanto non sia in realtà. Analogamente, un vascello in arrivo a uno dei domini astrali solitamente arriva dall'equivalente del "livello del mare" di quel dominio, o dal suo equatore nel caso di quei domini che hanno la forma di un mondo. È molto raro calare su un dominio dallo zenith del suo cielo o dal polo nord del suo mondo.

Le distanze sul Mare Astrale sono incommensurabilmente vaste, ma la maggior parte dei viaggiatori viaggia soltanto per un giorno o due prima di trovare un velo colorato che conduca a destinazione. Tuttavia, trovare un punto specifico nel Mare Astrale vero e proprio (ad esempio una particolare roccaforte githyanki) è un'impresa che potrebbe richiedere molto più tempo.

Veli colorati

Un vasto velo colorato funge da confine che delimita ognuno dei domini astrali. Il velo colorato può apparire come una foschia scintillante, un'aurora danzante, un cortina di oscurità o una coltre di cupa nebbia. A prescindere dal suo aspetto specifico, attraversare il velo equivale ad attraversare un portale che trasporta il viaggiatore nel dominio circondato dal velo colorato.

La maggior parte dei veli colorati consente quanto meno di intravedere il dominio situato all'interno. Ad esempio, un viaggiatore astrale può facilmente discernere le montagne scintillanti di Celestia anche da una certa distanza all'esterno del suo velo dorato. Le cupe pianure nere e rossastre del primo strato dei Nove Inferi di Baator sono avvolte nel fumo e nelle esalazioni, ma di tanto in tanto le nubi si diradano quanto basta da consentire di scorgere i pericoli in agguato. Tuttavia, esistono anche veli che non consentono minimamente di intuire cosa si trovi dall'altro lato. L'abbagliante aurora azzurra che delimita i confini di Shom non si attenua mai, e nemmeno la nebbia nera che avvolge Tytherion.

Attraversare un velo colorato può essere pericoloso, in quanto il viaggiatore subisce immediatamente i tratti del dominio oltrestante. L'unico modo sicuro di raggiungere i Nove Inferi è discendere il gorgo tempestoso al di sopra del lago da cui nasce il Fiume Stige. Attraversare il velo in qualsiasi altro punto attorno ai Nove Inferi significa che il viaggiatore non si trova più a solcare il Mare Astrale, ma che precipita immediatamente dal cielo di Avernus. A meno che il viaggiatore non abbia modo di volare o un vascello in grado di farlo, se non sfrutta lo Stige precipiterà sui Nove Inferi come una meteora infuocata.

Anche intrattenersi nei pressi di un velo colorato è pericoloso, in quanto gli abitanti del dominio vicino potrebbero accorgersene. Molte *scialuppe astrali* nei pressi dei Nove Inferi sono state assalite da stormi di diavoli spinati che le hanno abbordate emergendo improvvisamente dalle nubi di fumo soffocante che avvolgono il tetro globo di Baator.

I veli colorati spesso compaiono a vaste distanze dall'effettiva ubicazione del loro piano, come se fossero dei miraggi. Questi echi lontani del velo colorato primario di un dominio sono simili a brandelli del velo colorato primario e possono assumere le forme più disparate. Un viaggiatore che si spinge oltre il velo colorato viene trasportato nel dominio corrispondente, per quanto esso possa essere lontano dal velo colorato in questione. Molti viaggiatori che attraversano il Mare Astrale puntano infatti a trovare un velo colorato esterno ben prima di raggiungere direttamente il dominio desiderato. La maggior parte dei viaggi astrali dura soltanto il tempo necessario per trovare un velo del colore giusto.

Tempeste psichiche

Alcune parti del Mare Astrale sono soggette alle tempeste psichiche, turbolenze violente e imprevedibili che oscurano le nubi più luminose e spingono i viaggiatori fuori rotta. Le tempeste psichiche solitamente ritardano i viaggiatori... tranne in quei casi in cui li sospingono attraverso un velo colorato prima che possano reagire. Le tempeste psichiche sono smisurate: hanno le stesse proporzioni di un uragano o di una grossa tempesta di sabbia del mondo reale, ma si muovono ancora più velocemente. Una tempesta psichica influenza una determinata area per 1d6 + 4 round.

Effetti delle tempeste psichiche: Tutte le creature coinvolte in una tempesta psichica restano frastornate. Inoltre, gli attacchi contenenti la parola chiave "psichico" ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire ma infliggono soltanto danni dimezzati.

ABITANTI DEL MARE ASTRALE

Sebbene molte creature (mortali, immortali e di altro tipo) considerino i vari domini astrali le loro vere dimore, quelle che vivono nel Mare Astrale vero e proprio sono relativamente poche. L'assenza di terraferma su cui poggiare e le scarse riserve di cibo e di acqua rendono molti tratti del Mare Astrale privi di vita. Qualsiasi creatura che viva sul piano deve essere in grado di fare a meno delle necessità basilari della vita (come ad esempio i marut o i cacciatori astrali), oppure devono mettersi in cerca dei rari isolotti di terreno solido disseminati per la grande distesa argentata (come ad esempio i githyanki). Una manciata di creature, come ad esempio i terrori astrali, si sono adattate fino in fondo alla vita sul Mare Astrale e lo solcano come farebbero le balene negli oceani del mondo naturale.

Le isole di materia nel Mare Astrale sono mete assai ambite sia dagli abitanti astrali che dai viandanti di passaggio. Alcune sono poco più di un macigno fluttuante e risultano utili soltanto perché offrono una superficie solida dove poggiare i piedi o dove erigere qualcosa. Altri isolotti sono come minuscoli mondi a parte, dotati di sorgenti, laghi e perfino di strane foreste e rampicanti che crescono senza dover sottostare alla gravità (le piante crescono rigogliose nel Mare Astrale, nonostante l'assenza di luce solare.) Alcune isole astrali sono i resti pietrificati di qualche possente primordiale o divinità che si estinse molto tempo fa. A prescindere dalla loro origine, tali frammenti di materia sono estremamente preziosi. Qualsiasi isolotto più grande di una collina è sicuramente abitato o frequentemente visitato da *qualcuno*.

ABOMINI

I terrificanti mostri noti come abomini costituiscono un pericolo mortale per i viaggiatori astrali più imprudenti. Fortunatamente, ne esistono pochi. Un singolo phane o cacciatore astrale può facilmente sopraffare una *scialuppa astrale* assieme a tutto il suo equipaggio e i suoi passeggeri, e la maggior parte degli abomini distrugge immediatamente qualsiasi mortale abbastanza sfortunato da mettersi sul suo cammino. I githyanki spesso pagano un tributo, seppure a riluttanza, ai cacciatori astrali o agli altri abomini nei pressi delle loro città, pur di essere risparmiati da questi mostri.

GITHYANKI

I githyanki, una razza belligerante e superstiziosa, sono creature mortali che vivono nelle profondità eterne del Mare Astrale. Le loro città sono simili a cupe fortezze erette sui rari frammenti di roccia fluttuanti che vagano per il Mare Astrale e circondate da vigili pattuglie a bordo di *scialuppe astrali*. I githyanki sono un popolo crudele, convinto che tutte le altre razze mortali siano razze inferiori e vadano schiavizzate o depredate a ogni opportunità.

I githyanki vanno freneticamente in cerca di veli colorati e portali dimenticati che conducano fino al mondo materiale, al fine di usare questi portali magici per lanciare dei possenti assalti contro gli ignari abitanti che vivono sull'altro lato. Essendo eternamente assetati di conquista e di ricchezze, i githyanki considerano gli umani e gli altri mortali originari del mondo in viaggio per il Mare Astrale delle vittime preziose: in fin dei conti, questi viaggiatori devono pur essere arrivati sul Mare Astrale in qualche modo, e potrebbero essere convinti con la forza a rivelare l'ubicazione di un portale utilizzabile dai githyanki per i loro attacchi.

Anche se i githyanki tendono ad aggredire i mortali ignari che capitano tra le loro grinfie, di tanto in tanto consentono a certi viaggiatori di commerciare e di visitare le loro città. Quei membri delle altre razze che intendono visitare una città githyanki farebbero bene ad assicurarsi prima una garanzia di passaggio sicuro da parte di un "quadro" githyanki, le gilde o gli ordini militanti da cui è composta la società githyanki. I githyanki rsipettano le promesse di passaggio sicuro formulate da una qualsiasi delle loro società militari, ma ai viaggiatori che si dimostrano troppo pericolosi (o troppo deboli) queste concessioni potrebbero essere revocate immediatamente.

Alcuni rari capitani delle altre razze hanno il permesso di solcare tutto il Mare Astrale con le loro *scialuppe astrali* o *velieri planari* in quanto pagano sontuose tangenti alle potenti fazioni githyanki per ottenere questo privilegio. I viaggiatori del mondo che cercano di assicurarsi un salvacondotto di questo tipo a volte possono farlo anzitempo in un luogo d'incontro come Sigil. Oppure possono cercare di stringere un patto con la prima nave githyanki che cerca di catturarli una volta giunti sul Mare Astrale (anche se dovranno trovare un modo per convincere i githyanki a parlamentare e per difendersi finché non ci riusciranno).

I BEATI E I DANNATI

Gli spiriti mortali che giungono ai domini astrali attraverso la Coltre Oscura (vedi il riquadro "Beatitudine e dannazione," pagina 53) sono generalmente noti come **beati** o **dannati**. Sono creature viventi e corporee esattamente come lo erano in vita. Tuttavia diventano immortali (la loro origine cambia in "immortale"). Se uccisi in questa forma, passano al loro destino finale, oppure risorgono all'alba successiva, oppure dormono per un anno e un giorno prima di risvegliarsi ancora, in base al dominio in cui risiedono. I beati o i dannati uccisi al di fuori del loro dominio solitamente passano nell'infinito, ma se i loro corpi vengono rapidamente riportati al loro dominio possono essere applicate le regole normalmente previste per quel dominio.

Gli eroi hanno molte probabilità in più di diventare beati o dannati rispetto alla gente comune. Molti si uniscono alle schiere lucenti del dominio della loro divinità e si lasciano alle spalle le preoccupazioni dei mortali per sempre. In alcuni rari casi, tuttavia, un eroe torna (o viene inviato) di nuovo sul mondo mortale per completare una fatica o un'impresa rimasta a metà.



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Marut

Come i githyanki, anche i marut risiedono all'interno di grandi fortezze astrali, strutture simili a castelli arroccate su qualche frammento fluttuante di roccia strale. Tuttavia, le roccaforti marut sono assai meno comuni delle città githyanki, e nessuna è particolarmente accogliente nei confronti dei visitatori. A differenza dei githyanki, i marut non hanno bisogno di alcun sostentamento, quindi si accontentano di vivere su qualsiasi isolotto.

Alcune fortezze marut, tuttavia, comprendono anche numerosi servitori, scriba, guardie e artigiani delle altre razze. I marut non sono schiavisti, ma a volte richiedono una forma di servizio come compenso per i favori che concedono. Potrebbero, ad esempio, accettare schiavi, prigionieri, soldati o altri individui inviati a viva forza a servirli per un certo periodo di tempo. Un marut è un padrone inflessibile, ma quasi mai crudele.

I marut generalmente ignorano i viaggiatori del Mare Astrale. Alcuni scacciano tutti gli intrusi. Altri concedono ai loro servitori di commerciare con i visitatori fintanto che tali attività non interferiscono con i loro doveri.

Viaggiatori astrali

La maggior parte delle creature che attraversa il Mare Astrale è diretta in qualche altro luogo. Questi viaggiatori astrali comprendono potenti mortali provenienti dal mondo naturale, diavoli, servitori divini come gli angeli (o più raramente semidei o esarchi) e guardiani immortali come le sfingi, vincolati a un compito che li spinge a viaggiare da un piano all'altro. Anche se alcuni rari rituali possono liberare l'anima dal corpo per consentirgli di viaggiare fino ai domini, molti viaggiatori astrali sono fisicamente presenti sul Mare Astrale e sono reali esattamente come lo sarebbero nel mondo naturale.

I diavoli o i mortali malvagi spesso attaccano gli altri viaggiatori che incontrano, ma la maggior parte degli altri viandanti tende a tenersi alla larga da chiunque altro e a pensare agli affari propri.

La Guerra Sanguinosa

I demoni odiano gli immortali di tutti i tipi, ma covano un'avversione speciale nei confronti dei diavoli. Nell'arco dei secoli le due razze hanno combattuto innumerevoli battaglie su Avernus, sulla Pianura dei Mille Portali, sul Caos Elementale e in qualsiasi parte del mondo mortale talmente sfortunata da disporre di portali collegati all'Abisso o ai Nove Inferi. Attualmente è in vigore una livida tregua, ma questo stato di cessate il fuoco potrebbe avere fine in qualsiasi momento.

Pochi mortali sono al corrente della Guerra Sanguinosa, e ancora meno sanno come scoppiò. Tutto ebbe inizio quando Asmodeus si ribellò contro la divinità che serviva. Il possente angelo rubò un frammento di male racchiuso nel cuore dell'Abisso (vedi il riquadro "La nascita dell'Abisso," *Manuale dei Mostri,* pagina 58) e ne fece una verga dalla punta di rubino con cui uccise il suo padrone divino. L'Abisso vuole che il frammento trafugato sia restituito, e quindi anche ogni demone ha questo desiderio.

Armato di un frammento di male puro, Asmodeus ambisce a impossessarsi anche del resto del cuore dell'Abisso. Grazie a quel potere potrebbe soggiogare tutti i demoni al suo volere e diventare talmente potente da sbaragliare tutte le altre divinità. Da parte loro, i demoni vogliono distruggere Asmodeus per la sua impudenza e restituire trionfanti la sua verga all'Abisso, riportando in tal modo l'Abisso e tutta la razza demoniaca alla loro vera potenza.

La Guerra Sanguinosa varia drasticamente di intensità nell'arco dei secoli. In alcuni secoli passati arrivò a essere una vera e propria conflagrazione cosmica. Innumerevoli migliaia di demoni sciamavano attraverso i portali per assaltare Avernus. Allo stesso tempo, i diavoli erigevano fortezze di ferro nel Caos Elementale da cui lanciavano l'assalto alle profondità Abissali. I campi di battaglia di queste antiche campagne sono disseminati di armi, maledizioni ed effetti secondari di grande potenza (e malvagità). L'attuale tregua precaria regge ormai da varie generazioni di mortali.

Nell'attuale periodo di interregno, i demoni e i diavoli si scrutano con ostilità e accanita rivalità. Si contendono l'influenza sul mondo dei mortali, i demoni aiutando i mortali dalle mire più distruttive, i diavoli attraverso opere di seduzione e corruzione. Attualmente, Asmodeus usa con estrema prudenza le forze dei Nove Inferi, mentre i signori dei demoni sono persi nelle loro lotte interne e nell'invidia reciproca. Nessun signore dei demoni vuole essere colui che subirà il grosso dell'impatto di un attacco ai Nove Inferi, nel timore che gli altri signori dei demoni lo assaltino non appena diventerà troppo debole.

Finché non accettano di agire all'uniscono, i demoni non hanno alcuna vera speranza di sopraffare i Nove Inferi. Asmodeus sa bene che l'unica cosa che potrebbe spingere i signori dei demoni a mettere da parte le loro rivalità è un assalto infernale all'Abisso. Di conseguenza, intende pianificare la prossima campagna con la massima cura, affinché quando la Guerra Sanguinosa ricomincerà, lo farà nel momento e nel modo a lui più congeniale.

Di seguito vengono descritti alcuni dei domini astrali e altri luoghi che fluttuano nell'eterno e sconfinato Mare Astrale.

Arvandor, le Isole Verdeggianti

Le Isole Benedette della Dimora Elfica, dove il popolo fiero vive immerso nella grazia e nella bellezza eterna

TRATTI DI ARVANDOR

Tipo: Dominio astrale.
Forma e dimensioni: Un arcipelago che si estende per circa 600 km, composto da sei grandi isole e da dozzine di isole minori; delimitato.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Mutabile divino. (Ogni divinità ha il controllo sul suo ambiente.)
Ammaliamento: Gli attacchi contenenti le parole chiave "charme" o "illusione" ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire.

Arvandor è un dominio di foreste smeraldine, acque incantevoli e notti stellate. È la dimora di quegli immortali che amano la bellezza, i canti e i festeggiamenti. È il dominio di Corellon, il patrono degli elfi e degli eladrin, e molte anime elfiche riposano nella pace e nella gioia di questo luogo.

Il piano è un arcipelago di isole scoscese e ricoperte di foreste disseminate in un mare dalle acque scure. Molte isole di Arvandor sono nascoste tra le foschie e i miraggi, o si trasferiscono a volte sulla Selva Fatata. Ai confini del piano, le acque scure di Arvandor sono delimitate da grandi barriere di nebbia verde che segnano i confini del dominio. I vascelli astrali in arrivo ad Arvandor passano attraverso il muro di nebbia e solcano le acque del piano.

Su Arvandor esistono il giorno e la notte, anche se di notte il cielo risplende di stelle. Quando piove, la pioggia è soltanto una leggera coltre di rugiada che bagna la terra nelle ore prima dell'alba.

Potenze di Arvandor

Ad Arvandor vivono due divinità: Corellon Larethian, dio degli elfi e della magia, e Sehanine Moonbow, dea della luna. Entrambi sono spesso assenti dal piano. A Sehanine piace camminare per il mondo mortale nelle notti di luna piena, mentre Corellon visita di sovente la Selva Fatata. Anche se nessuna delle due divinità non è del tutto buona, entrambi odiano la crudeltà e la malignità, e nessuna creatura malvagia troverà mai rifugio ad Arvandor. Numerosi semidei ed esarchi si prendono cura delle due divinità maggiori, tra cui creature leggendarie come Erevan Ilesere, patrono degli scherzi e della baldoria. Questa corte celestiale è nota con il nome collettivo di Seldarine.

Molte creature fatate vivono ad Arvandor, tra cui centauri, driadi, marinidi, satiri e treant. Alcune di queste creature possono essere pericolose per i mortali, come ad esempio un centauro o un satiro infuriato, o una driade che decida di ammaliare un mortale affascinante per tenerlo al suo fianco.

Arvandor è anche la dimora dei **ruesti**, le anime beate degli eladrin e degli elfi a cui è stata concessa una vita dopo la morte nella Dimora Elfica. I ruesti sono spiriti che si sono meritati l'encomio di Corellon o dei suoi esarchi grazie alla loro bellezza, saggezza, abilità o alle grandi gesta compiute in vita.

Luoghi di Arvandor

La maggior parte di Arvandor è una terra selvaggia immacolata. Le erte valli delle sue molte isole nascondono radure verdi e cascate armoniose. Le sei grandi isole dell'arcipelago sono lunghe fino a 150 chilometri, ma il resto del mare del piano è disseminato di dozzine di isole minori.

Estaira: La più grande isola di Arvandor è Estaira, nota anche come la Dimora Elfica. Bande di ruesti e di creature fatate vagano per le sue foreste lussureggianti e banchettano sulle rive dei suoi laghi cristallini. Varie torri scintillanti degli eladrin si ergono sulle rive dell'isole e nelle vallate boschive dell'entroterra.

Nath Seldarie: Il palazzo di Corellon è un complesso di colonnate e arcate all'aperto situato sui pendii boschivi della più alta collina di Estaira. A Nath Seldarie, i Seldarine banchettano, fanno festa e ascoltano i consigli di Corellon in caso di necessità. Alte barriere di foschia incantata tengono gli intrusi lontani dal palazzo quando le divinità desiderano stare da sole.

Rocca del Crepuscolo: Su un minuscolo isolotto nei pressi dei confini astrali di Arvandor si trova la dimora nascosta della Rocca del Crepuscolo. È quaggiù che il leggendario tiefling warlock chiamato Lunafioca fondò il suo rifugio segreto molti anni fa. Le sale della Rocca del Crepuscolo sono piene di curiosità provenienti da centinaia di luoghi strani, ma i tesori di Lunafioca sono protetti da alcuni possenti guardiani.

Avventure ad Arvandor

Arvandor è un dominio pacifico. Tuttavia, non è un luogo del tutto sicuro. Alcuni degli abitanti fatati di Arvandor proteggono gelosamente le loro isole contro gli intrusi. Di tanto in tanto, qualche creatura fatata malvagia, diavolo o githyanki assale le isole più esterne per saccheggiarle e seminare il caos (anche se gli abitanti di Arvandor respingono questi assalti facilmente). Arvandor è anche il luogo di adunata di molte spedizioni contro i bastioni del male situati sugli altri piani. Alcuni cancelli lunari sigillati (portali permanenti sintonizzati con i cicli della luna o protetti dalla magia di Sehanine) conducono alle Fosse delle Ragnatele Demoniache, alle aree più corrotte dal male della Selva Fatata e del mondo naturale e perfino ad alcuni domini malvagi. Gli eroi mortali potrebbero trovare ciò che cercano ai cancelli lunari di Arvandor quando devono raggiungere una destinazione pericolosa su un altro piano.

Celestia, il Trono Radioso

Un dominio di sette montagne sacre dove i buoni e i giusti vivono nella beatitudine eterna

TRATTI DI CELESTIA

Tipo: Dominio astrale.
Forma e dimensioni: Una catena di sette montagne lunga circa 18 km e con un'altitudine massima di 15 km, circondata da uno stretto tratto di mare; delimitato.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Mutabile divino. (Ogni divinità ha il controllo sul suo ambiente.)
Affinità radiosa: Gli attacchi contenenti la parola chiave "radioso" ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire, e gli attacchi contenenti la parola chiave "necrotico" infliggono danni dimezzati (i danni necrotici continuati non sono influenzati da questo effetto).

Le sette splendide montagne di Celestia si innalzano lucenti al di sopra delle foschie del Mare Astrale. Città pacifiche, verdi foreste e prati dorati brillano sulle loro pendici più basse. Mistici monasteri e palazzi dorati giacciono nascosti tra le loro cime innevate. I giusti, i retti e i misericordiosi vivono in questo dominio, eternamente immersi nella luce e nella gioia.

Celestia è un'unica grande isola del Mare Astrale, dominata dalle sue magnifiche montagne, ciascuna più grande e maestosa della precedente. Uno stretto tratto marino di acque verdi circonda l'isola e si fonde con il Mare Astrale circostante nei pressi di una brillante aurora dorata. Le navi in arrivo e in partenza da Celestia seguono una rotta lucente tracciata dal sole che risplende sull'acqua.

A Celestia non giunge mai la notte. I picchi delle sue imponenti montagne risplendono come soli, di un'intensità che varia da un tramonto rosato a un mezzogiorno limpido e splendente ogni giorno. Le nuvole nei cieli di Celestia sono di un colore argento scuro e le piogge non sono mai più violente di una leggera pioggia primaverile.

Potenze di Celestia

Varie nobili divinità risiedono a Celestia. Kord, il dio della forza e del valore, vaga per i pendii montani del piano o banchetta nel suo palazzo situato sui verdi declivi di Venya, la montagna nota anche come la leggendaria Barbaneve. Bahamut, il Drago di Platino, tiene udienza nel suo castello splendente su un alto picco della montagna chiamata Mertion. Sui pendii attraversati da una cascata del monte Solania, noto anche come Padre Pioggia, si erge il vasto palazzo di Moradin, il dio della forgia. Le tre divinità sono saldamente alleate e agiscono all'unisono, ma se esiste un primo tra i pari, quello è senz'altro Moradin. Il Padre dei Nani governa una corte di divinità minori e di potenti esarchi di cui fanno parte figure come Berronar Truesilver, la consorte di Moradin, e Clangeddin Silverbeard, il patrono dei nani combattenti,

I **beati** di Celestia comprendono gli spiriti dei grandi artigiani, degli eroi valorosi e dei draghi buoni. Inoltre, anche vari elementali, galeb duhr e altre creature tipiche del Caos Elementale risiedono sul piano. Le montagne di Celestia sono pervase di potere elementale. Questi elementali hanno un carattere burrascoso e a volte hanno attaccato i mortali in visita sul piano.

Luoghi di Celestia

Celestia è costituito da prati alpini, fitte vallate boschive e torreggianti bastioni di roccia, neve e ghiaccio. Una fascia di colline corre lungo le rive del piano, dove la maggior parte degli abitanti locali vive all'interno di bianche città o castelli splendenti che si affacciano sul mare.

Empyron: Questa città, nota anche come la Città della Guarigione, si erge sulle rive di uno scuro laghetto montano che risplende alla luce delle stelle, tra le alte vallate di montagna. Si dice che nessuna maledizione, nessun veleno o nessuna malattia possa resistere al tocco delle acque di Empyron, e che tutti coloro che non possono essere guariti altrimenti trovino la cura che cercano quaggiù.

Ponte di al-Sihal: Dietro la porta di mithral di Asiryet, la Città Celestiale, si snoda un sentiero o una strada di luce accecante che sale fino alla più alta vetta di Celestia: Chronias, il Trono Radioso. Un possente angelo sorveglia questa porta e allontana gli indegni. Cosa si trovi sulla vetta di Chronias è un mistero per tutti i mortali, in quanto nessuno di coloro che passano oltre il ponte di al-Sihal fa ritorno.

Torzak-Belgirn: La Forgia delle Anime di Moradin è la possente fonderia dove il Padre dei Nani crea i suoi capolavori. Sotto la guida di Moradin, i grandi fabbri nanici creano armi e armature che non conoscono pari in tutto il creato.



FRANZ VOHWINKEL

Chernoggar, la Fortezza di Ferro

Guerra e distruzione generate da una battaglia eterna per la supremazia

TRATTI DI CHERNOGGAR

Tipo: Dominio astrale.
Forma e dimensioni: Altopiano largo 450 km circondato da una fascia di fondale marino prosciugato, larga tra i 15 e i 75 km; delimitato.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Mutabile divino. (Ogni divinità ha il controllo sul suo ambiente.)

Le pianure cineree e i vasti bastioni di Chernoggar, il piano noto come la Fortezza di Ferro, sono scossi da una guerra senza fine. Quaggiù, due divinità rivali si muovono guerra assieme alle rispettive schiere di anime combattenti. Alla fine di ogni giorno i morti si contano a migliaia, ma la mattina successiva tutti tornano in vita, per combattere e morire di nuovo, vincolati a un'eternità di violenza sfrenata.

Chernoggar è un vasto altopiano di rocce nere e acuminate. I viaggiatori che attraversano il suo velo rosso-arancione (il colore della ruggine, dicono alcuni) si ritrovano isolati su un pianoro di fango secco e screpolato disseminato dei relitti di numerosi vascelli astrali. Se mai esisteva un mare che abbracciava il piano, deve essersi prosciugato molti secoli fa. Alcuni chilometri oltre il velo si innalzano delle imponenti scogliere di roccia nera che salgono per centinaia di metri intervallate a grandi bastioni sporgenti fino all'antico campo di battaglia di Chern, una terra desolata fatta di rocce spoglie e profondi crepacci. Enormi bastioni di ferro sbarrano i passi montani e sormontano le cime delle scogliere.

Non esistono sole, luna o stelle a Chernoggar. Il suo cielo è di un cupo colore rosso-arancione che aumenta e diminuisce di intensità nel giro di 24 ore. Alla sua intensità massima, equivale a un giorno nuvoloso del mondo naturale e a quella minima è simile a una notte di fioca luce lunare. Esiste anche qualcosa di simile alle stagioni sul piano. Nell'arco di un anno, Chernoggar diventa rovente come una fornace d'estate e gelida come un ghiacciaio d'inverno. Tempeste di sabbia, incendi spontanei, terremoti e temporali sono fenomeni comuni, specialmente nella parte del piano controllata da Gruumsh.

Chernoggar è un luogo pericoloso per i viaggiatori astrali. I servitori di Gruumsh sono pronti a massacrare ogni creatura che incontrino. Quelli di Bane tendono a catturare gli stranieri, a sottoporli a feroci interrogatori e a condannarli alla schiavitù, alla tortura o alla prigionia.

Potenze di Chernoggar

Bane, il dio della guerra e della tirannia, strappò il controllo di Chernoggar al suo precedente signore, un fiammeggiante dio della guerra di nome Tuern. Dopo la sconfitta di Tuern, Bane innalzò la sua possente fortezza di ferro nel punto in cui prima sorgeva l'antico trono di Tuern e poi iniziò a pianificare la sua successiva campagna. Tuttavia, anche il dio degli orchi Gruumsh ambiva a reclamare il dominio di Tuern. Gruumsh spinse il suo dominio di Nishrek in collisione con Chernoggar: i due domini si fusero assieme e il dio degli orchi scatenò una feroce invasione sul piano che Bane aveva appena conquistato. Da allora, gli dèi della tirannia e della distruzione lottano per contendersi il titolo di unico, incontrastato dio della guerra. Gruumsh non riesce a spodestare Bane dal suo trono di potere e Bane non riesce a scacciare Gruumsh dalle caverne e dalle montagne sull'altro lato di Chernoggar.

Sia Bane che Gruumsh dispongono di vaste armate di mostri, macchine da guerra e anime combattenti imperiture note come **servi della battaglia.** Gruumsh offre ai suoi seguaci più feroci e sanguinari (campioni orcheschi, barbari infami e perfino alcuni mostri come i troll e gli ogre) l'opportunità di saziare la loro sete di sangue in continuazione, per tutta l'eternità. Analogamente, Bane ricompensa i più coraggiosi, determinati e spietati dei suoi seguaci con l'opportunità di servirlo dopo la morte. Tutti i servi della battaglia che muoiono a Chernoggar tornano in vita all'alba successiva.

A Chernoggar esiste anche una razza originaria del piano: i bladeling. Molti secoli fa, Bane condusse a Chernoggar una razza di mortali portati per la guerra e cercò di trasformarli nei suoi soldati perfetti, ma i bladeling si dimostrarono dotati di una volontà e di un'indipendenza superiori al previsto. Anche se molti di questi feroci combattenti servono Bane ancora oggi, altri hanno lasciato Chernoggar molto tempo fa per reclamare un destino indipendente.

Luoghi di Chernoggar

La maggior parte di Chernoggar è una terra aspra e desolata, composta da pianure di cenere, rocce spoglie, steppe essiccate e vaste chiazze di arbusti spinosi. Castelli in rovina e ammassi arrugginiti di antiche macchine da guerra spuntano qua e là in questo tetro paesaggio. Il piano è anche attraversato da crepacci profondi centinaia di metri, che costituiscono un ostacolo insormontabile per chi si sposta a piedi. Vasti tratti del piano sono praticamente deserti. Anche se da qualche parte c'è sempre una battaglia in corso, Chernoggar è un luogo vasto e i suoi angoli più remoti possono restare senza vedere una battaglia anche per anni. Tuttavia, i viaggiatori potrebbero imbattersi sempre in qualche pattuglia, banda di predoni o gruppi di cacciatori appartenenti a una delle due fazioni in qualsiasi punto del piano.

Le caverne e i tunnel di Chernoggar sono abitati da temibili mostri di ogni sorta, che vanno dalle salamandre (un tempo al servizio di Tuern) ai fustigatori, passando per i vermi purpurei e molte altre creature sotterranee. Alcune creature sono fuggite dalle fosse degli allevamenti gestite dai goblin al servizio di Bane mentre altre sono state portate da Gruumsh a Chernog-

gar per mettere alla prova la forza e il coraggio dei suoi combattenti.

Clangor: Bane premia i suoi esarchi e i suoi sottoposti più capaci con dei feudi personali che essi potranno comandare in sua vece. Clangor è uno di questi territori feudali. È una città-fortezza dei goblin eretta sui fianchi di un pendio vulcanico. È governata dall'esarca goblin Maglubiyet. Clangor è famosa per i suoi cruenti scontri nelle arene, dove i prigionieri vengono fatti lottare l'uno contro l'altro o contro terribili mostri, a volte armati soltanto di un pugnale o di un randello. Al di sotto dell'arena si aprono vaste fosse di allevamento dove i goblin maestri delle bestie cercano di creare mostruosità sempre più feroci e potenti da scatenare contro gli orchi di Nishrek.

I goblin di Clangor non osservano meticolosamente l'ordine come gli altri servitori di Bane e Clangor può vantare un piccolo mercato nero gestito da mercanti planari e informatori.

Nishrek: Sul lato opposto di Chernoggar rispetto alla cittadella di Bane si trovano le montagne vulcaniche di Nishrek, il dominio di Gruumsh. Un tempo Nishrek era un dominio separato, ma al fine di attaccare Bane, il dio della distruzione condusse Nishrek su Chernoggar. La volontà di Bane si rivelò però più forte, e Nishrek si fermò a centinaia di chilometri di distanza dalla cittadella oscura di Bane.

Le montagne di Nishrek sono disseminate di caverne e di roccaforti orchesche rozzamente costruite. Terremoti, smottamenti di cenere, raffiche di vento violente e geyser infuocati tormentano la vallata e proteggono Nishrek dalle legioni di Bane con la stessa efficacia con cui le mura di ferro di Tuer-Chern respingono le orde di Gruumsh.

Gruumsh risiede in una cupa fortezza chiamata la Torre dei Teschi. Il dio degli orchi può contare su molti feroci esarchi e potenze minori al servizio di Gruumsh, tra cui Baghtru (il semidio orchesco della forza bruta), Vaprak (un troll immenso), e Luthic la Strega della Luna di Sangue, la consorte di Gruumsh.

Scala della Sventura: Esistono soltanto pochi sentieri che conducono in cima alle scogliere che circondano l'altopiano di Chernoggar. Il più famoso è la Scala della Sventura, che sale dal fondale marino prosciugato fino ai campi di Chern, il grande capo di battaglia davanti alla fortezza di Bane. Bane punisce i traditori, i codardi e le spie imprigionandoli in gabbie appese lungo la tortuosa scalinata. Gli sventurati rinchiusi in queste gabbie di ferro fungono da monito ai visitatori e mostrano il destino che attende coloro che suscitano l'ira del Signore Nero.

In cima alla scalinata, una postazione di guardia offre ai visitatori l'unica possibilità di presentarsi ai servitori di Bane e di spiegare il motivo che li conduce a Chernoggar. (E sarà bene che sia un buon motivo!) Le guardie incaricano dei sorveglianti (scorte che fungono sia da guardie che da spie) di accompagnare i visitatori ovunque si rechino, tenendo gli occhi bene aperti per qualsiasi segno di tradimento.

Tuer-Chern: Tuer-Chern è la Fortezza di Ferro che dà a Chernoggar il suo soprannome. Tuer-Chern è la possente roccaforte di Bane. Le dimensioni di questo edificio sono da capogiro. I suoi bastioni e le sue mura circondano un'area lunga oltre trenta chilometri e sono intervallati da una miriade di porte e di torri. Tuer-Chern è senza dubbio la più grande singola fortezza del cosmo: soltanto la fortezza di Moradin a Celestia o le roccaforti infernali di Nessus nei Nove Inferi possono tenerle testa.

Anche se è pressoché impossibile non notare le difese e le caserme di Tuer-Chern, la Fortezza di Ferro è anche una grande città oltre che una fortificazione. Innumerevoli schiavi e servitori sbrigano i lavori più pesanti che consentono alla guarnigione di funzionare. Nelle sue vaste fonderie e armerie echeggiano in continuazione i colpi dei fabbri intenti a forgiare nuove armi. Cappelle oscure celebrano le molte vittorie di Bane e biblioteche tenebrose custodiscono vaste raccolte di testi che descrivono tecniche di distruzione di ogni genere. Legioni di scriba e di funzionari si assicurano che il volere del Grande Tiranno sia rispettato in tutto il suo dominio, fin nel dettaglio più insignificante.

Il cuore di Tuer-Chern è la sala del trono di Bane, una camera talmente vasta da poter contenere comodamente al suo interno un'intera cattedrale del mondo mortale. Al centro della sala del trono si erge il Seggio Terribile, il trono del Signore Nero. Sono pochi colori che possono reggere alla vista di Bane seduto sul suo trono senza crollare a terra in preda al più abietto terrore.

Zoronor: Questo paese fortificato è situato ai margini dell'altopiano. Se Chernoggar può dire di avere un porto sul Mare Astrale, tale funzione è svolta da Zoronor, anche se è necessario trascinare i carichi dalle navi arenate sul fondale prosciugato tramite poderose bestie da soma. Zoronor è una fosca, violenta città dei bladeling che funge da base per quei mercenari che desiderano lavorare su altri piani. Un nobile bladeling di nome Urlezar governa il paese in nome di Bane ed esercita la sua autorità in modo insolitamente liberale. Ma in realtà, dietro il suo apparente lassismo si cela una rete di numerose spie e informatori pronti a estirpare ogni minimo accenno di slealtà.

TORRE DEL MAGO DI ADAMANTIO

In una foresta di roveti essiccati, nei pressi del centro di Chernoggar, si erge un'imponente torre di pietra tagliente. Questa torre è la dimora di Koth-Amar, il Mago di Adamantio. Koth-Amar, un arcimago estremamente abile, ha trasferito la sua coscienza all'interno di una statua di adamantio di forma umana, animata magicamente. Koth-Amar è un noto saccheggiatore di conoscenze magiche dagli altri piani e protegge la sua refurtiva tramite una schiera di mostri micidiali. Molti adoratori di Ioun e di Vecna hanno cercato spesso di mettere le mani sulle conoscenze racchiuse nella torre, ma senza successo.

Hestavar, la Città Lucente

Una città scintillante di cupole dorate e pietre preziose, avvolta tra le nubi

TRATTI DI HESTAVAR

Tipo: Dominio astrale.
Forma e dimensioni: Arcipelago di terre sospese dell'estensione di circa 45 km; delimitato.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Mutabile divino. (Ogni divinità ha il controllo sul suo ambiente.)
Affinità radiosa: Gli attacchi contenenti la parola chiave "radioso" ottengono una bonus di +1 al tiro per colpire e gli attacchi contenenti la parola chiave "necrotico" infliggono danni dimezzati (i danni necrotici continuati non sono influenzati da questo effetto).

La meravigliosa città di Hestavar fluttua tra le nuvole dorate. Hestavar si fregia delle più grandi opere d'arte, di architettura e di ingegno che le civiltà possono ambire a realizzare. È un dominio straordinariamente ricco, i cui edifici hanno tetti d'oro e le strade sono lastricate di pietre preziose. Sotto i colonnati del mercato di Hestavar si vende tutto ciò che è troppo prezioso o raro per essere venduto altrove.

Enormi nubi scintillanti d'oro pallido e d'argento circondano la città di Hestavar e segnano i suoi confine con il Mare Astrale. Attraverso gli squarci tra le nubi, i viaggiatori in arrivo scorgono esili torri e cupole svettanti sopra le loro teste. I vascelli astrali che si tuffano tra le nuvole ne emergono pochi minuti dopo e si ritrovano a solcare le abbaglianti acque turchesi della vasta laguna che occupa la fascia inferiore del piano. I viaggiatori privi di un vascello appaiono sulle spiagge di sabbia bianca che delimitano la laguna. Dozzine di isole ricoperte di dimore lussuose, bianchi bastioni e viali di marmo spuntano dalle acque della laguna, ma le isole della laguna sono soltanto una minima parte della Città Lucente: il resto della città è stato costruito in cima alle grandi terre sospese che fluttuano a vari stadi di altezza nel cielo del piano. Ponti e contrafforti slanciati collegano molti di questi frammenti gli uni agli altri, ma ce ne sono anche alcuni che fluttuano liberamente.

È sempre mezzogiorno a Hestavar. Le nuvole del piano fungono anche da sole e proiettano un bagliore radioso che si diffonde su tutto il piano. Spostandosi, le nuvole diventano anche più luminose o più scure, cambiando il colore e l'intensità della luce. Quando si rabbuiano, le nuvole possono arrivare ad assumere un colore argento scuro simile a quello delle nubi temporalesche, ma altre nuvole dietro di esse continuano a emanare un bagliore dorato che proietta intensi raggi di luce simili a quelli del sole. Non piove mai a Hestavar, ma alcune delle terre sospese sono dotate di sorgenti inesauribili che alimentano piccole cascate ai livelli più alti. Quando le terre sospese sottostanti passano al di sotto di quelle più alte, sono investite da fugaci spruzzi d'acqua.

HESTAVAR

Questa città, la più cosmopolita e accessibile dei domini astrali, è una sfarzosa città delle meraviglie.
Popolazione: Circa 300.000 abitanti. Le anime dei beati e gli angeli costituiscono la maggior parte della popolazione, a cui si aggiunge un numero più ristretto di esseri mortali.
Governo: Le divinità Erathis e Pelor sono i sovrani ufficiali di Hestavar, ma di fatto lasciano che a gestire la città sia un'efficiente sistema burocratico gestito da un sommo ministro, un angelo chiamato Kemuel.
Difese: Varie legioni di angeli della battaglia, angeli del valore e combattenti beati.
Locande: La Casa tra le Nuvole; Le Insegne di Methion; Il Giardino di Geras. Le Insegne di Methion sono un'ottima soluzione per quei viaggiatori in cerca di una buona posizione e di riservatezza a prezzi ragionevoli.
Taverne: Il Boccale Argentato; Mescitoria Andarman; Vigneto Kossian.
Templi: Cattedrale di Aurosion (Erathis, Pelor e Ioun); Cappella Universitaria di Kerith-Ald (Erathis, Pelor e Ioun). I palazzi di Aurosion e Kerith-Ald comprendono vaste sale di adorazione sorvegliate da angeli e chierici beati che in vita servirono Erathis, Pelor e Ioun. Esistono altri santuari più piccoli, dedicati a quasi tutte le altre divinità del pantheon (perfino ad alcune divinità malvagie), in altri punti della città, dal momento che gli abitanti di Hestavar sono gente pia e rendono omaggio a tutte le divinità.

Potenze di Hestavar

Tre grandi divinità dimorano a Hestavar. Pelor, il dio del sole, e Erathis, la dea della civiltà e delle invenzioni, governano il piano congiuntamente. Una corte di eroi valorosi, saggi consiglieri e grandi artisti attornia le due divinità. Anche se Erathis non condivide la sconfinata compassione di Pelor o la sua inimicizia nei confronti delle forze del male (la tirannia, dopotutto, è una possibile forma di civiltà), desidera comunque un reame pacifico e ordinato e rimane un'influenza benevola. Quando Pelor e Erathis non desiderano presiedere alla loro corte, il loro palazzo si innalza ulteriormente al di sopra della città e i ponti che lo collegano ai distretti sottostanti svaniscono.

Ioun, la dea della conoscenza, svolge un ruolo meno attivo negli affari della Città Lucente. Vive in relativo isolamento in una torre bianca piena di innumerevoli libri e curata da molti sapienti, scriba e studenti delle arti arcane. In certe occasioni lascia la sua torre per intraprendere misteriosi viaggi fino agli angoli più remoti dei piani o del mondo. C'è chi dice che vada a visitare i giorni che devono ancora venire per trascrivere gli eventi che osserva in un libro segreto di profezie.

Molti cittadini di Hestavar sono **beati**, spiriti mortali che si sono guadagnati il favore delle divinità in vita e che hanno ricevuto questa nuova vita come ricompensa. Tuttavia, Hestavar funge anche da crocevia del Mare Astrale, e molte creature mortali e immortali percorrono le sue vie splendenti. Angeli al servizio di altre divinità, spiriti beati provenienti dagli altri domini del bene, marut, bladeling, avventurieri mortali, signori

degli eladrin, guardiani come le naga e le sfingi e perfino qualche githyanki o qualche diavolo (protetto da garanzie diplomatiche di buona condotta) frequentano le corti di Hestavar.

Luoghi di Hestavar

Hestavar è una città fervida di attività. Un flusso costante di imbarcazioni solca le acque della sua laguna. Navi volanti dalle vele a forma di ali sfrecciano tra le isole aeree dei distretti più alti. Anche se il piano mostra un volto pacifico e amichevole a coloro che giungono dal Mare Astrale, non è affatto privo di difese. Le isole della laguna sono pesantemente fortificate e molte navi e vascelli volanti svolgono in realtà mansioni di pattuglia.

Aurosion: Un magnifico palazzo dorato si erge sul frammento più elevato di Hestavar: Aurosion è la dimora di Pelor e Erathis. Una vasta e ordinata schiera di angeli e saggi spiriti mortali governa Hestavar dalle sale di Aurosion. Soltanto ai più grandi mortali viventi viene concesso di recarsi al cospetto dei troni gemelli, ma in qualche rara occasione Erathis e Pelor decidono di premiare con una corona d'alloro gli eroi di grande fama.

Il Boccale Argentato: Su una delle più grosse isole lagunari si trova il Boccale Argentato, forse il miglior luogo di Hestavar dove incontrare gente strana e sentire racconti interessanti. La città vanta molte locande e taverne, ma la collocazione sulla laguna del Boccale Argentato fa sì che il locale sia assai più frequentato dai viandanti astrali rispetto agli altri locali cittadini. Anche se nessuna taverna a Hestavar può definirsi turbolenta, il Boccale Argentato è quella che più si avvicina a questa definizione.

Il Campo di Ida: Questa terra sospesa, vasta e pianeggiante, è ricoperta da un prato costellato di margherite. Nessun edificio permanente è stato eretto su questo prato. Tuttavia, grandi padiglioni e lunghe gradinate per il pubblico delimitano un vasto campo per i tornei. Qui si radunano gli abitanti cittadini nelle occasioni di festeggiamento ed è qui che gli spiriti più valorosi della città si cimentano in tornei cavallereschi e duelli magici. Nelle occasioni più importanti, i grandi nobili e le dame donano ai vincitori trofei e premi di valore inestimabile.

Kerith-Ald, la Torre del Cigno: Kerith-Ald è la dimora di Ioun. Kerith-Ald fluttua su una terra sospesa solitaria situata a centinaia di metri di altezza sopra la laguna. Le cupole e le sale inferiori di Kerith-Ald contengono un'accademia magica, un'università e una vasta biblioteca, il più grande centro di sapere del cosmo. Al di sopra di queste grandi sale si innalza un'esile torre bianca decorata con l'effigie di un cigno, in cui Ioun si ritira quando desidera del tempo per meditare. Ioun tiene udienza nella Sala dell'Illuminazione ai piedi della torre



LUCIO PARRILLO

e spesso concede grandi conoscenze in dono a coloro che implorano i suoi favori. Anche se molti credono che i servitori di Ioun siano studiosi isolati dalle questioni del mondo, i "cognoscenti" di Kerith-Ald non esitano a intervenire dietro le quinte (spesso attraverso qualche eroe mortale) per proteggere i luoghi di cultura o salvare quelle opere che altrimenti andrebbero perdute per sempre.

Methion: Questa grossa terra sospesa, che fluttua a una trentina di metri al di sopra della laguna cittadina, ospita la maggior parte dei grandi empori mercantili e dei laboratori artigianali di Hestavar. Sentieri tortuosi e erte scalinate collegano dozzine di piazze e cortili. Piccole librerie, gioiellerie, oreficerie e negozi di curiosità si alternano in un eclettico assortimento di palazzi e di torri. Methion è il mercato principale della Città Lucente per tutto ciò che riguarda gli articoli rari e insoliti. Il bazar della Città d'Ottone potrà essere un mercato migliore per le armi e le armature, ma per quello che riguarda i tesori magici più rari e meravigliosi (specialmente strumenti, anelli e altri gioielli magici), Methion è il posto giusto da visitare.

AVVENTURE A HESTAVAR

Hestavar normalmente è un dominio pacifico, ma a volte i pericoli si annidano nei luoghi più sorprendenti. Diavoli, githyanki, e abomini come i cacciatori astrali a volte abbordano i vascelli in arrivo o in partenza dalla Città Lucente. Tali creature di tanto in tanto assaltano anche i margini cittadini, sebbene le difese di Hestavar sino formidabili. Più raramente, gli agenti di qualche potenza ostile come Vecna o Bane tentano di compiere qualche nefandezza (rapimenti, atti di spionaggio o delitti). Gli eroi mortali in visita a Hestavar possono facilmente rimanere coinvolti negli intrighi e nei piani criminosi più disperati mentre tentano di snidare questi agenti o imbattendosi per caso in qualche nemico impegnato in un'impresa criminale. Anche certi eroi rivali o semidei impiccioni potrebbero avere motivo di mettersi contro i personaggi giocanti. Infine, la nobiltà di Hestavar (composta dai più grandi spiriti **beati** mortali residenti nella Città Lucente) possono rivelarsi permalosi. Molti nobili altezzosi hanno la tendenza a offendersi facilmente quando i bifolchi del mondo mortale non capiscono che devono stare al loro posto. Gli eroi potrebbero rimanere coinvolti nei giochi politici di corte, in questioni d'onore o in rivalità romantiche che li metteranno in competizione contro gli spiriti più altezzosi di Hestavar. Le lotte aperte e le battaglie violente sono cosa rara nella Città Lucente, ma i duelli all'ultimo sangue di spada o di magia sono una pratica accettata.

KALANDURREN, I PILASTRI OSCURATI

Un dominio devastato da un'orda di demoni, dove pochi ora osano avventurarsi

TRATTI DI KALANDURREN

Tipo: Dominio astrale.
Forma e dimensioni: Isola di steppe e altopiani del diametro di circa 180 km e dotata di due alte vette; delimitato.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Normale.
Allineamento: Senza allineamento.
Affinità al freddo: Gli attacchi contenenti la parola chiave "freddo" ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire e gli attacchi contenenti la parola chiave "fuoco" infliggono danni dimezzati (i danni da fuoco continuati non subiscono questo effetto).

Kalandurren, un tempo un dominio pacifico e ordinato di castelli splendenti e di nobili guerrieri, è ora una terra devastata dove le potenze oscure si contendono i bottini più succulenti. Kalandurren era una volta il dominio del dio Amoth, una divinità della giustizia e della misericordia, ma migliaia di anni fa i principi dei demoni Orcus, Demogorgon e Rimmon approfittarono di una congiunzione cosmica per invadere Kalandurren e distruggerlo. Amoth distrusse Rimmon e riuscì quasi a tagliare in due Demogorgon, ma fu abbattuto da Orcus e così furono i demoni a trionfare. Le schiere divine inviate dai domini degli altri dèi misero presto in fuga i demoni vittoriosi, ma Kalandurren era ormai stato corrotto per sempre.

Kalandurren è un grosso dominio insulare circondato da un mare che si riversa eternamente oltre l'orlo dei suoi confini. Le navi che si spingono oltre il margine continuano a navigare dritte e si perdono gradualmente nell'umida e fitta foschia del Mare Astrale. I visitatori in arrivo dal Mare Astrale intravedono i suoi picchi e le sue cascate attraverso un velo colorato grigio pallido che lampeggia irregolarmente. L'isola vera e propria è composta da altopiani digradanti che si soprappongono, sovrastati da colline digradanti che si fanno sempre più erte fino a diventare due montagne torreggianti simili a pilastri. I molti laghi e ruscelli situati sugli altopiani, le cui acque scorrono senza mai esaurirsi oltre i margini degli altopiani fanno sembrare l'isola una gigantesca fontana bianca.

Molto tempo fa, un grosso globo dorato che splendeva come il sole sormontava la montagna Aurama, mentre la montagna Argeno era sovrastata da un globo bianco che proiettava luce lunare argentata. Ora i grandi globi sono oscuri e anneriti, e proiettano soltanto uno spettrale alone grigiastro che pone l'intero piano sotto un cielo del colore dell'acciaio. Kalandurren è un luogo freddo e tetro, la sua temperatura è a malapena sufficiente a evitare che le acque si ghiaccino e spesso, tra una raffica di vento e l'altra cadono violente e improvvise nevicate.

Potenze di Kalandurren

Nessuna divinità regna su Kalandurren e ampi tratti di questo dominio sono stati completamente abbandonati. I suoi attuali abitanti comprendono alcuni demoni abbandonati sul posto, una manciata di antichi guardiani rimasti a protezione di cripte del tesoro e luoghi di potere e i Custodi del Fato, una società di combattenti interplanari votata a distruggere ogni cosa che cerchi di imporre il proprio ordine sul cosmo, che si tratti di divinità, diavoli, domini o leggi naturali.

I demoni costituiscono la minaccia più seria ai visitatori. Alcuni dei vecchi portali utilizzati per l'invasione demoniaca di tanto tempo fa funzionano ancora a tratti intermittenti. Questi portali consentono ad altri abitanti dell'Abisso di riversarsi in questo dominio. I demoni infestano molte rovine e lottano tra loro per il controllo del territorio. I Custodi del Fato, d'altro canto, proteggono gelosamente una manciata di solide cittadelle nei pressi dei punti di maggior interesse. Anche se i Custodi del Fato considerano tutto Kalandurren il loro rifugio nascosto, all'atto pratico lasciano buona parte delle rovine ai demoni o agli altri mostri che vi si sono rifugiati.

Luoghi di Kalandurren

Nei suoi giorni di gloria, Kalandurren vantava molte grandi città e innumerevoli imponenti castelli. Bande di diavoli, githyanki e avventurieri mortali a volte giungevano a Kalandurren in cerca di un artefatto favoleggiato, di conoscenze perdute da recuperare o semplicemente in cerca di tesori, senza sapere cosa avrebbero recuperato. I servitori di Vecna sono ora i più diffusi tra coloro che esplorano le rovine e spesso aggrediscono gli altri cercatori che rinvengono i reperti più pregiati.

Citadella Exalhus: La più importante delle roccaforti di Custodi del Fato è la Cittaella Exalhus. Quaggiù i signori del fato, i signori segreti della società, si riuniscono a consiglio. Il sommo signore del fato è Nariche, un'umana malvagia e spietata che invia i Custodi del Fato più potenti a radunare eserciti da scagliare contro i bastioni della civiltà, benevoli o tirannici che siano. Nariche ha l'obiettivo di raccogliere i pezzi dispersi di un artefatto conosciuto come la *Verga delle Sette Parti*, e solo lei potrebbe spiegare cosa intende fare con essa. I Custodi del Fato hanno molti nemici potenti, quindi massacrano a priori qualsiasi intruso sorpreso dai loro guerrieri.

Tumulo di Rimmon: Il defunto principe dei demoni di nome Rimmon è seppellito in un grande tumulo all'ombra di Argeno. Le schiere divine che scacciarono Orcus e Demogorgon dal dominio collocarono possenti interdizioni di potere per arginare la malvagità di Rimmon nel punto in cui il principe dei demoni fu ucciso. Di tanto in tanto, qualche maniaco o qualche demone minore cerca di distruggere le interdizioni, nella speranza di assorbire l'essenza di Rimmor e di quindi ottenere il potere di un signore Abissale.

I Nove Inferi

Lasciate ogni speranza, o voi che entrate

TRATTI DEI NOVE INFERI

Tipo: Dominio astrale.
Forma e dimensioni: Pianeta del diametro di circa 10.500 km contenente caverne sotterranee delle dimensioni di un continente; ciclico.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Normale.
Caduta su Avernus: Le creature che cadono oltre il velo colorato del dominio in qualsiasi altro punto che non sia la nube tempestosa al di là del Lago della Disperazione subiscono 5d10 danni da caduta, sono buttate a terra prone e subiscono 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Affinità al freddo (solo Stygia e Cania): Gli attacchi contenenti la parola chiave "freddo" ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire e gli attacchi contenenti la parola chiave "fuoco" infliggono danni dimezzati (i danni da fuoco continuati non sono influenzati da questo effetto).
Affinità al fuoco (solo Avernus, Dis, Flegesto e Nessus): Gli attacchi contenenti la parola chiave "fuoco" ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire e gli attacchi contenenti la parola chiave "freddo" infliggono danni dimezzati (i danni da freddo continuati non ne sono influenzati).
Ammaliamento (solo Malabolgia): Gli attacchi contenenti la parola chiave "charme" o "illusione" ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire.
Corruzione (solo Minauros e Maladomini): Gli attacchi contenti le parole chiave "malattia" o "veleno" ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire. I poteri di guarigione ripristinano soltanto la metà dei punti ferita rispetto al normale.

I Nove Inferi sono la dimora della terribile razza immortale nota come i diavoli. Gli inferi si nascondono nelle viscere di un mondo tormentato chiamato Baator, avvolto nella cenere e nel fumo. Questo globo fumante contiene crateri di lava, aspri mari ghiacciati e città di ferro rovente. Ogni infero (fatta eccezione per Avernus, il primo) è un continente sepolto, una caverna di dimensioni enormi. Ogni infero si trova a una profondità maggiore di quello precedente. Nessus, il nono infero, è un baratro infuocato che tocca il cuore del dominio planetario dei diavoli. Alcuni inferi sono roventi, altri sono terribilmente gelidi, altri ancora sono paludi avvelenate o fortezze crudeli... ma tutti sono terribili oltre ogni forma di sopportazione per i mortali, e soltanto i più grandi o i più avventati degli eroi osano addentrarvisi.

Il velo colorato dei Nove Inferi è una nube ribollente di fumo rosso che di tanto in tanto si dirada per consentire di intravedere il globo sottostante: il deserto infuocato di Avernus, che costituisce la superficie di questo mondo torturato. I viaggiatori astrali che oltrepassano il velo colorato del piano si ritrovano a dozzine di chilometri di altitudine su Avernus. I vascelli (o gli individui) che non sono in grado di volare in quei mondi a gravità normale precipitano al suolo avvolti

nelle fiamme. Stranamente, sembra che molti viaggiatori sopravvivano a questa caduta: a quanto pare i Nove Inferi non sono abbastanza misericordiosi da uccidere le loro vittime rapidamente. L'unico modo sicuro per entrare nei Nove Inferi è individuare la tempesta che infuria al di sopra del Lago della Disperazione, da cui sgorga lo Stige, e scendere attraverso il suo gorgo tempestoso. I vascelli atterrano sul lago, ma i viaggiatori privi di un vascello cadono dolorosamente sulla riva pietrosa.

A meno che un viaggiatore non sia in grado di volare, è assai più facile entrare nei Nove Inferi che non uscirne. Risalire la tempesta al di sopra del Lago della Disperazione è impossibile, ma alcune storie narrano che lo Stige si riversi sul Mare Astrale dopo avere attraversato le gelide distese di Cania.

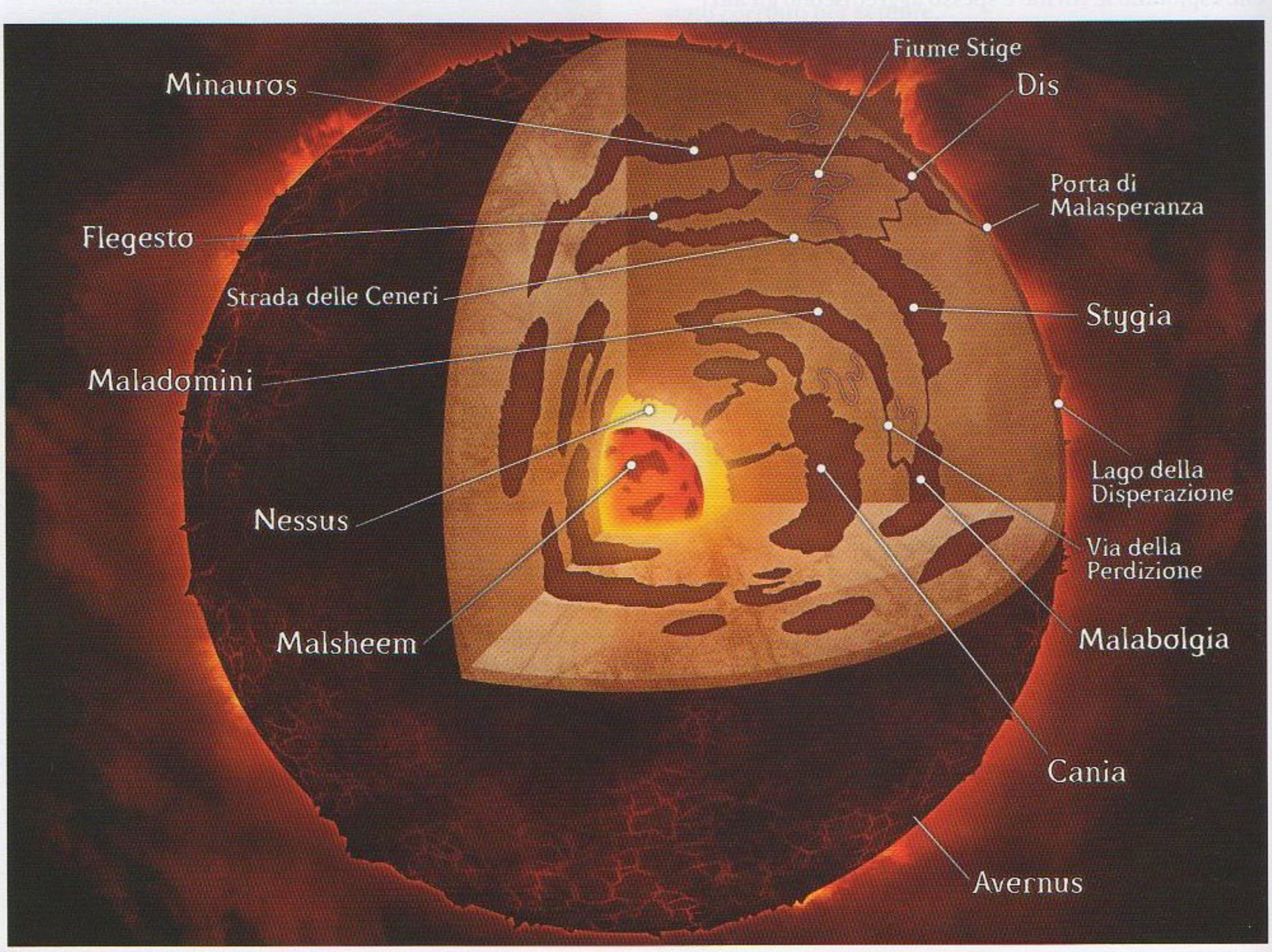
Potenze dei Nove Inferi

Innumerevoli legioni di diavoli sono imprigionate all'interno di questo mondo sotterraneo. Sono vincolati per l'eternità al dominio decaduto della divinità contro cui si ribellarono tanto tempo fa. Ogni strato è governato da uno dei **Signori dei Nove.** Quasi tutti i signori sono degli **arcidiavoli**, diavoli unici dotati di grandi poteri. Gli arcidiavoli troppo deboli o infidi per governare un loro strato e fungono da visir o da vassalli per uno dei Signore dei Nove o languono in esilio, disprezzati da tutti e in attesa di un'opportunità per prendere il posto di uno dei loro superiori.

Gli arcidiavoli sono i duchi e i principi dei Nove Inferi, costantemente impegnati a tramare e a complottare contro i loro pari in un'interminabile scalata al potere. Mefistofele sogna di spodestare Asmodeus. Belzebù disprezza Mefistofele. Glasya odia Levistus, che a sua volta trama vendetta contro Asmodeus. Asmodeus non teme nessuno degli arcidiavoli inferiori (tranne forse Mefistofele), ma perfino il Principe di Nessus avrebbe paura del giorno in cui gli altri arcidiavoli si unissero contro di lui. Asmodeus alimenta meticolosamente le rivalità e le inimicizie tra gli altri arcidiavoli per evitare che un giorno del genere possa mai giungere.

Al di sotto degli arcidiavoli stanno i ranghi inferiori della gerarchia infernale. I Nove Inferi sono altamente organizzati e ogni diavolo occupa un posto che corrisponde al proprio potere personale. I possenti diavoli della fossa sono i baroni e i nobili dei Nove Inferi e ognuno di essi ha giurato di servire l'uno o l'altro arcidiavolo. I diavoli da guerra sono i generali e i capitani dei Nove Inferi. I diavoli bronzei sono le guardie scelte, i diavoli del dolore sono torturatori e carcerieri, i diavoli spinati sono servili esploratori e messaggeri. Ogni diavolo occupa il posto che gli compete. Gli arcidiavoli ricompensano i diavoli minori che sbrigano bene il loro dovere impartendo loro forme sempre più potenti attraverso rituali agonizzanti.

I diavoli adorano impossessarsi delle anime dei mortali, i **dannati**. I Nove Inferi brulicano degli spiriti sventurati dei mortali. Alcuni si sono votati deliberatamente al servizio dei Nove Inferi in vita, altri hanno collaborato con i diavoli involontariamente e altri ancora hanno avuto la sfortuna di cadere sotto la potenza degli immondi. I dannati hanno un aspetto molto simile a quello che avevano in vita. Rinascono nei Nove Inferi come creature in carne e ossa, anche se



JASON ENGLE

i loro corpi sono smagriti e deboli. Attraverso la tortura dei dannati, i diavoli accumulano il potere insito nelle anime mortali, con cui alimentano rituali infernali, animano costrutti infernali, rafforzano gli arcidiavoli o fortificano le loro difese. Anche se quasi tutte le anime vengono tenute prigioniere per essere consumate, in qualche rara occasione quei mortali che hanno messo qualche capacità speciale al servizio dei Nove Inferi in vita vengono ricompensati con la trasformazione in diavoli minori, in modo da poter continuare a servire i Nove Inferi per tutta l'eternità.

Avernus, il Primo Infero

Il primo strato dei Nove Inferi è Avernus. È la superficie del globo rossastro di Baator, un deserto di pietra, tufo e cenere intervallato di tanto in tanto da catene montuose aguzze o da fiumi di lava incandescente. Le fortezze diaboliche disseminate su questa distesa sono circondate dai detriti di innumerevoli battaglie. Durante le fasi più cruente della Guerra Sanguinosa, vaste orde di demoni invasero Avernus in più occasioni. Di conseguenza, intere legioni di combattenti infernali e di imponenti fortezze si ergono a sua difesa.

A differenza degli inferi sottostanti, su Avernus c'è un cielo. È un cielo coperto di cupe nubi temporalesche rosse e nerastre, che lampeggiano e balenano di fiammate arancioni. Le meteore infuocate che piovono dal cielo costituiscono una significativa minaccia a qualsiasi creatura sorpresa allo scoperto (vedi "Tempesta di cenere di Avernus, pagina 23) e tormentano la superficie spoglia a intervalli irregolari. L'aria è calda, asciutta, acre e inquinata da esalazioni vulcaniche.

Il poderoso reggente di Avernus è Bel, un diavolo della fossa scelto da Asmodeus per la sua fedeltà e il suo genio militare. Bel è una creatura gelida e calcolatrice che si tiene meticolosamente alla larga dagli intrighi degli altri signori. I migliori vassalli e consiglieri di Bel sono radunati in una cerchia di diavoli della fossa nota come gli Otto Oscuri. Bel continua a governare soltanto con il loro benestare e deve costantemente chiedersi se le sue azioni otterranno l'approvazione degli Otto Oscuri.

Avernus è anche la dimora di numerosi arcidiavoli minori attualmente caduti in disgrazia, come Azazel, Moloch, Nergal e Raamoth. Molti di essi sono impegnati a tramare e complottare per riconquistare una posizione di potere, o quanto meno per discreditare un Signore dei Nove che appaia vulnerabile a tali tattiche. Avernus è il più grande e il più desolato degli inferi, quindi molti diavoli rinnegati o quei pochi dannati che sono riusciti a sfuggire al loro tormento si nascondono tra le sue montagne spoglie.

La Cittadella di Bronzo: La Cittadella di Bronzo è il quartier generale di Bel. È un'imponente fortezza composta da quattordici cerchi di mura intervallate a sinistre torri e macchine da guerra infernali. Migliaia di diavoli spinati, diavoli barbuti e diavoli della legione vivono nelle sue smisurate caserme. Gli avventurieri catturati su Avernus e coloro che sperano di ottenere un salvacondotto per attraversare incolumi i Nove Inferi vengono condotti quaggiù per perorare la loro causa presso Bel o uno dei suoi luogotenenti.

Lago della Disperazione: Questo vasto e triste lago è anche la sorgente del Fiume Stige. Le anime appena arrivate sui Nove Inferi si risvegliano sulle sue rive rocciose, dove vengono rapidamente ghermite dai diavoli incaricati di radunare i dannati. Una grande spirale di nubi tempestose che si agita al di sopra del lago indica l'unico punto sicuro in cui è possibile scendere dal Mare Astrale su Avernus, quindi la maggior parte dei viaggiatori planari giunge sui Nove Inferi in questo punto. Naturalmente, i diavoli in cerca di anime dannate cercano immediatamente di impossessarsi anche dei viaggiatori.

Porta di Malasperanza: Esistono molte caverne su Avernus che conducono agli inferi sottostanti, ma quella più nota è una grande arcata delimitata da torreggianti cancelli di ferro. La scritta runica infuocata al di sopra dei cancelli recita "Lasciate ogni speranza, o voi ch'entrate." I cancelli si spalancano e rivelano una strada che scende ripidamente verso la città di Dis, il secondo dei Nove Inferi.

Spinascura: Questa città, un tempo una città corrotta del mondo dei mortali, fu inghiottita da un grande squarcio planare e portata sulle pianure di Avernus... una fine ampiamente meritata, dissero alcuni, data la sua corruzione. Ora le sue rovine sono quasi del tutto abbandonate, ma una manciata di derelitti e disperati si nasconde ancora tra i resti anneriti dei suoi edifici. Bande di diavoli del dolore e diavoli barbuti frugano tra i detriti nella speranza di stanare un'anima dannata o di rinvenire qualche gingillo interessante.

Il Fiume Stige

Lo Stige è un oscuro e tetro corso d'acqua che si fa strada attraverso i Nove Inferi. Nasce da un lugubre lago delimitato da scogliere di basalto su Avernus ed è collegato al Mare Astrale da un gorgo di nubi tempestose talmente denso da calare i vascelli astrali fin sulle pianure degli Inferi. Diventa un torrente nero impetuoso che scorre tra le gole scoscese di Avernus prima di scomparire in una caverna fumante e di precipitare nelle fetide paludi di Minauros. Le sue acque diventano allora lente e limacciose e seguono un corso lungo e tenebroso prima di sfociare sul mare ghiacciato di Stygia. Lo Stige attraversa poi Malabolgia e Maladomini prima di arrivare ai grandi ghiacciai di Cania; Dis, Flegesto e Nessus sono i soli strati che non riesce a toccare.

Anche se il suo è un sentiero letale e pericoloso, lo Stige offre agli avventurieri più audaci una strada che giunge fin nelle profondità dei Nove Inferi, specialmente se il gruppo è in grado di trovare o di costruire un vascello resistente. Le cascate che conducono da Avernus a Minauros e da Minauros a Stygia sono scoscese e possono essere superate soltanto da un esperto navigatore in un vascello che non sia più grande di una barca a remi. Seguire il corso dello Stige può sembrare un'impresa folle, ma le sue rive sono pattugliate da pochi diavoli e può rivelarsi il modo migliore di raggiungere gli inferi intermedi senza farsi strada combattendo attraverso legioni di diavoli.

Dis, il Secondo Infero

Una strada disseminata di teschi e lunga circa trenta chilometri corre dalla Porta di Malasperanza alla vasta caverna di Dis. La caverna è illuminata dal bagliore rossastro dei rivoli di lava semiliquida e di ferro incandescente. La caverna è larga oltre centocinquanta chilometri e alta almeno dieci; il suo terreno è occupato da rilievi aguzzi e da crepacci scoscesi. Una serie di ponti di ferro attraversa questi baratri vertiginosi finché la strada non giunge alle mura della Città di Ferro di Dis, che dà il nome all'intero strato.

DIS

La città più grande e più famosa dei Nove Inferi è un vasto labirinto di bastioni di ferro incandescente, vicoli scuri e squallidi bassifondi vigilati da cupi stormi di gargoyle di ferro.

Popolazione: Circa 400.000 abitanti. Dis è abbastanza grande da ospitarne molti altri, ma buona parte della città è un labirinto disabitato di mura di ferro e di vicoli ciechi. I diavoli e i dannati costituiscono la maggior parte della popolazione, assieme a un nutrito numero di cambion, tiefling e viaggiatori planari assortiti.

Governo: L'arcidiavolo Dispater è il supremo reggente di Dis. La città è una tirannia crudele, ma efficace. Ogni diavolo sa stare al suo posto.

Difese: Migliaia di diavoli legione, diavoli spinati, diavoli barbuti e succubi risiedono a Dis. L'intera città è una terrificante fortezza.

Locande: La Corona di Ferro; la Speranza degli Stolti; le Insegne del Re. Tutte le locande sono situate nell'area dei bassifondi nota come le Catene, dove spesso finisce la maggior parte dei viaggiatori planari.

Taverne: Il Prezzo del Peccato; Il Bacio Strappato.

Rifornimenti: Le bancarelle del mercato delle Catene sono il luogo migliore dove acquistare l'equipaggiamento regolare, ma i pasti decenti sono cosa rara e costosa. Le armi, le armature e le magie possono essere acquistate nelle fonderie della città, dove molti dannati che in vita erano abili artigiani vengono fatti lavorare sotto l'occhio vigile dei diavoli di Dispater.

Templi: Casa delle Ombre (Zehir); Fanum della Gloria (Tiamat); Santuario delle Spada (Bane). Tutti i templi sono situati nel distretto delle Catene. Il Palazzo della Potenza Infernale (Asmodeus) è una vasta cattedrale di ferro situata nel cuore di Dis. I diavoli non adorano Asmodeus, ma molti dannati lo fanno. È proprio per questo che sono finiti quaggiù.

Dis poggia su chilometri e chilometri di pendii scoscesi. È un intricato groviglio di bastioni di ferro, torri nere e vicoli fatiscenti. Vasti dungeon di ferro si snodano sotto le sue vie affollate. I viaggiatori devono fare attenzione a non poggiarsi contro le pareti, le porte e gli altri oggetti simili della città, in quanto ogni cosa è incandescente.

Il signore di Dis è l'arcidiavolo Dispater, il Padre del Dolore. Dispater non lascia quasi mai la sua Torre di Ferro: preferisce regnare sul suo dominio attraverso servitori e funzionari. È un individuo paziente, ingannevole e meticolosamente attento alla sua sicurezza personale. Dispater è sopravvissuto agli intrighi politici dei Nove Inferi per ere immemorabili. Regna su una piccola corte di arcidiavoli minori, tra cui Titivilus, Nunzio della Torre di Ferro, e Biphant, il prevosto di Dis.

Le Catene: La città di Dis è l'unico posto dei Nove Inferi dove le creature non appartenenti a questo dominio possono recarsi per commerciare, ottenere informazioni o chiedere udienza alle potenze infernali. Le Catene è il nome assegnato al distretto cittadino in cui si radunano questi stranieri, assieme a quelle anime dannate abbastanza scaltre o utili da evitare le torture riservate alla stragrande maggioranza delle vittime dei Nove Inferi. In un modo o nell'altro, tuttavia, molti degli stranieri che giungono a Dis si ritrovano intrappolati in questo distretto e non riescono più ad andarsene dai Nove Inferi (da cui il soprannome del distretto). Il quartiere delle Catene è uno sterminato e miserevole isolato di bassifondi, gremito di santuari dedicati alle divinità oscure e di palazzi diroccati la cui facciata si è sgretolata da tempo e ha rivelato il marciume interno. Bande di ladri spietati si contendono il controllo delle Catene, ma la loro presunta libertà è soltanto un'illusione. Le spie e gli informatori di Dispater tengono l'arcidiavolo informato su tutti i traffici locali.

Mentiri: La vasta prigione di Dis è situata nel cuore di un frastornante labirinto sorvegliato da diavoli d'ossa, diavoli barbuti, diavoli delle catene e diavoli uncinati. I mortali viventi catturati all'interno dei Nove Inferi vengono gettati quaggiù a languire. I prigionieri comprendono paladini crociati, mercenari planari, cultisti demoniaci e un discreto numero di avventurieri sfortunati. Anche le anime di quei mortali che sono finite in qualche modo ai Nove Inferi senza meritarsi la dannazione sono rinchiuse quaggiù. Come previsto dagli antichi patti, non appartengono ai diavoli e quindi non possono essere né torturate né distrutte... ma i diavoli non sono nemmeno obbligati a lasciarle andare.

La Torre di Ferro: La cittadella di Dispater è un imponente palazzo fortificato che incombe sul centro della città appeso a una gigantesca stalattite che cresce dal soffitto della caverna. La torre stessa risponde soltanto al volere di Dispater. Può formare nuovi corridoi e nuove pareti per intrappolare gli intrusi in un labirinto senza uscita su un semplice comando dell'arcidiavolo. Entro i suoi confini, Dispater è immune a qualsiasi assalto.

Minauros, il Terzo Infero

Una strada delimitata da una fila di forche parte dalla porta più bassa di Dis e scende sempre più ripidamente e la caverna cittadina si allarga fino a diventare la caverna ancora più vasta di Minauros. Minauros, un luogo umido e tetro, si estende per quattrocentocinquanta chilometri circa, ma il soffitto della caverna è raramente alto poco più di qualche decina di metri. Torreggianti colonne rocciose poste a intervalli di un chilometro e mezzo o tre sorreggono il soffitto soprastante. L'unica fonte di luce è data dai vapori di palude, di colore verde-giallastro e fosforescenti e dal fetore asfissiante. Acqua sporca e oleosa gocciola dal soffitto generando una sorta di pioggia costante che fa di buona parte del terreno di Minauros un acquitrino nero e fangoso. In alcuni punti, il calore che sale dallo strato sottostante surriscalda gli acquitrini di Minauros fino a generare dei sordidi geyser di fango.

Minauros è il dominio dell'arcidiavolo Mammon, il Re dell'Avidità. Mammon, spinto da bramosia e avarizia insaziabile, è una creatura infida che man-

tiene la sua posizione soltanto adulando servilmente Asmodeus. Mammon è disprezzato dagli altri Signori dei Nove, quindi deve cercare altri alleati al di fuori dei Nove Inferi. Di conseguenza, cerca di corrompere i mortali più potenti attraverso la bramosia e l'avarizia. Mammon promuove e destituisce i suoi diavoli minori in continuazione, quindi gli acquitrini di Minauros pullulano di diavoli che sperano di tornare in qualche modo nelle sue grazie.

Jangling Hiter: Jangling Hiter, la Città delle Catene, è il dominio dei diavoli delle catene (i kyton). Gli edifici di Jangling Hiter evitano di sprofondare nella melma dello strato grazie a grandi catene ancorate nella roccia del soffitto della caverna. Tra i molti tormenti dei Nove Inferi, nessuno batte quelli crudeli e creativi che vengono inflitti ai dannati di questa città. Le anime dannate vengono condotte quaggiù da tutti gli angoli del piano e ammassate a centinaia a Jangling Hiter ogni giorno. La città è governata dall'adiposo arcidiavolo Sagirsa, un fedele vassallo di Mammon.

Labirinto delle Verità: Il Labirinto, una tetra fortezza di consumata pietra grigia, è un vasto deposito di documenti contabili stilati dai sottoposti di Mammon. Molti sono diventati del tutto inutili, ormai, ma alcuni hanno un valore inestimabile: antiche mappe del tesoro, libri che contengono rituali terribili e pergamene su cui sono state stilate parole del potere dimenticate da tempo. Il Labirinto è protetto da un'orda di diavoli minori.

Minauros, la Città Che Affonda: Il centro del potere politico di Mammon è la città di Minauros, da cui l'intera caverna prende il suo nome. Tra le pietre delle sue strade lastricate trasuda un viscido fango nero, le strade sono instabili e precarie e di tanto in tanto interi palazzi scompaiono nella melma sottostante. Il palazzo dorato di Mammon pende precariamente da un lato, come se le sue fondamenta avessero ceduto, ma non crolla mai. All'interno del palazzo, il Re dell'Avidità si circonda di vasti cumuli di tesori, appariscenti e pacchiani (ma comunque di valore) e da legioni di diavoli minori.

Flegesto, il Quarto Infero

Una scalinata umida e viscida si fa strada tra i geyser fangosi di Minauros e scende per dozzine di chilometri fino alla caverna infuocata di Flegesto. Cascate di lava colano dalle crepe aperte nel soffitto della caverna e vanno a formare grandi laghi di roccia fusa o fiumi dalle rive incrostate di lava rappresa. Dal terreno si innalzano torreggianti vulcani che contribuiscono a seminare altre fiamme e distruzione. L'aria è rovente e satura di cenere.

Flegesto è una caverna lunga e tortuosa, larga circa quarantacinque chilometri, lunga trecento e alta quindici. Pende ripidamente dall'estremità superiore (dove la scalinata proveniente da Minauros sbuca ai piedi di due grandi colonne rocciose) fino a una grande pianura nera di lava raffreddata e screpolata. In mezzo a questa desolazione si erge la città di Abyrimoch, l'unico insediamento di questa terra da incubo. Dal cuore di Abyrimoch parte la Strada delle Ceneri. La strada è un labirinto diroccato di vecchi condotti lavici che serpeggiano nell'oscurità. Questo labirinto funge anche da condotto che collega Flegesto a Stygia, il quinto infero, ma è un sentiero estremamente pericoloso. Improvvisi torrenti di lava si riversano in questo labirinto e spesso sorprendono anche quei viaggiatori che hanno oltrepassato da tempo i normali confine dello strato.

L'arcidiavolessa Fierna regna su Flegesto, ma è suo padre Belial il vero potere dietro il trono. Belial è il patrono dei segreti e della seduzione ed è uno degli arci-



DAARKEN

diavoli più vecchi e astuti. Fierna è la patrona del fuoco e del piacere. Belial complotta da tempo contro Levistus, il Signore di Stygia, ma Fierna si disinteressa a quel dominio ghiacciato. Ambisce invece al favore di Glasya, che regna sul dominio di Malabolgia.

Abyrimoch: Fierna e Belial regnano dal loro palazzo di Abyrimoch, una città eretta nel cratere di un vulcano attivo. Abyrimoch è la sede della Corte Infernale, una cerchia di diavoli della fossa che dirimono le dispute tra diavoli (e di tanto in tanto ascoltano anche le suppliche di un'anima dannata che ritiene di essere stata condannata ingiustamente). Abyrimoch è la più grande fortezza degli inferi intermedi e le sue torri nere ospitano numerosi diavoli della legione e squadre scelte di diavoli uncinati, diavoli d'ossa e diavoli da guerra.

Il Lago di Fuoco: Il Lago di Fuoco è un vasto lago di pece ardente situato al centro di Flegesto. Da molto tempo è considerato una sorta di terreno neutrale dove risolvere le dispute diaboliche. L'esercito angelico di Asmodeus si accampò in questo punto quando il principe di Nessus riuscì a uccidere il padrone divino di questo reame, e fu quaggiù che la furia della maledizione scagliata dal dio morente colpì i traditori, sommergendo gli angeli infedeli in un mare di fuoco ardente. Nonostante la loro resistenza al fuoco, i diavoli non riescono comunque a tollerare il tormento di questo lago e quelli che incorrono nella collera di Asmodeus spesso vengono incatenati nella pece ardente, a volte anche per anni interi.

Tymphalos, la Bocca di Ferro: Questo vulcano ospita una terribile fonderia dove diavoli minori e centinaia di duergar lavorano faticosamente per forgiare le armi degli Inferi e creare costrutti infernali di vario tipo. L'arcidiavolo Tymphal, un genio della meccanica e un maestro metallurgo, dirige i lavori della forgia. A Tymphal non piacciono i capricci volubili di Fierna, quindi ha deciso di immergersi nel suo lavoro e di ignorare tutto ciò che accade al di fuori della sua fucina vulcanica.

Stygia, il Quinto Infero

La tortuosa Strada delle Ceneri vaga per centinaia di chilometri tra il labirinto di condotti lavici e di crepacci. Mano a mano che i viaggiatori si lasciano alle spalle il calore furioso di Flegesto, la Strada si fa sempre più oscura e gelida, finché non giunge sulle rive di un mare ghiacciato: Stygia, il quinto dei Nove Inferi. Stygia è un dominio gelido, punteggiato di iceberg aguzzi e vagamente illuminato da aurore boreali azzurre o verdastre che balenano sul soffitto della caverna, a vari chilometri di altezza.

Stygia è uno strato molto vasto, si estende per oltre duemiladuecento chilometri e il suo soffitto è sorretto da una serie di colonne torreggianti che si innalzano come isole dal suo mare ghiacciato. Si trova alla stessa profondità di Flegesto, ma a causa delle svolte tortuose delle caverne dei Nove Inferi, è situato proprio sotto lo strato di Dis. Una scalinata di ferro ricoperto di ghiaccio, nascosta all'interno di una delle colonne-montagne di Stygia sale per molti lunghi chilometri fino a Dis e collega i due domini. Sulla riva opposta, vari canali ricoperti di ghiaccio sprofondano nell'oscurità e conducono al remoto Malabolgia.

L'arcidiavolo Levistus è il signore di Stygia, ma è imprigionato nel suo stesso dominio. Molto tempo fa assassinò Bensozia, la consorte di Asmodeus e la madre di Glasya. Per punizione, Asmodeus seppellì Levistus all'interno di uno dei giganteschi iceberg dello strato e cedette il suo dominio all'arcidiavolo Geryon. Tuttavia, un secolo fa Asmodeus congedò Geryon e restituì il controllo di Stygia a Levistus, ma non liberò il Principe del Tradimento dalla sua gelida prigione. Levistus è ancora ibernato, ma è sveglio e cosciente e governa tramite vari diavoli intermediari a cui impartisce ordini mentalmente.

Il potente diavolo della fossa Amon funge da siniscalco di Levistus. È lui a comandare gli eserciti di diavoli

Abitanti degli Inferi

Com'è lecito aspettarsi, i Nove Inferi si fanno gradualmente più pericolosi, in quanto i diavoli più potenti risiedono nei livelli più bassi. Gli avventurieri possono imbattersi nei diavoli della fossa e negli arcidiavoli in uno qualsiasi dei Nove Inferi, in quanto queste creature viaggiano spesso, ma generalmente i diavoli che risiedono negli alti inferi sono molto più deboli rispetto a questi potenti immondi. La lista sottostante riporta i diavoli che più comunemente è possibile incontrate su ogni strato; le statistiche di questi mostri sono riportate nel Capitolo 6 o nel *Manuale dei Mostri*.

Avernus: Diavolo barbuto, diavolo del dolore, diavolo della legione grugnito, diavolo della legione guardiano infernale, diavolo spinato, segugio infernale, succube

Dis: Cambion spada infernale, diavolo barbuto, diavolo del dolore, diavolo della legione grugnito, diavolo della legione guardiano infernale, diavolo spinato, segugio infernale, succube

Minauros: Cambion spada infernale, diavolo barbuto, diavolo delle catene, diavolo del dolore, diavolo della legione grugnito, diavolo della legione guardiano infernale, scorpione punginferno

Flegesto: Diavolo delle catene, diavolo della legione guardiano infernale, diavolo della legione veterano, diavolo d'ossa, diavolo uncinato, diavolo uncinato sorvegliante, scorpione punginferno, segugio infernale fiammeggiante

Stygia: Diavolo del ghiaccio, diavolo della legione veterano, diavolo d'ossa, diavolo uncinato, diavolo uncinato sorvegliante, succube

Malabolgia: Cambion magus del fuoco infernale, diavolo delle catene, diavolo della legione veterano, diavolo d'ossa, diavolo uncinato, diavolo uncinato sorvegliante, succube

Maladomini: Cambion magus del fuoco infernale, diavolo da guerra, diavolo della legione veterano, diavolo d'ossa, diavolo delle tempeste, diavolo uncinato, diavolo uncinato sorvegliante

Cania: Cambion magus del fuoco infernale, diavolo di ghiaccio, diavolo da guerra, diavolo della legione legionario, diavolo della legione veterano, diavolo d'ossa, diavolo delle tempeste

Nessus: Diavolo bronzeo, diavolo della fossa, diavolo da guerra, diavolo della legione legionario, diavolo delle tempeste, segugio infernale fiammeggiante

delle ossa, diavoli del ghiaccio e diavoli delle tempeste, i tipi di diavoli più diffusi a Stygia. Quasi tutti gli altri diavoli si tengono alla larga dallo strato. Il freddo dei suoi gelidi mari può estinguere perfino il fuoco di un diavolo.

Tantlin: Questa città, scavata nel ghiaccio di un iceberg gigante, è la più grande di Stygia. I suoi edifici sono disposti a cerchi concentrici. I diavoli minori sono tenuti a rimanere nei distretti esterni e rischiano la condanna a morte se mettono piede in quelli più interni. Anche se Tantlin si trova nel cuore degli inferi intermedi, è visitata da molte creature diverse dai diavoli. Esistono numerosi portali di ghiaccio ben sorvegliati che fluttuano nel mare attorno alla città e che collegano Stygia a varie parti del mondo mortale. Soltanto Dis vede un maggiore traffico di stranieri. Naturalmente, i visitatori vengono tollerati soltanto finché un diavolo particolarmente potente (un diavolo della fossa o un diavolo da guerra) consente loro di transitare incolumi.

Tomba di Levistus: L'iceberg in cui è stato imprigionato Levistus fluttua pigramente nei meandri più bui di Stygia. La sagoma dell'arcidiavolo è ben visibile attraverso il ghiaccio cristallino, imprigionata a 30 metri di profondità all'interno di una delle cime torreggianti dell'iceberg. La montagna di ghiaccio è incantata e rigenera rapidamente il ghiaccio rimosso nel tentativo di liberare il suo prigioniero. Una schiera di diavoli del ghiaccio monta la guardia all'iceberg, ma si dice che si lascino corrompere facilmente se qualcuno desidera avere un'udienza con Levistus. L'arcidiavolo è in grado di percepire chiunque si trovi immediatamente nei pressi della sua prigione e di comunicare con lui.

Malabolgia, il Sesto Infero

A centinaia di chilometri al di sotto del gelido mare di Stygia si spalanca la grande caverna di Malabolgia. I due strati sono collegati tra loro da lunghi canali ricoperti di ghiaccio, che si scioglie gradualmente mano a mano che il viaggiatore si avvicina al sesto infero. Malabolgia è un giardino avvelenato, un reame che appare splendido a prima vista, ma che nasconde orrende forze di putrefazione e disperazione. I suoi alberi sono scuri e contorti, i suoi stagni e i suoi ruscelli sono avvelenati e il profumo dei suoi fiori induce un sonno opprimente, sofferto e tormentato dagli incubi, mentre le sue bianche città e le sue torri svettanti nascondono in realtà dei mattatoi.

Malabolgia è uno dei più piccoli dei Nove Inferi. È un cavernoso reame ampio poco meno di centocinquanta chilometri. Dozzine di grandi lampade che proiettano un bagliore giallo-verdastro pendono dal soffitto della caverna, a un chilometro e mezzo di altezza. Il terreno della caverna è ricoperto di foreste morte e di prati disseminati di palazzi in rovina e padiglioni abbandonati. Questo dominio era un tempo un meraviglioso giardino, la delizia della divinità che regnava quaggiù prima della ribellione di Asmodeus, ma ora è tutt'altro che splendido.

Malabolgia è governato dall'arcidiavolessa Glasya, la figlia di Asmodeus, una creatura geniale, seducente, manipolatrice e perversa fino al midollo. Adora giocare con coloro che si lasciano soggiogare dal suo potere, alternando beffe sottili a crudeli provocazioni e mostrandosi altezzosa e sprezzante. A prima vista Glasya può sembrare decadente e apatica, ma in realtà è circondata da diavoli (e altri servitori) pronti a tutto pur di compiacerla. Il suo braccio destro è Tartash, il gran maresciallo di Malabolgia, un arcidiavolo che comanda la guardia di palazzo composta da diavoli bronzei e diavoli da guerra.

Sebbene sia possibile incontrare diavoli di ogni sorta a Malabolgia, lo strato è infestato anche da insetti mostruosi e scorpioni punginferno.

Giardino delle Delizie: Questo giardino, delimitato dalle mura di un incantevole palazzo, è in realtà un luogo perverso. È un miraggio della vera bellezza racchiusa nel cuore della menzogna che è Malabolgia. Glasya lo mantiene immacolato per sedurre le sue vittime e farsi beffe di loro. Le succubi che popolano il giardino accudiscono i prigionieri stremati, sussurrano tentazioni alle loro orecchie e promettono di farli fuggire dai loro tormenti. Ovviamente, nessuna agonia dei Nove Inferi è peggiore di una promessa di salvezza che viene poi crudelmente smentita.

Osseia, il Palazzo di Glasya: Glasya regna sul suo strato da uno splendente palazzo bianco le cui pareti e arcate sono sontuosamente decorate in stile barocco. Soltanto esaminando l'edificio da vicino è possibile scoprire che esso è composto dalle ossa laccate di innumerevoli vittime. La corte di Glasya comprende molte succubi, scapestrati cortigiani mortali, anime dannate argute o nobili e diavoli di alto rango che hanno perduto il favore degli altri Signori dei Nove. Quando Glasya si stanca dei suoi giocattoli, la sua guardia di diavoli bronzei li trascina via e li imprigiona o li elimina nelle macabre foreste degli impalati.

Maladomini, il Settimo Infero

Un grande viale di marmo decorato di statue grottesche, noto come la Via della Perdizione, conduce da Malabolgia a Maladomini, il settimo infero. Questo strato è composto da dozzine di grandi tunnel che si incrociano e si diramano formando un labirinto di centinaia e centinaia di chilometri. Maladomini è uno degli inferi più grandi e i suoi passaggi labirintici toccano tutti i bassi inferi: in vari punti i suoi tunnel raggiungono Malabolgia, Cania e perfino Nessus.

I tunnel di Maladomini sono ampi in media da 4,5 a 7,5 km e sono alti varie centinaia di metri. Ogni tunnel è una lunga caverna sinuosa che contiene antiche roccaforti, città diroccate e altri palazzi in rovina abbarbicati sulle erte pareti laterali. Al centro di ogni tunnel scorre un fiume di feccia e di liquame. Sciami di mosche fameliche assalgono tutti coloro che si avventurano tra le sordide rovine di Maladomini. Fiamme verdastri incostanti, alimentate dalle fuoriuscite di pece lungo le rive dei fiumi e sfere fluttuanti che proiettano una luce verdognola forniscono allo strato un'illuminazione fioca e malsana, ma alcuni tunnel sono privi anche di questa luce naturale e languono immersi in eterno in un'oscurità densa e soffocante.

Maladomini è suddiviso in vari feudi interni, che comprendono anche le roccaforti di molti diavoli della fossa e diavoli da guerra. Il signore dello strato è l'arcidiavolo Belzebù, il Signore delle Mosche. Molto tempo fa, Asmodeus scoprì che Belzebù tramava contro di lui. Per punizione, Asmodeus trasformò il signore

di Maladomini in un'orrenda creatura simile a una lumaca. Sconfitto e piegato da questa maledizione, ora Belzebù dedica ogni suo sforzo a riconquistare il favore di Asmodeus per essere liberato da questa forma miserevole. Se riesce a farlo rovinando i suoi antichi rivali, Dispater o Mefistofele, tanto meglio. La consorte di Belzebù è la potente arcidiavolessa Lilith, che consiglia il Signore delle Mosche nei suoi complotti affinché egli possa riconquistare la gloria perduta (e di conseguenza, anche Lilith). Gli altri arcidiavoli del seguito di Belzebù comprendono Barbatos (maresciallo di Maladomini) e Nebaz, l'Araldo delle Menzogne.

Il Carnevale Macabro: Sotto una chiusa che riversa liquame in una vallata melmosa, i diavoli si radunano per prendere parte a un baccanale eterno noto come il Carnevale Macabro. I padiglioni sporchi di feccia del Carnevale offrono ogni sorta di piaceri e degradazioni di natura indicibile. Il Carnevale ospita anche un prospero mercato nero dove i diavoli trafficano con tutto ciò che è proibito perfino nei nove Inferi: anime rubate, tesori nascosti ai Signori dei Nove, salvacondotti e libri di rituali proibiti.

Grenpoli: Ogni forma di violenza è proibita entro le mura di Grenpoli, la Città dell'Astuzia. Analogamente alla città di Dis, sul secondo strato, e a Tantlin, sul quinto, Grenpoli è un luogo dove il commercio e gli intrighi la fanno da padroni. La città è situata su un tratto ampio e facilmente navigabile dello Stige, e buona parte del commercio degli inferi intermedi e bassi passa per i suoi fatiscenti magazzini.

La politica dei Nove Inferi è la protagonista indiscussa di Grenpoli, in quanto questa città è la sede della burocrazia istituita da Asmodeus e il luogo dove tutti gli emissari dei Signori dei Nove (e di altre potenze) si incontrano. Grenpoli è retta per conto di Belzebù da un potente cambion di nome Mysdem, ma chi detiene il vero potere in città è il diavolo della fossa Lenphant, l'amministratore capo della burocrazia infernale.

Malagard: Questa città, l'incarnazione dell'accidia di Belzebù, era un tempo una grande città che ora sta cadendo inesorabilmente in rovina. Eserciti di anime dannate e di diavoli minori si danno da fare per erigere nuovi edifici o per ripulire le strade sommerse dal liquame, ma ogni loro sforzo è inutile e la putrefazione avanza. Un soffocante alone di fatalismo soffoca la città. I visitatori spesso cadono in preda a una cupa disperazione e perdono perfino la volontà di andarsene da Malagard. Belzebù regna dal Palazzo di Feccia, una vasta struttura su cui i diavoli riversano costantemente ulteriore sporcizia per eseguire la punizione decretata da Asmodeus.

Cania, l'Ottavo Infero

I tortuosi tunnel di Maladomini finiscono per collegarsi alla vasta e gelida caverna di Cania. Questa enorme volta è ampia varie centinaia di chilometri e alta varie dozzine, il cui terreno è interamente occupato da alti picchi ghiacciati, un gelido regno immerso in una notte eterna. Soltanto un tenue bagliore blu e biancastro proveniente dagli imponenti ghiacciai dello strato attenua l'oscurità. In quei luoghi dove non c'è nessun ghiacciaio, Cania è un regno senza luce. Raffiche violente di vento gelido, in grado di sopraffare anche le creature più resistenti, spruzzano un velo di ghiaccio e di polvere pungente su tutte le montagne e i campi innevati di Cania.

Come lo strato soprastante di Maladomini, anche Cania era un tempo un regno di grandi città, prima della ribellione di Asmodeus. Ma mentre le città del settimo infero sono decadute fino a diventare cumuli di rovine irriconoscibili, le città di Cania sono rimaste perfettamente preservate nel ghiaccio. Quaggiù, i resti dell'antico dominio precedente alla caduta dei diavoli sopravvivono in forma di tombe ghiacciate, biblioteche perdute e palazzi infestati dai fantasmi. Molti degli angeli che si rifiutarono di ribellarsi furono condannati al tormento e alla morte quaggiù, e giacciono ancora nelle profondità di Cania come creature non morte dai poteri indicibili. Perfino i diavoli hanno paura di scavare troppo a fondo tra i ghiacci di Cania e preferiscono lasciare stare quelle antiche rovine.

Proprio a ragione di questi antichi poteri sepolti, l'arcidiavolo Mefistofele (secondo in potenza soltanto ad Asmodeus in persona) scelse Cania come suo reame molti millenni fa. Secondo alcuni, tra i segreti che Mefistofele ha recuperato dalle profondità del suo dominio c'è anche quello del fuoco infernale, nonché armi funeste di tale potenza da indurre lo stesso Asmodeus a non interferire con ciò che accade in questo strato. Mefistofele, un arcidiavolo orgoglioso, di bell'aspetto e dai modi principeschi, è specializzato nel tentare i mortali con allettanti offerte di potere, specialmente di potere magico, ed è il patrono di molti warlock che hanno stipulato un patto infernale.

Buona parte della potenza di Mefistofele risiede nella sua autorità sui diavoli del ghiaccio, noti anche come gelugon. Queste creature erano un tempo una razza di demoni mercenari simili ai mesodemoni, ma Mefistofele riuscì a soggiogarli e a renderli suoi servitori per l'eternità alcuni millenni or sono, trasformandoli in abitanti dei Nove Inferi. Anche se Mefistofele consente ai diavoli del ghiaccio di servire gli altri arcidiavoli, essi sono comunque tenuti a obbedire a lui prima che a chiunque altro, una sicurezza non da poco per il signore di Cania. Mefistofele può contare anche sulla fedeltà di molti arcidiavoli importanti, tra cui Adonides (sovrintendente di Cania), Bifrons (comandante di una

Il Ghiaccio Oscuro di Cania

Il crudele freddo di Cania può uccidere rapidamente qualsiasi creatura che non sia immune ai suoi effetti. I diavoli che risiedono su questo strato si sono acclimatati al freddo tramite un rituale infernale, ma molti mortali avventati hanno trovato la morte sulle gelide distese di Cania.

Cania è un pericolo ambientale (vedi la *Guida del Dungeon Master*, pagina 158). Tutti i personaggi privi di resistenza o di immunità al freddo devono superare una prova di Tenacia con CD 29 ogni ora, altrimenti perderanno un impulso curativo. I personaggi rimasti privi di impulsi curativi perderanno invece un ammontare di punti ferita pari al proprio livello. Le creature esposte al freddo di Cania vengono rapidamente avvolte dal ghiaccio, ibernate per sempre in un'espressione di orrore e di sconcerto.

vasta legione di diavoli del ghiaccio) e Belphegor (il custode delle fonti di fuoco infernale al di sotto del palazzo di Mefistofele).

Kintyr: Kintyr è una città perduta situata in una conca tra due montagne ghiacciate. Era un tempo la sede di un arcidiavolo minore che si rivelò un servitore infedele di Mefistofele. Il signore dell'ottavo infero riuscì a distruggere il rivale e seppellì l'intera città sotto il ghiaccio con una potente maledizione. Le sue profondità gelate ora nascondono il sepolcro dell'arcidiavolo defunto, assieme a varie tesorerie segrete che racchiudono un potente artefatto. Mefistofele è convinto che le antiche interdizioni nascondano il congegno ai diavoli a lui fedeli, quindi a volte condanna alcuni prigionieri mortali a scavare tra le rovine, promettendo loro la libertà se mai troveranno qualcosa di prezioso.

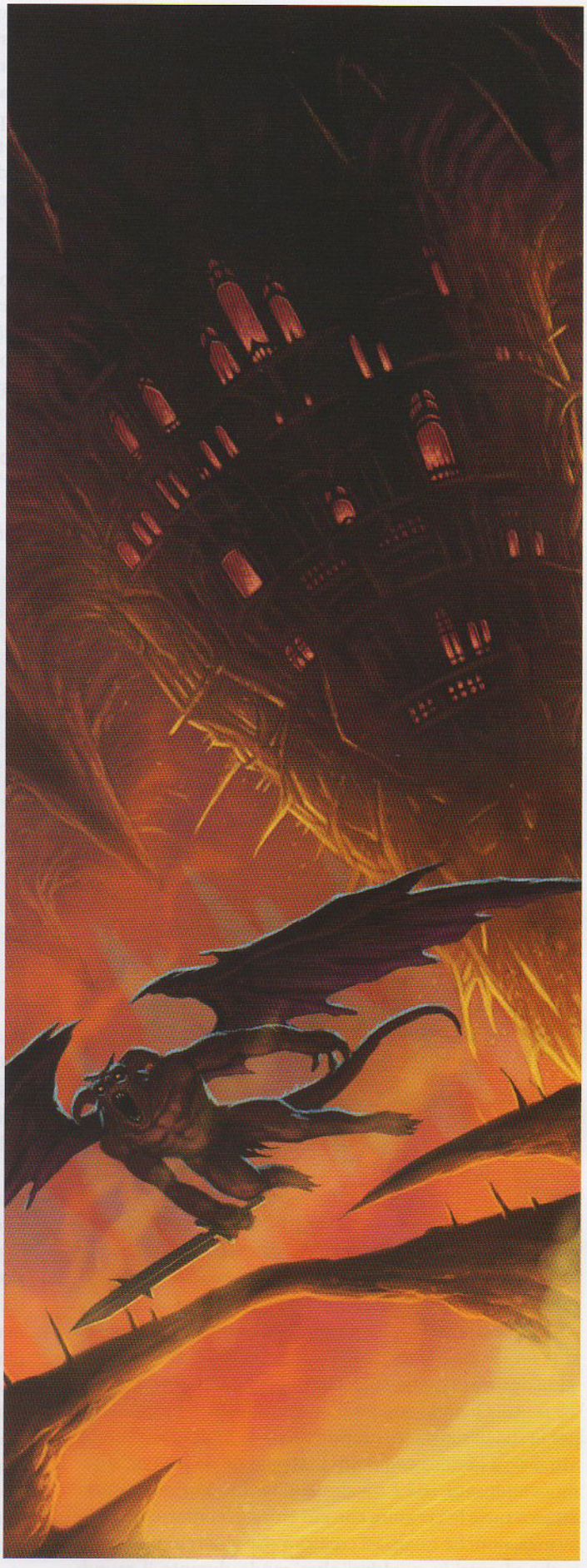
Mephistar: La cittadella di Mefistofele, ricavata dai ghiacci di un enorme ghiacciaio, è un luogo stranamente caldo e invitante. È un enorme castello che comprende letteralmente migliaia di abitazioni e ospita un'orda di guardie e servitori il cui compito è prendersi cura del signore dell'ottavo infero. Il palazzo e tutta la sua mobilia (perfino il trono di Mefistofele) sono ricavati dal ghiaccio. Uno stuolo di schiavi e artigiani si prende cura del palazzo, dei suoi contenuti e del suo signore. Uno dei cortili di Mephistar ospita il Giardino di Gelo, una riproduzione perfettamente dettagliata di un giardino vivente, accurata fin nei petali di ghiaccio del fiore più piccolo.

Nessus, il Nono Infero

A centinaia di chilometri al di sotto di Maladomini e di Cania si trova Nessus, il nono infero. Alcuni neri crepacci ghiacciati nascosti tra i ghiacciai di Cania si spalancano fino al cuore infuocato degli inferi e collegano i due strati. Nessus è la dimora del possente Asmodeus e di innumerevoli legioni di diavoli potenti. Sono pochi coloro che hanno contemplato i suoi crepacci infuocati e le sue fortezze infernali e hanno fatto ritorno al mondo mortale per raccontarlo.

Nessus ha forma sferica, una caverna che circonda il nucleo oscuro del mondo avvelenato di Baator. È percorsa da tortuosi crepacci e vasti abissi colmi di fiamme. In molti tratti è simile ai tunnel di Maladomini, ma spesso i tunnel di Nessus non hanno fondo, bensì si affacciano su precipizi di decine di chilometri che scendono fino a fiumi di roccia fusa. Alle pareti di questi spaventosi baratri si aggrappano vaste cittadelle di ferro, popolate da innumerevoli legioni di diavoli potenti; di tanto in tanto, un ampio ponte attraversa questi precipizi vertiginosi.

È l'arcidiavolo Asmodeus, il Principe del Male in persona, a regnare su Nessus. In quelle rare occasioni in cui si degna di apparire di persona, assume la forma di un umanoide dalla pelle rossa, dalle pic-



DAVE ALLSOP

cole corna nere e avvolto in vesti ingioiellate, dai modi pacati e civili. È una creatura calma, dai ragionamenti gelidi e impeccabili, il cui atteggiamento dimesso è in completo contrasto con il tremendo potere che detiene. Asmodeus può contare sulla fedeltà di numerosi potenti arcidiavoli, tra cui Alastor (il boia di Nessus), Baalberith (il cancelliere dei Nove Inferi), e Phongor l'Inquisitore. Conta al suo servizio anche vaste schiere di diavoli della fossa e diavoli da guerra.

I Calici della Sventura: Le creature che suscitano l'ira di Asmodeus in modo particolare vengono sigillate all'interno di bare roventi e abbandonate quaggiù, mantenute in vita per innumerevoli anni di tormento da una serie di magie diaboliche. Le centinaia di "calici" sono disposti in varie lunghe file tra le rovine di una città dimenticata. Si dice che alcuni contengano gli spiriti di quei grandi eroi che caddero di fronte alla potenza di Asmodeus molti secoli fa.

Malsheem: Malsheem è la roccaforte personale di Asmodeus. È una delle più possenti fortezze del cosmo ed è costruita sulle pareti circolari di un cratere vulcanico sul "fondo" di Nessus. Le cupe mura di Malsheem sono attraversate da passaggi e corti interne sfarzose ogni oltre descrizione: sale di marmo venato d'oro, pareti ricoperte di pregiati fregi dorati e mobilia di altissima qualità. Tuttavia, queste splendide sale sono pervase da una tangibile aura di disperazione. Alcune parti di Malsheem sono completamente deserte e un visitatore potrebbe vagare per ore e ore attraverso sale vuote e corridoi echeggianti senza incontrare nessuno. Nonostante tutto il potere e l'orgoglio di Asmodeus, i Nove Inferi restano comunque una prigione. Naturalmente, molte altre sale del palazzo sono meno tranquille: Malsheem ospita migliaia di guardiani, tra cui una legione di diavoli bronzei che proteggono fanaticamente Asmodeus, anche a costo della loro stessa vita.

Neshminaar: Questa città segreta è nascosta dietro torreggianti mura di pietra nera attraversate soltanto da una piccola porta. Nelle sue cupe sale, una cabala di cambion e di diavoli esperti di arte arcana fanno esperimenti per creare nuovi incroci di mostri, fabbricare costrutti infernali e perfezionare rituali oscuri. Le anime dannate condotte a Neshminaar vengono consumate nei modi più orribili che si possano concepire, a volte gettate in pasto alle mostruosità infernali che ancora non sono state sguinzagliate oltre le mura delle cittadelle. Il diavolo della fossa Neshm regna sulla città e veglia sugli studi oscuri dei suoi empi signori.

Taj Bari: Taj Bari, una cittadella di rame che si affaccia dalla parete di un profondo crepaccio, è un centro di sapere oscuro. Nelle sue cripte è custodita una copia del *pacto diabolus*, un antico accordo tra Asmodeus e le divinità riguardo al ruolo dei diavoli nell'universo. Nessun mortale ha mai potuto esaminare il patto, ma molti sospettano che Asmodeus abbia surclassato in astuzia i suoi nemici divini quando lo ha stipulato.

LE TEMPESTE DI FUOCO DI NESSUS

I crepacci di Nessus sono attraversati di tanto in tanto da fugaci cortine di fuoco sospinte da venti invisibili, simili a grosse ondate di fiamme emanate da una fornace. Queste tempeste di fuoco sono pericolose per qualsiasi creatura priva di resistenza o di immunità ai danni da fuoco.

Attacchi e bersagli colpiti dalle tempeste di fuoco: Una tempesta di fuoco è un muro mobile di fuoco lungo varie decine di metri, spesso da 1,5 a 3 metri e alto da 3 a 18 metri. Quando compare una tempesta di fuoco, si tira per la sua iniziativa. Al proprio turno, la tempesta di fuoco attraversa l'intero campo di battaglia da un lato all'altro, muovendosi di 1d12 quadretti a ogni suo turno. Il muro attacca tutte le creature con cui entra in contatto quando avanza, nonché qualsiasi creatura che vi sia spinta contro o che vi entri in qualsiasi altro modo durante il round: +22 contro Riflessi, 4d8+8 danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). *Mancato:* Danni dimezzati e nessun danno continuato.

PANDEMONIUM

Un dominio dimenticato dove gli esuli, i ricercati e i disperati soccombono lentamente alla follia

TRATTI DI PANDEMONIUM

Tipo: Dominio astrale.
Forma e dimensioni: Un labirinto di grandi tunnel che si estende per circa novecento chilometri; ciclico.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Normale.
Venti di Pandemonium: Al di fuori del riparo offerto da una struttura solida, tutti questi effetti ostili vengono imposti dai venti ululanti: tutte le creature subiscono una penalità di -5 alle prove di Percezione su Pandemonium. Le creature volanti considerano ogni quadretto come un quadretto di terreno difficile. Gli attacchi contenenti la parola chiave "tuono" infliggono danni dimezzati (i danni da tuono continuati non subiscono questo effetto). Non è possibile mantenere nessun tipo di zona.

Pandemonium, un folle labirinto di tunnel bui percorsi da feroci raffiche di vento, è il più desolato e il più cupo dei domini astrali conosciuti. La divinità che creò questo luogo in un'epoca che si perde nella notte dei tempi la abbandonò poco dopo, e nessuna razza o grande potenza ne ha mai fatto la sua dimora. È un luogo dove si recano i dimenticati, gli esiliati e i perduti, per vagare senza pace e senza respiro, sospinti dalla forza del vento incessante.

Pandemoniun è circondato da un tratto buio e tempestoso del Mare Astrale. Quando un viaggiatore si avvicina al dominio, le nubi inquiete che lo avvolgono, di color magenta (il velo colorato del dominio) si fanno sempre più fitte e il vento sempre più intenso, fino a diventare una bufera urlante. Una raffica improvvisa e violenta sbatte allora il viaggiatore sul pavimento di una vasta caverna e le nubi agitate si trasformano bruscamente in fredde pareti di roccia nera.

L'intero piano è immerso in uno sconfinato uragano nero. Per andarsene da Pandemonium, un viaggiatore astrale deve volare attraverso gli ululanti baratri neri che si aprono sulla "parete" esterna del piano-caverna, vincendo i suoi venti furiosi. Molti viaggiatori naufragano con i loro vascelli in questi passaggi pericolosi e restano isolati sul piano.

Pandemonium è un labirinto grande quanto un regno, fatto interamente di tunnel lunghi e tortuosi e di grandi caverne. Prima o poi, ogni cunicolo torna al punto di partenza, creando un labirinto sigillato su scala mondiale che nessuno è mai riuscito a esplorare del tutto. Il piano è privo di fonti di luce naturale e in buona parte dei suoi tunnel le temperature sono fredde. L'elemento più pericoloso è il suo vento urlante e violento che investe e tormenta qualsiasi creatura che tenti di spostarsi.

Potenze di Pandemonium

Non esiste alcun reame divino su Pandemonium, ma non è sempre stato così. Un tempo questo piano era il dominio dell'orrendo dio Tharizdun. Tharizdun abbandonò il piano poco dopo averlo creato, attratto dalle potenzialità del Caos Elementale. Non si disturbò mai a creare una grande cittadella o un palazzo personale su Pandemonium. Tuttavia, Pandemonium porta ancora il marchio di Tharizdun, il Dio Incatenato. I cunicoli bui e tortuosi di Pandemonium, il suo gelo che intorpidisce le ossa e i suoi venti in grado di indurre alla follia sono rimasti esattamente come Tharizdun li creò, molte migliaia di anni fa. Un numero esiguo degli antichi servitori di Tharizdun, guardiani mostruosi e angeli della follia, si annida ancora nelle viscere del piano. In aggiunta ai folli servitori di Tharizdun, anche il dio-lich Vecna possiede una torre nascosta nel cuore di Pandemonium. Angeli oscuri e potenti visitatori non morti si assicurano che nessun visitatore raggiunga la torre di Vecna... o che sopravviva per poterlo raccontare.

A differenza di molti altri domini astrali, ben pochi spiriti giungono in questo luogo oscuro dopo la morte. La maggior parte dei mortali che risiede su Pandemonium è ancora viva. Questi mortali sono noti con il nome collettivo di **esiliati**, in quanto sono stati scaraventati su questo luogo orrendo da una terribile maledizione o sono fuggiti quaggiù per nascondersi da qualche nemico potente. Molti finiscono per impazzire a causa dell'oscurità e del vento. Il più potente gruppo di esiliati è quello del Cenacolo dei Lugubri, un ordine segreto di adepti che ha ceduto volontariamente alla follia pur di padroneggiare dei poteri magici a cui altrimenti nessuna mente mortale avrebbe potuto reggere.

Luoghi di Pandemonium

I tunnel di Pandemonium hanno una larghezza variabile da 12 a 60 metri, ma molti sono più stretti mentre altri, più rari, hanno dimensioni colossali. Pressoché tutti i viaggiatori provenienti da altri piani si smarriscono quasi immediatamente in questo grande labirinto oscuro.

Agathion: Alcune delle caverne di Pandemonium sono completamente sigillate e separate dai tunnel circostanti. L'unico modo di raggiungerle è attraverso dei portali magici. Molte entità malvagie dimenticate e mostri addormentati giacciono imprigionati nelle silenziose caverne di Agathion.

Manicomio: La cittadella del Cenacolo dei Lugubri si trova nei pressi del velo del piano. È un vasto ammasso di edifici e mura mescolati alla rinfusa. I folli signori del Cenacolo dei Lugubri non si curano troppo dei visitatori che possono capitare per caso nella loro cittadella, ma i mercenari e i mostri al soldo della Cenacolo dei Lugubri attendono con ansia di poter assalire e depredare qualche viaggiatore.

Sala dell'Inverno: Questo angolo di Pandemonium è assai più freddo del resto di questo miserevole piano. Quaggiù il vento si trasforma in una pungente tormenta di neve e il pavimento della caverna è costituito da un lago di ghiaccio nero. Questa è anche la dimora di una feroce tribù di giganti del gelo, che schiavizzano qualsiasi creatura che abbia la sventura di finire tra le loro grinfie.

Shom, il Deserto Bianco

Quaggiù, i monumenti e le rovine di una razza scomparsa celano antichi segreti

TRATTI DI SHOM

Tipo: Dominio astrale.
Forma e dimensioni: Deserto di dune bianche e bassi rilievi vasto circa un migliaio di chilometri; delimitato.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Normale.

Un tempo una misteriosa razza di creature mortali colte e illuminate viveva sul dominio di Shom. Molti pellegrini si recavano su questo piano in cerca di verità e di illuminazione, e per studiare ai piedi degli anziani di Shom. Ma questa razza antica scomparve molto tempo fa, lasciando dietro di sé soltanto i suoi templi deserti, i suoi mausolei sepolti e i suoi monumenti di pietra. Ora Shom è un'imponente distesa sabbiosa, un deserto bianco dove statue titaniche e città deserte vegliano silenziosamente sui suoi antichi enigmi.

Shom è un dominio molto vasto. Gli altopiani di sbiadite rocce arancioni e i palmeti delle oasi lussureggianti interrompono di tanto in tanto la distesa sconfinata di dune. Il cielo è di un azzurro intenso. Un sole e una luna orbitano attorno al piano, scandendo giorni e notti di durata regolare, ma sia il sole che la luna sono vascelli sontuosamente decorati d'oro e d'argento che fluttuano nei cieli a dozzine di chilometri d'altitudine. Anche se Shom è un luogo arido, spazzato da forti venti che sollevano nuvole di polvere dalle cime delle dune, le temperature restano fresche e confortevoli.

I viaggiatori astrali che arrivano a Shom trovano un'aurora azzurra e scintillante che blocca il loro cammino. Coloro che si spingono oltre questo velo colorato giungono sul dominio e si ritrovano trasportati sulle sabbie abbaglianti nei pressi di una città in rovina semisepolta. I vascelli astrali atterrano dolcemente sulle dune. Dall'interno, il confine planare sembra una solida barriera scintillante stazionaria, simile a un miraggio generato dal caldo. Chi cammina verso il miraggio (o, nel caso di un vascello atterrato, chi impugna il timone con il desidero di partire) fa ritorno sul Mare Astrale.

Potenze di Shom

Gli antichi abitanti di Shom sono scomparsi da tempo, ma hanno posto a guardia dei loro tesori e delle loro cripte numerosi possenti costrutti, guardiani immortali e non morti instancabili. Sfingi, naga, mummie, fanta-

smi e golem proteggono molti dei luoghi di potere nascosti nelle città in rovina di questo dominio. Naturalmente, le leggendarie reliquie e le biblioteche di questo piano attirano aspiranti saccheggiatori a bizzeffe, nonostante la presenza di questi guardiani. Predoni githyanki, cultisti, diavoli o angeli oscuri al servizio di Vecna perlustrano spesso le distese di Shom, in cerca di qualche nuovo tesoro o di un frammento di conoscenze perdute.

Anche se nessun mortale si stabilisce mai a Shom permanentemente, le distese lucenti sono disseminate di cittadelle dei marut. I marut sorvegliano da lontano i complessi più potenti e pericolosi di Shom, e quando serve cacciano via gli intrusi.

Luoghi di Shom

Grandi statue, alcune alte decine e decine di metri, sovrastano le rovine semisepolte di Shom.

Elirhondas: Questa città, un tempo nota come la Città dei Filosofi, era la capitale del dominio. Fu anche l'ultimo rifugio del popolo di Shom, che nei suoi ultimi giorni nascose molti potenti tesori magici e conoscenze perdute, proteggendoli con potenti interdizione. Grandi teschi infuocati pattugliano le catacombe al di sotto delle sue strade invase dalle sabbie e attaccano ogni intruso che incontrano.

Oracolo di Qarma-Thaal: Questo vecchio oracolo vive in un antico crepaccio stretto tra due altopiani. Assieme, uno dei sacerdoti dell'oracolo e l'individuo che andava in cerca di risposte bevevano l'acqua mistica di una fontana magica e si avventuravano tra strani sogni che celavano conoscenze perdute del passato e visioni fugaci di ciò che deve ancora accadere. Anche se i sacerdoti sono scomparsi da tempo, la fontana magica esiste ancora, protetta da una grande sfinge nota come la Voce di Sarpoth.

Gli Illumian scomparsi

Shom era un tempo il reame di una razza mortale nota come gli illumian. Costoro erano molto simili agli umani, ma Ioun aveva benedetto ogni illumian con due sillabe delle Parole della Creazione: una per la mente e una per l'anima. Forti di questo dono divino, gli illumian crearono il dominio astrale di Shom e si ritrassero dal mondo dei mortali per condurre vite di riflessione e di studio. Gli illumian prosperarono per molti secoli, ma il loro isolamento dal mondo mortale provocò la loro graduale mummificazione attorno alle Parole che ciascuno di essi incarnava. Gli illumian divennero sempre più isolati: ognuno si allontanava dai suoi simili, formando cabale sempre più ristrette che si guardavano con sospetto tra loro. Fu l'inizio di un'era di aspre rivalità, di cospirazioni fomentate da sospetti e di faide violente che coinvolse tutto Shom. Molte cabale fuggirono, tornando sul mondo mortale o spingendosi fino agli angoli più remoti del cosmo. Alla fine soltanto una cabala rimase a regnare su un dominio deserto... finché anch'essa non si estinse. Ioun piange ancora per il fato di Shom, perché nessun altro reame mortale raggiunse mai il suo livello di comprensione o radunò mai altrettanta conoscenza. Quanto agli illumian, si dice che ne esistano ancora alcuni esemplari nel mondo, decisamente meno potenti, ma senza dubbio più saggi.

Tytherion, la Notte Eterna

Un terribile reame di sete, di oscurità e di buie profondità infestate dai draghi

TRATTI DI TYTHERION

Tipo: Dominio astrale.
Forma e dimensioni: Un labirinto di canyon largo 150 km, lungo 1.200 km e profondo fino a 18 km, circondato da una fascia di steppe inaridite di una larghezza che varia tra i 15 e i 75 km; delimitato.
Gravità: Normale.
Mutabilità: Mutabile divino. (Ogni divinità ha il controllo sul suo ambiente.)
Corruzione: Gli attacchi contenenti le parole chiave "malattia" o "veleno" ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire. I poteri di guarigione ripristinano soltanto la metà dei punti ferita normalmente previsti.
Affinità necrotica: Gli attacchi contenenti la parola chiave "necrotico" ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire e gli attacchi contenenti la parola chiave "radioso" infliggono danni dimezzati (i danni radiosi continuati non subiscono questo effetto).

Tytherion, un vasto labirinto avvolto perennemente nell'oscurità, è una terra desolata infestata dai mostri e brulicante di rettili, nonché il territorio di caccia dei draghi. Templi sinistri si affacciano su precipizi da capogiro e cupe fortezze si ergono sui pendii e sulle guglie nascoste nelle profondità senza luce. Tytherion è un piano di tenebra, di disperazione e di disillusione. È quaggiù che il male più famelico raduna i servitori e le risorse su cui può contare, e cova la sua fame insaziabile.

I viaggiatori astrali che oltrepassano il velo colorato indaco scuro di Tytherion atterrano con i loro vascelli sulle aride steppe che circondano un canyon nel cuore di un grande deserto o di un'arida savana. Tytherion consiste in quel grande canyon, o meglio in un complesso di canyon. Il canyon di Tytherion è lungo centinaia di chilometri. Innumerevoli canyon laterali, valli sospese, costoni rocciosi e altopiani montagnosi si alternano al suo interno. In molti punti, sul fondo di un canyon si apre un ulteriore canyon e il più basso arriva quasi a misurare venti chilometri di profondità rispetto alla superficie.

Mano a mano che i viaggiatori scendono sempre più in basso in questo sinistro labirinto nero, passano dal deserto delle terre di confine a una folta fascia di arbusti secchi e senza vita, dove i pini e i roveti più caparbi si avvinghiano ai pendii rocciosi. Ancora più in basso, gli arbusti cedono il passo alla roccia nuda, alle esalazioni di fumo e alla cenere, in quanto le profondità vulcaniche inferiori sono attraversate da torrenti di lava che serpeggiano sul fondo dei canyon.

Su Tytherion non esistono né luna, né sole, né stelle. I suoi altopiani spogli sono sovrastati da una coltre di nuvole nere irrequiete che si estendono a perdita d'occhio nell'oscurità che avvolge il piano. La sola fonte di luce originaria del piano è data dal bagliore dei fiumi di magma che scorrono nelle profondità e dagli sporadici lampi nei cieli neri soprastanti. Di tanto in tanto si sca-

tena un violento temporale che riversa torrenti di acqua fredda nei canyon circostanti. Quasi tutta l'acqua evapora prima di raggiungere il fondo, generando banchi di vapore e di foschia che concedono agli arbusti inariditi un minimo di umidità. Come siano venuti a crearsi i roveti e gli alberi morti è un mistero.

Potenze di Tytherion

Le divinità che regnano su Tytherion non si curano molto del loro reame ottenebrato. Sia Tiamat che Zehir lasciano che i loro servitori (e i mostri originari di questo orribile luogo) lottino per sopravvivere come meglio possono, dimostrando in tal modo il loro valore.

Le steppe, i deserti e gli erti canyon di Tytherion sono il dominio di Zehir. Quegli spiriti mortali che hanno deluso Zehir in vita vengono trasformati in miserevoli mostri serpentiformi. Seppure sottoposti a una folle agonia, possono ancora essergli utili facendo la guardia ai suoi templi. Gli spiriti mortali che hanno compiaciuto Zehir vengono invece ricompensati con l'opportunità di continuare a servire il dio della notte nell'aldilà come **servi dell'oscurità.** Pur mantenendo la loro forma umanoide, sviluppano alcuni lineamenti serpentini (lingua biforcuta, zanne, occhi senza palpebre) come segno del favore di Zehir. Prestano servizio come sacerdoti, accoliti e guardie dei templi che si prostrano e intonano inni nei templi neri che Zehir ha fatto erigere in suo stesso onore.

Tiamat regna nei canyon più bassi e infesta le profondità vulcaniche di Tytherion. In confronto a Zehir, può contare su un numero più esiguo di spiriti mortali. Coloro che Tiamat sceglie come suoi servi dell'oscurità sono abbandonati a se stessi nelle profondità fumose del piano. I più forti e i più intelligenti riescono a diventare dei signorotti, e a ottenere il comando sui loro simili inferiori nei tetri castelli delle profondità. Dal momento che la dea dei draghi esige ben poco da loro, molti di questi servitori di Tiamat continuano a condurre una vita di avarizia e ad accumulare ricchezze nell'aldilà esattamente come facevano in vita. A volte perseguono i loro piani di cupidigia anche in luoghi come Sigil, Roccafosca, Chernoggar o perfino Hestavar. Coloro che non riescono a procurarsi un posto all'interno di questo ordine spietato vengono abbandonati a se stessi fuori dalle mura della cittadella e diventano facili prede dei draghi che vagano per tutto il dominio di Tiamat.

Tytherion è anche la dimora di numerosi diavoli rinnegati. Il primo tra questi è l'arcidiavolo Geryon, che un tempo regnava su Stygia, il quinto infero. I diavoli di Tytherion sono una schiatta patetica. Alcuni progettano di riconquistare in qualche modo il favore di Asmodeus, altri persistono orgogliosamente nella loro ribellione e formulano vuote minacce di vendetta contro i loro rivali infernali, e altri ancora mettono in vendita i loro servigi come mercenari planari. Senza dubbio ce ne sono anche alcuni che fingono di essere caduti in disgrazia e continuano a servire Asmodeus in segreto anche in "esilio."



RALPH HORSLEY

Luoghi di Tytherion

Nelle aride steppe delle terre di confine, una serie di antichi sentieri serpeggia fino alle profondità oltrepassando le tetre rovine di templi simili a ziggurat. Se si eccettua l'orlo esterno del canyon, il piano sembra quasi del tutto privo di terreno pianeggiante. Pendii instabili di rocce spoglie e di ghiaia sottopongono costantemente i viaggiatori al rischio di una caduta fatale. Tytherion è caldo e secco nelle propaggini più alte, ma le sue profondità sono calde come una fornace.

Amun-Atl: Questa gigantesca piramide di pietra nera a gradoni è situata su un altopiano insulare e funge da quartier generale di Zehir. Vari templi minori e monasteri oscuri circondano la ziggurat centrale, formando una città popolata da accoliti e assassini servitori dell'oscurità fedeli in tutto e per tutto al loro dio scaglioso. Zehir vive in un vasto labirinto immerso nell'oscurità e non esce quasi mai dal suo rifugio in risposta ai proclami di devozione dei suoi seguaci. Il suo sguardo è costantemente fisso sulle trame che tesse ai danni delle divinità rivali. Spetta ad Atlathessk, il Siniscalco della Notte, un esarca yuanti, governare il dominio in nome di Zehir. Atlathessk esige rifornimenti costanti di mortali viventi da immolare sugli altari di Zehir, il che significa che gli abitanti di Amun-Atl fanno spesso affari con i mercanti di schiavi githyanki o conducono personalmente delle razzie sui mondi mortali.

Il Castello Strisciante: Questa possente fortezza di mura di ferro e di tetri bastioni vaga per il livello intermedio dei canyon di Tytherion. È chiamato il Castello Strisciante perché si sposta su centinaia di zampe di ferro artigliate. Il castello è la cittadella del semidio oscuro Vulkur Vaal, noto anche come Vaal il Fustigatore. Vaal è un condottiero cambion che lasciò nel mondo mortale una scia di sangue al suo passaggio, secoli prima di prendere di mira le dimore degli dèi. Si diletta delle forme più oscure di magia e va in cerca di un potere che lo renda superiore a qualsiasi divinità. Lo stesso Castello Strisciante è un potente artefatto che risponde esclusivamente alla volontà di Vaal. Dai suoi bastioni pendono forche di ferro a cui vengono appese le anime dei torturati, mentre le sue porte di ferro sono sorvegliate da uno stuolo di diavoli mercenari.

Caverne dello Splendore Infuocato: Al di sotto della più profonda fossa di Tytherion si snoda un vasto complesso di caverne attraversate da fiumi di magma e delimitato da bastioni di pietra. Questo intricato sistema di caverne labirintiche è il covo di Tiamat, la Regina dei Draghi. Molti servitori dell'oscurità, tra cui gli spiriti dei dragonidi malvagi, i diavoli rinnegati che hanno giurato fedeltà a Tiamat, gli angeli oscuri e ogni sorta di progenie draconica volano, strisciano e serpeggiano per queste vaste caverne, prostrandosi al cospetto della Regina Drago e obbedendo a ogni suo capriccio. Cinque grandi dragoni (uno bianco, uno nero, uno verde, uno blu e uno rosso) fungono da consorti di Tiamat e proteggono il suo tesoro, una raccolta di ricchezze che sfida ogni immaginazione.

Nel cuore del covo di Tiamat si erge una serie di porte di adamantio alte oltre 30 metri. Tiamat non ha mai rivelato cosa si trova oltre di esse e non ha mai consentito che fossero aperte. Alcuni sapienti presumono che dietro quelle porte siano rinchiusi dei possenti primordiali, vincolati e imprigionati laggiù molto tempo fa.

Speranze Perdute: Una vallata d'alta quota occupata da una folta foresta spinosa ospita la necropoli di ossidiana di Speranze Perdute, la roccaforte del signore dei lich Melif e della sua cabala di maghi non morti. All'interno della necropoli, uno stuolo di sarcofagi risplende di un fioco bagliore verdastro fosforescente che illumina la metropoli e proietta una luce spettrale su tutta la valle. Si dice che Melif si sia procurato la collera della Regina Corvo per i suoi esperimenti necromantici e che quindi si sia rifugiato su Tytherion. Orrende creazioni non morte infestano la valle di Speranze Perdute e i servi dell'oscurità hanno imparato a girare al largo da quel luogo, onde non diventare i prossimi soggetti degli esperimenti del re necromante.

Yithomel: All'interno di questa sinistra cittadella, una cabala dei più potenti servitori dell'oscurità di Tiamat regna su una vasta regione dei canyon intermedi di Tytherion. Si tratta dei Sette Re di Yith, monarchi mortali che hanno dedicato le loro vite a una bramosia per la ricchezza e lo splendore che rivaleggia con quelle dei draghi. Ogni re compete ferocemente con gli altri per ammassare ulteriore ricchezza e influenza sugli affari dei mortali, e ognuno di essi è impegnato in un'eterna competizione per surclassarsi a vicenda. Dozzine di marut, vincolati da contratti vecchi di secoli a proteggere i loro avidi padroni, si occupano di sorvegliare la fortezza.

Altri luoghi

La cosmografia del Mare Astrale non è simmetrica. Alcuni domini sono vasti, altri sono molto piccoli. Alcuni sono ben noti, altri sono stati praticamente dimenticati. Il Mare Astrale lambisce le rive di molti domini strani e remoti, e nessuno è mai riuscito a tracciare una mappa di tutti i suoi isolotti fluttuanti e delle sue correnti oscure.

Carceri, la Prigione Rossa

Carceri è un dominio astrale ben nascosto. Il suo ingresso è sbarrato da grandi porte di adamantio. Coloro che oltrepassano il velo colorato rosso del dominio vengono depositati davanti a queste porte di adamantio. Non potranno entrare nel dominio vero e proprio senza trovare un modo di aprire o oltrepassare le porte.

Carceri è un piano-prigione. Le divinità crearono Carceri per imprigionare un terribile mostro primordiale che era troppo potente da uccidere senza scatenare un potere tale da annientare anche tutto il resto del creato. Moradin in persona forgiò le possenti porte e le catene che tengono prigioniero il mostro all'interno.

Carceri ha la forma di un tetro arcipelago sovrastato da un cielo senza stelle. Oltre le porte di adamantio si estendono sei isole spoglie: Othrys, Cathrys, Minethys, Colothys, Porphatyx e Agathys. Le prime cinque isole sono fredde, paludose e a volte investite da violente piogge acide. Sono abitate da una manciata di miserevoli creature prigioniere che non seguono nessuna

legge: mortali, spiriti mortali, diavoli e mostri di ogni genere condannati alla prigionia perpetua su questo piano. I più forti tra i prigionieri e i rinnegati dominano e soggiogano i più deboli.

La sesta isola, Agathys, è disabitata. È situata molto lontano rispetto alle altre ed è quaggiù che gli dèi seppellirono la cosa senza nome per cui costruirono questo dominio-prigione. Tetri angeli guardiani vigilano sulle sue rive e non consentono a nessuno di avvicinarsi.

Haemnathuun

A volte un dio, un primordiale o un'altra potente entità viene preservata dal Mare Astrale anche dopo la sua morte. Il suo corpo fluttua tra i vapori stellati come una statua del suo vecchio aspetto, immerso in un sonno eterno, a meno che una scintilla divina non giunga a risvegliarlo. Uno di questi cadaveri fluttuanti è quello di Haemnathuun, il Signore del Sangue, un terribile primordiale che cadde nel corso di un assalto ai domini degli dèi innumerevoli secoli fa.

Il corpo fluttuante di Haemnathuun è una montagna vagante di strana pietra scarlatta, lungo 300 metri. Il primordiale non aveva certo queste dimensioni al momento della morte, ma col passare dei secoli, i cadaveri fluttuanti che vanno alla deriva nel Mare Astrale si trasformano lentamente in materia astrale. Haemnathuun era un terribile gigante con quattro braccia artigliate e vaste fauci erte di zanne aguzze. La pietrificazione del suo corpo e gli alberi e i rampicanti che hanno ricoperto la sua massa non sono riusciti a nascondere la sua mostruosità. Gli abomini noti come immondi di sangue furono una creazione di Haemnathuun, che li fece a sua immagine e somiglianza.

Una feroce tribù di cacciatori astrali si è insediata sul cadavere di Haemnathuun e vive nella strana foresta che cresce sul suo corpo.

Pluton, la Distesa Grigia

Pluton, un dominio di salici morenti, olivi avvizziti e pioppi neri, è un luogo dimenticato da tutti, la cui esistenza è nota soltanto ai sapienti più esperti. Questa lugubre terra era un tempo il dominio di Nerull, un dio della morte che aveva intrappolato gli spiriti di innumerevoli mortali nel suo regno e li aveva resi suoi schiavi. Alcuni venivano sottoposti a terribili tormenti, altri venivano costretti a servire nelle sue tetre legioni, ma la maggior parte di questi spiriti non era altro che un'orda di ombre impotenti, che anelava alla liberazione della vera morte. Nerull ambiva a diventare il re degli dèi e scagliava maledizioni ed epidemie sul mondo mortale per rimpolpare le fila delle sue schiere di morti.

La sorte intervenne in forma di un'altezzosa regina-strega mortale che giunse nel reame di Nerull alla sua morte. Il Signore dei Morti cercò di legarla a lei come sua consorte, ma la regina-strega si rifiutò. Guidò una ribellione di anime tormentate, spodestò Nerull, spezzò la sua presa sui morti e reclamò la sua area di influenza. Per evitare che la regina divenisse un tiranno della stessa risma di Nerull, le altre divinità innalzarono quest'ombra mortale al loro stesso rango e la nominarono dea della morte... ma non dei morti. Anche se la sovranità sui morti le è stata negata, nei suoi lunghi secoli di regno, la dea ha aggiunto l'inverno e il fato alla sua area di influenza. È conosciuta nel mondo mortale come la Regina Corvo.

Anche se Pluton è quasi del tutto abbandonato e nessuna nuova anima mortale giunge più in questo luogo, alcuni spiriti, spaventati dall'idea di passare oltre e di abbracciare la vera morte, decisero di aggrapparsi alla mezza morte che Nerull aveva loro concesso. Molti di questi spiriti sono diventati creature non morte folli e astiose. Altri spiriti mortali erano stati condannati a una tortura o a una prigionia che ancora non si è conclusa. Ad esempio, alcuni spiriti erano stati condannati a erigere un muro che crolla sempre prima di essere completato, o a spostare una montagna una cucchiaiata di terriccio alla volta. Altre creature, come i servitori di Vecna o i saccheggiatori githyanki, giungono a Pluton in cerca di ricchezze o conoscenze andate perdute nel corso dei secoli. I tesori funerari di migliaia di monarchi defunti giacciono ancora nei mausolei e nelle cripte di questo oscuro piano.

Tu'narath, la Città dei Githyanki

Il più grande insediamento githyanki è Tu'narath, una città retta dalla regina-lich dei githyanki, Vlaakith. Tu'narath, eretta sul vasto cadavere di un dio dimenticato, è una metropoli astrale. Decine di migliaia di githyanki e altrettanti schiavi affollano le sue vie tortuose e le sue torri slanciate. La città abbraccia il corpo della divinità perduta e vari ponti vertiginosi attraversano gli spazi tra le sue braccia aperte e le sezioni più contorte del suo torace.

Un piccolo numero di mercanti e mercenari di altre razze, a cui i funzionari della regina-lich hanno concesso dei salvacondotti, sbrigano i loro affari negli affollati distretti del mercato cittadino, ma non devono mai uscire dai quartieri riservati agli stranieri, pena la morte. Numerosi visitatori hanno scoperto nel modo peggiore che i loro salvacondotti restano validi soltanto finché i githyanki ritengono proficuo che continuino a circolare liberamente.

Vlaakith la Regina-Lich ha regnato sui githyanki per oltre un migliaio di anni. Anche se le altre città e cittadelle sono ufficialmente indipendenti da Tu'narath, nessun githyanki osa sfidare la regina. Solitamente,Vlaakith distrugge i potenziali rivali ricorrendo alle sue temibili arti necromatiche, cibandosi delle loro energie vitali per alimentare la propria essenza di non morta. Il palazzo di Vlaakith è ricavato dal grande teschio della divinità morta su cui poggia la città, che sovrasta tutto il resto di Tu'narath. Il palazzo serve a ricordare in modo non troppo sottile che l'occhio di Vlaakith è sempre fisso sui suoi sudditi.

CAPITOLO 6

Mostri dei piani



STEVE ELLIS

Spiriti austeri infestano i tenebrosi sentieri della Coltre Oscura, demoni sadici vanno a caccia per i dungeon dell'Abisso e diavoli crudeli vagano per le sinuose caverne dei Nove Inferi. Dalle foreste della Selva Fatata alle cittadelle del Mare Astrale, i piani sono popolati da creature talmente terribili e talmente immense che il mondo mortale tremerebbe dinanzi al loro potere.

Questo capitolo introduce alcuni nuovi mostri originari dei piani.

Mostro	Livello	Ruolo
Bladeling acuminato	6	Soldato
Canoloth (demone)	7	Soldato
Bladeling guardiarasoio	8	Artigliere
Diavolo del dolore	8	Soldato
Korred randellatore	8	Soldato
Bladeling incantatore di ferro	10	Controllore d'elite
Korred mastro di danze	10	Controllore (Guida)
Diavolo del dolore capitano	11	Controllore (Guida)
Demone d'ombra	12	Appostato d'elite
Canoloth da caccia (demone)	13	Gregario
Chasme (demone)	14	Schermagliatore
Assassino a sei dita	15	Appostato
Solamith (demone)	15	Artigliere
Accolito oscuro di Graz'zt	15	Gregario
Arconte dell'aria soffio di zefiro	16	Appostato
Lama ululante	16	Schermagliatore (Guida)
Custode	17	Appostato
Arconte dell'aria lamatempesta	18	Schermagliatore
Diavolo uncinato	18	Schermagliatore
Diavolo uncinato sorvegliante	18	Soldato
Raavasta osservatore	19	Appostato
Aspetto di Dispater (guida)	20	Controllore d'elite
Eletto di Graz'zt	22	Controllore d'elite
Diavolo delle tempeste	23	Artigliere
Raavasta complottatore	23	Controllore d'elite
Terrore astrale	24	Bruto solitario
Aspetto di Graz'zt	24	Schermagliatore d'elite
Baphomet (demone)	28	Bruto solitario
Dispater (diavolo)	28	Controllore solitario (Guida)
Diavolo bronzeo	28	Soldato
Graz'zt (demone)	32	Controllore solitario



ARCONTE DELL'ARIA

Gli arconti dell'aria sono combattenti elementali creati dai primordiali per muovere guerra agli dèi e ai loro servitori.

Arconte dell'Aria Soffio di Zefiro **Livello 16 Appostato**
Umanoide elementale Medio (aria) PE 1.400

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +12
PF 122; **Sanguinante** 61
CA 30; **Tempra** 28, **Riflessi** 29, **Volontà** 27
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 fulmine
Velocità volo 8 (fluttuare)

(+) **Catena Chiodata** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine**
Portata 2; +22 contro CA; 2d4 + 5 danni più 2d6 danni da fulmine, e il bersaglio viene tirato di 1 quadretto.

Spinta del Ciclone (standard; ricarica ⚅)
Emanazione ravvicinata 1; +19 contro Tempra; 2d8 + 8 danni, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono.

Fuga Turbinante (movimento; a volontà) ✦ **Teletrasporto**
Le creature adiacenti vengono spinte di 1 quadretto e l'arconte soffio di zefiro si teletrasporta di 8 quadretti.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
Abilità Furtività +19
For 16 (+11) **Des** 23 (+14) **Sag** 18 (+12)
Cos 20 (+13) **Int** 15 (+10) **Car** 14 (+10)
Equipaggiamento corazza di piastre, catena chiodata

Tattiche degli arconti dell'aria soffio di zefiro

Un soffio di zefiro si avventa in avanti e sceglie il maggior numero di bersagli possibile per il suo potere di *spinta del ciclone*. Mentre attende che questo potere si ricarichi, attacca con la sua catena chiodata, effettuando una raffica di attacchi prima di usare *fuga turbinante* per ritrarsi all'indietro.



Arconte dell'Aria Lamatempesta **Livello 18 Schermagliatore**
Umanoide elementale Medio (aria) PE 2.000

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +14
Venti Impetuosi (quando è sanguinante) aura 3; finché si trovano nell'aura, i nemici privi della parola chiave "aria" sono assordati e subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire in mischia e a distanza.
PF 174; **Sanguinante** 87
CA 32; **Tempra** 31, **Riflessi** 32, **Volontà** 30
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 fulmine
Velocità volo 8 (fluttuare)

(+) **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine**
+23 contro CA; 1d8 + 3 danni più 2d6 danni da fulmine, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto

Vincolo del Vento (standard; incontro) ✦ **Arma, Fulmine**
Richiede spada lunga; +23 contro CA; 4d8 + 10 danni da fulmine, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Colpito o mancato: Una volta per round, al proprio turno, la creatura può usare un'azione minore per far scorrere il bersaglio di 1 quadretto (tiro salvezza termina).

Furia della Tempesta
Se al suo turno il lamatempesta si muove di 4 o più quadretti dalla posizione che occupava, ottiene un bonus di +2 alla CA e i suoi attacchi in mischia infliggono 1d8 danni da fulmine extra.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale
For 18 (+13) **Des** 25 (+16) **Sag** 20 (+14)
Cos 22 (+15) **Int** 17 (+12) **Car** 15 (+11)
Equipaggiamento corazza di piastre, spada lunga

Tattiche degli arconti dell'aria lamatempesta

Un lamatempesta usa tattiche mordi e fuggi, colpisce e poi vola via per assalire altri avversari. Cerca di colpire un nemico potente con *vincolo del vento*, usando l'effetto di scorrimento per portare l'avversario in una posizione in cui potrà essere attaccato ai fianchi.

Conoscenze degli arconti dell'aria

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I soffio di zefiro sono assassini elementali, mentre i lamatempesta costituiscono le unità di avanguardia in una battaglia.

CD 25: I soffio di zefiro possono trasformarsi in furiosi cicloni in grado di scagliare via i loro nemici. I lamatempesta sono invece protetti da venti urlanti che possono respingere le armi e i proiettili.

Gruppi di incontro

Gli arconti dell'aria combattono assieme alle altre creature elementali, anche quelle appartenenti ad altri elementi.

Incontro di Livello 20 (PE 12.000)
- 2 arconti dell'aria soffio di zefiro (livello 16 appostato)
- 2 arconti dell'aria lamatempesta (livello 18 schermagliatore)
- 1 arconte del ghiaccio scultore del gelo (livello 20 controllore)
- 2 slaad rossi (livello 15 soldato)

ZOLTÁN BOROS & GÁBOR SZIKSZAI

BAPHOMET

BAPHOMET, NOTO ANCHE COME IL RE CORNUTO, incarna la forza distruttiva dell'ira e gli aspetti più feroci della natura. Il suo culto è una forza influente all'interno della società dei minotauri e ha contribuito a spingere quella razza verso il suo lato più malvagio e bestiale. I suoi seguaci sono incitati a cedere alla loro bestia interiore, quindi è adorato soprattutto dai mercenari, dai pirati e dalle tribù di barbari selvaggi.

Baphomet è un demone aggressivo e vanaglorioso, affetto da manie di grandezza che spingono i suoi adoratori allo zelo più cieco. È violento e cede facilmente alla collera. Sebbene possa anche dimostrarsi astuto, preferisce agire d'impulso. Alle creature che assecondano i capricci di Bephomet viene concesso di vivere, mentre coloro che esprimono dei dubbi finiscono per essere schiacciati sotto i suoi zoccoli.

Baphomet a volte indossa una corona di ferro sulle cui punte aguzze sono state impalate le teste mozzate dei suoi nemici sconfitti. Indossa un'armatura sommaria e impugna un'enorme ascia bipenne chiamata *Spaccacuori*.

CONOSCENZE DI BAPHOMET

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 19: Baphomet è chiamato il Re Cornuto, il Calpestatore, il Principe delle Bestie e il Signore dei Minotauri. È adorato da coloro che ammirano gli aspetti più selvaggi della natura.

CD 28: Baphomet concentra la sua ostilità soprattutto verso due suoi nemici: il principe dei demoni Yeenoghu e la dea Melora. Baphomet, come Yeenoghu, crede di essere il più adatto a regnare sul mondo naturale. Baphomet cova rancore anche nei confronti di Graz'zt, che un tempo lo imprigionò.

CD 33: Baphomet regna su uno strato dell'Abisso chiamato il Labirinto Senza Fine, un vasto dedalo di pietra. Il Labirinto Senza Fine è popolato da demoni goristro e minotauri feroci che danno la caccia a chiunque capiti per caso nel territorio del loro signore.

Baphomet **Livello 28 Bruto solitario**
Umanoide elementale Enorme (demone) PE 65.000

Iniziativa +23 **Sensi** Percezione +27; scurovisione
Terreno di Sangue aura 5; una creatura nell'aura che effettua un attacco in mischia contro un bersaglio sanguinante ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni, e una creatura sanguinante che effettua un attacco in mischia ottiene un bonus di +10 ai tiri dei danni.
PF 1.295; **Sanguinante** 647; vedi anche *ferocia*
CA 42; **Tempra** 44, **Riflessi** 41, **Volontà** 40
Resistenza 20 variabile (3/incontro; vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 282)
Tiri salvezza +5
Velocità 8 (camminare sulla terra)
Punti azione 2

Spaccacuori (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 3; +32 contro CA; 3d12 + 10 danni (crit 9d12 + 46), e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA (tiro salvezza termina).

Corna Aguzze (standard; a volontà)
Portata 2; +31 contro CA; 4d8 + 10 danni, e il bersaglio scorre di 2 quadretti. Quando Baphomet effettua questo attacco come parte di una carica, il bersaglio viene anche buttato a terra prono.

Furore (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Baphomet efffettua un attacco con *Spaccacuori* contro un bersaglio e un attacco con *corna aguzze* contro un beraglio diverso.

Muggito (reazione immediata, quando Baphomet è danneggiato da un attacco; il potere si ricarica quando Baphomet diventa sanguinante per la prima volta) ✦ **Paura, Tuono**
Emanazione ravvicinata 6; +29 contro Volontà; 7d8 + 6 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Furia Sanguinante (standard; utilizzabile solo quando Baphomet è sanguinante; a volontà)
Emanazione ravvicinata 2; +29 contro Tempra; 4d8 + 10 danni, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono.

Labirinto Abissale (minore; a volontà) ✦ **Illusione**
Muro ad area 4 entro 10; il muro illusorio occupa 4 quadretti contigui e dura fino alla fine dell'incontro. Non è possibile distruggere o scalare il muro. Se Baphomet crea più di un muro, nessuna parte di un muro creato può essere adiacente a un altro muro.
Il muro blocca il movimento e le linee visuali dei nemici. Baphomet e i suoi alleati possono muoversi, vedere e attaccare attraverso il muro senza alcuna penalità. Se Baphomet o un suo alleato si muovono in uno spazio all'interno del muro e adiacente a un nemico, quel nemico può ignorare gli effetti di quel muro.

Ferocia (quando Baphomet scende a 0 punti ferita)
Baphomet effettua un attacco con *furia sanguinante*.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Atletica +29, Intimidire +25, Natura +27

For 30 (+24)	**Des** 28 (+23)	**Sag** 26 (+22)
Cos 27 (+22)	**Int** 20 (+19)	**Car** 22 (+20)

Equipaggiamento *Spaccacuori (ascia bipenne immorale +6)*

TATTICHE DI BAPHOMET

Baphomet adora i combattimenti in mischia e scende in battaglia caricando senza temere nulla. Usa *muggito* la prima volta che viene colpito, se ci sono almeno tre nemici entro gittata. Se i suoi avversari sono oltre la sua portata in mischia, Baphomet usa *labirinto abissale* per separarli e seminare confusione. Una volta in mischia, Baphomet usa *labirinto abissale* per impedire ai nemici di ritirarsi. Sferra i suoi attacchi con *Spaccacuori* contro i nemici più corazzati e le sue *corrna aguzze* contro quelli meno protetti. Una volta sanguinante, Baphomet getta via la sua arma e usa *furia sanguinante* a ogni round finché i suoi avversari non sono morti o finché non viene distrutto.

Lama ululante

Le lame ululanti sono zeloti religiosi che adorano Baphomet e si dedicano a rituali e attività profane mirate a diffondere il caos e la ferocia.

Lama Ululante **Livello 16 Schermagliatore (Guida)**
Umanoide naturale Medio, umano PE 1.400

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +17
PF 151; **Sanguinante** 75; vedi anche *ira bestiale*
CA 30; **Tempra** 27; **Riflessi** 29; **Volontà** 28
Velocità 6

⚔ **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+21 contro CA; 2d8 + 7 danni, e il bersaglio scorre di 1 quadretto.

⚔ **Carica Mobile** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede spada lunga; la lama ululante effettua un attacco in carica: +22 contro CA; 1d8 + 9 danni, e la lama ululante scatta di 3 quadretti.

⚔ **Colpo del Re Cornuto** (standard; utilizzabile soltanto quando la lama ululante è sanguinante; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede spada lunga; +21 contro CA; 3d8 + 7 danni.

Ira Bestiale (minore; utilizzabile soltanto quando la lama ululante è sanguinante; incontro)
La lama ululante ottiene 15 punti ferita temporanei e 1 punto azione.

Sangue per Baphomet (minore; ricarica ⚅ ⚄ ⚃)
Quando la lama ululante attacca ai fianchi un nemico assieme a un alleato, tale alleato effettua un attacco basilare in mischia contro la creatura attaccata ai fianchi come azione gratuita.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Atletica +15, Natura +17, Raggirare +18
For 14 (+10) **Des** 25 (+15) **Sag** 18 (+12)
Cos 15 (+10) **Int** 12 (+9) **Car** 20 (+13)
Equipaggiamento armatura di pelle, spada lunga

Tattiche delle lame ululanti

Una lama ululante usa *carica mobile* all'inizio del combattimento e poi passa ad attaccare con la spada lunga, combattendo con dedizione totale al Re Cornuto e usando il suo potere *sangue per Baphomet* ogni volta che può. Una volta sanguinante, usa i suoi poteri *ira bestiale* e *colpo del Re Cornuto*.

Conoscenze delle lame ululanti

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Nelle città dei minotauri, alcuni minotauri cabalisti guidano dei culti di Baphomet, ma la venerazione del Re Cornuto si è diffusa anche nelle aree rurali, dove vivono gli umanoidi più poveri e depravati. Questi seguaci, guidati da un culto chiamato il Tempio dell'Ira, conducono incursioni contro le pattuglie e le guarnigioni delle autorità locali.

CD 25: Le lame ululanti sono le guide spirituali del Tempio dell'Ira. Adorano Baphomet e celebrano dei rituali che culminano nella decapitazione di un toro. Alcuni testimoni affermano di avere sentito la testa di toro decapitata parlare con la voce sussurrante di Baphomet.

Gruppi di incontro

I culti di Baphomet annoverano tra i loro seguaci sia dei minotauri che degli umanoidi.

Incontro di Livello 14 (PE 4.800)
- 2 lame ululanti (livello 16 schermagliatore)
- 1 minotauro selvaggio (livello 16 bruto)
- 8 umani tirapiedi (livello 7 gregario)

In confronto agli altri signori dei demoni, Baphomet è relativamente debole. È difficile incontrarlo da solo, in quanto circola in compagnia di minotauri selvaggi e demoni goristro.

Incontro di Livello 30 (PE 94.000)
- Baphomet (livello 28 bruto solitario)
- 1 demone marilith (livello 24 schermagliatore d'elite)
- 2 demoni goristro (livello 19 bruto d'elite)



CHIPPY

BLADELING

Dalla pelle di un bladeling si protendono spuntoni e lame di ogni genere, che danno alla creatura il suo nome.

I primi bladeling furono creati dal dio Bane come soldati, ma mentre alcuni bladeling continuano a servire il loro creatore nel dominio astrale di Chernoggar, altri si sono sottratti al giogo del dio della guerra e difendono con le unghie e con i denti la loro ritrovata indipendenza.

Bladeling Acuminato **Livello 6 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 250

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4
PF 69; **Sanguinante** 34
CA 22; **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 16
Resistenza 8 acido
Velocità 6

Falchion (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+13 contro CA; 2d4 + 5 danni (crit 4d4 + 13), e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'acuminato. Se un bersaglio marchiato dal bladeling acuminato effettua un attacco che non comprende il bladeling acuminato tra i bersagli, subisce 2 danni.

Tempesta di Rasoi (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 1; +11 contro Riflessi; 1d6 + 5 danni.

Aculei Naturali (minore; a volontà)
Propagazione ravvicinata 1; il bersaglio subisce 2 danni.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +4

For 20 (+8)	**Des** 16 (+6)	**Sag** 12 (+4)
Cos 13 (+4)	**Int** 10 (+3)	**Car** 8 (+2)

Equipaggiamento armatura di pelle, falchion

Tattiche dei bladeling acuminati

Un bladeling acuminato inizia la battaglia caricando con impeto e usando il suo falchion per mietere i suoi avversari. L'acuminato usa *aculei naturali* una volta per round, o due volte se non si muove. Soltanto quando è circondato da più avversari fa ricorso a *tempesta di rasoi*.

Conoscenze dei bladeling

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 10: I bladeling sono feroci combattenti che rispettano le dimostrazioni di potere. Molti bladeling vagano ancora per i campi di battaglia di Chernoggar, ma alcuni sono riusciti a sfuggire e a trovarsi una nuova dimora su un altro piano.

CD 15: Il corpo di un bladeling è un'arma vivente. Anche se questi combattenti si affidano principalmente alle armi e alle armature in combattimento, possono anche scagliare gli aculei e le lame che crescono sui loro corpi. Tutti i bladeling possono scagliare una raffica di aculei a raggio tutt'intorno a loro, ma sono pochi quelli che riescono a colpire i bersagli oltre una certa distanza.

CD 20: Molto tempo fa, Bane scelse una razza di mortali del mondo naturale e la usò per creare una nuova razza di soldati. Concesse alla razza notevoli abilità in combattimento e la dotò di armi naturali, ma non riuscì a sopprimere l'indipendenza che spinse alcuni bladeling a ribellarsi contro di lui.

Bladeling Guardiarasoio **Livello 8 Artigliere**
Umanoide naturale Medio PE 350

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +12
Sudario d'Acciaio aura 1, finché il bladeling guardiarasoio non è sanguinante; un nemico che inizia il suo turno nell'aura subisce 5 danni.
PF 65; **Sanguinante** 32
CA 22; **Tempra** 17, **Riflessi** 22, **Volontà** 20; vedi anche *scudo di rasoi*
Resistenza 9 acido
Velocità 6

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+11 contro CA; 1d8 danni.

Arco Lungo (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 20/40; +15 contro CA; 1d10 + 5 danni, e la velocità del bersaglio è ridotta di 1 quadretto fino alla fine del turno successivo del bladeling guardiarasoio.

Tempesta di Rasoi (standard; incontro)
Emanazione ravvicinata 1; +13 contro Riflessi; 1d6 + 5 danni.

Scudo di Rasoi
Finché il bladeling guardiarasoio non è sanguinante, ottiene un bonus di +2 alla CA e alla difesa di Riflessi.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +14, Intimidire +5

For 11 (+4)	**Des** 21 (+9)	**Sag** 16 (+7)
Cos 11 (+4)	**Int** 12 (+5)	**Car** 8 (+3)

Equipaggiamento armatura di pelle, arco lungo, spada lunga, faretra con 30 frecce

Tattiche dei bladeling guardiarasoio

I bladeling guardiarasoio sono competenti negli scontri in mischia, ma preferiscono sostenere i loro alleati tramite attacchi a distanza. Per dissuadere i loro avversari dall'avvicinarsi, usano ogni volta che possono la loro aura di *sudario d'acciaio* e il potere di *tempesta di rasoi*.

Bladeling Incantatore di Ferro **Livello 10 Controllore d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 1.000

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +6
Nube di Lame aura 1; se un nemico inizia il proprio turno nell'aura subisce 5 danni.
PF 200; **Sanguinante** 100
CA 26; **Tempra** 19, **Riflessi** 25, **Volontà** 21
Resistenza 10 acido
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

Spada Corta (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+15 contro CA; 2d6 + 2 danni.

Dardo Affilato (standard; a volontà)
Gittata 10; +15 contro CA; 1d8 + 2 danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del bladeling incantatore di ferro.

Tempesta di Rasoi Migliorata (reazione immediata, quando il bladeling viene colpito da un attacco in mischia; incontro)
Emanazione ravvicinata 2; +14 contro Riflessi; 1d8 + 2 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Esplosione di Schegge (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ad area 2 entro 10; +14 contro Riflessi; 1d8 + 3 danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del bladeling incantatore di ferro.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune
Abilità Arcano +15, Intimidire +10

For 10 (+5)	**Des** 15 (+7)	**Sag** 13 (+6)
Cos 12 (+6)	**Int** 20 (+10)	**Car** 17 (+8)

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta

Tattiche dei bladeling

Incantatori di ferro

I bladeling incantatori di ferro prendono il comando della battaglia e sostengono gli alleati lanciando *esplosioni di schegge* nel mezzo delle file nemiche e scagliando *dardi affilati*. Anche se i nemici di un incantatore di ferro riescono ad avvicinarsi, l'incantatore di ferro può reagire con una *tempesta di rasoi migliorata* e con la sua dolorosa aura di *nube di lame*.

Gruppi di incontro

I bladeling sono presenti su tutti i piani e spesso è possibile incontrarli su Sigil, Roccafosca e nelle terre selvagge del Caos Elementale. I bladeling lavorano spesso come mercenari e si mettono al servizio di chiunque possa pagare il loro prezzo.

Incontro di Livello 11 (PE 3.000)

- 1 bladeling incantatore di ferro (livello 10 controllore d'elite)
- 2 bladeling guardiarasosio (livello 8 artigliere)
- 4 bladeling acuminati (livello 6 soldato)
- 1 segugio infernale (livello 7 bruto)



Personaggi bladeling

Altezza media: 1,7 m - 2 m
Peso medio: 105-155 kg
Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Saggezza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale
Linguaggi: Comune
Bonus alle abilità: +2 Intimidire
Resistenza all'acido: Un personaggio bladeling è dotato di resistenza all'acido pari a 5 + metà del proprio livello.
Tempesta di Rasoi: Un personaggio bladeling può usare *tempesta di rasoi* come potere a incontro.

Tempesta di Rasoi — Potere razziale bladeling

Dal corpo del bladeling crescono aculei e lame che perforano i suoi avversari.

Incontro
Azione minore — **Emanazione ravvicinata 1**
Bersagli: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Forza + 2 contro Riflessi, Costituzione + 2 contro Riflessi, o Destrezza + 2 contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Destrezza danni.
All'11° livello il bonus aumenta a +4 e i danni a 2d6 + modificatore di Destrezza, e al 21° livello il bonus aumenta a +6 e i danni a 3d6 + modificatore di Destrezza.
Speciale: Alla creazione del personaggio, il giocatore sceglie Forza, Costituzione, o Destrezza come il punteggio di caratteristica che userà per effettuare i tiri per colpire relativi a questo potere. Questa scelta resterà immutabile per tutta la vita del personaggio e non cambierà gli altri effetti del potere.

Nuovo talento: Tempesta di Rasoi Migliorata [Bladeling]

Prerequisito: Bladeling
Beneficio: Il personaggio sostituisce il suo potere di *tempesta di rasoi* con il potere seguente.

Tempesta di Rasoi Migliorata — Potere razziale bladeling

Le lame e gli spuntoni scattano in avanti, impalando gli avversari del bladeling e infliggendo un dolore persistente.

Incontro
Azione minore — **Emanazione ravvicinata 2**
Bersagli: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Forza + 2 contro Riflessi, Costituzione +2 contro Riflessi, o Destrezza + 2 contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Destrezza danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
All'11° livello il bonus aumenta a +4 e i danni a 2d8 + modificatore di Destrezza, e al 21° livello il bonus aumenta a +6 e i danni a 3d8 + modificatore di Destrezza. Inoltre, i danni continuati aumentano a 10 all'11° livello e a 15 al 21° livello.
Speciale: Alla creazione del personaggio, il giocatore sceglie Forza, Costituzione, o Destrezza come il punteggio di caratteristica che userà per effettuare i tiri per colpire relativi a questo potere. Questa scelta resterà immutabile per tutta la vita del personaggio e non cambierà gli altri effetti del potere.

FRANZ VOHWINKEL

CUSTODE

I CUSTODI SONO GLI INQUIETANTI GUARDIANI della città di Roccafosca, sulla Coltre Oscura, anche se a volte si recano altrove e fanno visita perfino al mondo naturale. Evitano ogni genere di conflitto finché i loro obiettivi segreti non entrano in contrasto con le azioni altrui... e dal momento che i loro obiettivi rimangono un mistero, tali conflitti possono verificarsi senza alcun preavviso.

Se i custodi servono un padrone, nessuno sa di chi si possa trattare. Gli abitanti di Roccafosca credono che i custodi siano al servizio del principe della città, Rolan il Senzamorte, ma non esiste alcuna prova a sostegno di questa convinzione.

CONOSCENZE DEI CUSTODI

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I custodi sono gli strani guardiani della città di Roccafosca, sulla Coltre Oscura. Badano alla sicurezza della città, ma per ragioni ignote.

CD 25: I custodi agiscono su comando di un padrone senza nome. I loro obiettivi sono un segreto, ma le loro attività hanno spesso a che fare con la morte. Vedere un custode al di fuori della Coltre Oscura è considerato un presagio di sventura, che annuncia la morte imminente di qualcuno.

CD 27: I custodi parlano un linguaggio ignoto tutto loro, fatto di rapidi ticchettii. Quando un custode muore, si dissolve in una pozza di liquido nero come l'inchiostro, simile alla forma liquida che poteva assumere in vita, ma lascia il suo equipaggiamento dietro di sé.



LUCIO PARRILLO

Custode **Livello 17 Appostato**
Umanoide ombra Medio (mutaforma) PE 1.600

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +17; vista cieca 20
PF 128; **Sanguinante** 64
CA 31; **Tempra** 29, **Riflessi** 30, **Volontà** 28
Immunità charme, paura, sonno; vedi anche *dissoluzione*
Velocità 6; vedi anche *dissoluzione*

(+) **Arma di Sostanza Ombrosa** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il custode attacca con un'arma che si forma dall'ombra: +23 contro CA; 2d8 + 3 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del custode. Un custode può marchiare soltanto una creatura alla volta con questo attacco. La condizione ha termine se il custode usa il suo potere di *dissoluzione*.

Soffio Corrosivo (standard; incontro) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 3; +20 contro Tempra; 3d6 + 5 danni da acido, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina). *Effetto secondario*: il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Dissoluzione (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Guarigione, Metamorfosi**
Il custode si scioglie in una pozza di liquido scuro e viscoso. Finché rimane in questa forma, il custode è immune alle condizioni di immobilizzato e trattenuto e ignora il terreno difficile. Il custode ottiene un bonus di +5 a tutte le difese, e recupera 10 punti ferita alla fine di ogni suo turno. Il custode ottiene una velocità di scalata e di nuoto pari alla sua velocità base di camminata. Il custode può effettuare soltanto azioni di movimento e azioni minori. Può rimanere in questa forma a tempo indeterminato e può riassumere la sua forma normale con un'azione di movimento.

Vantaggio Marchiato
Il custode infligge 2d6 danni extra contro un bersaglio da lui marchiato.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +19, Manolesta +19

For 17 (+11)	**Des** 22 (+14)	**Sag** 19 (+12)
Cos 20 (+13)	**Int** 18 (+12)	**Car** 9 (+7)

Equipaggiamento cappotto, grembiule, occhiali

TATTICHE DEI CUSTODI

I custodi tendono ad attaccare in più gruppi. Un gruppo effettua un assalto frontale, usando *arma di sostanza ombrosa*, mentre un altro gruppo si porta in una posizione tattica da cui i suoi membri possono usare *soffio corrosivo*. Quando i membri del primo gruppo rimangono gravemente feriti, si ritirano usando *dissoluzione*. L'altro gruppo ingaggia allora il nemico mentre i compagni si guariscono.

Quando una battaglia appare perduta, i custodi si sacrificano per fornire copertura a uno dei loro membri e consentirgli di fuggire, probabilmente affinché la creatura possa riferire l'esito dello scontro al padrone segreto dei custodi.

GRUPPI DI INCONTRO

È raro che i custodi collaborino con altre creature. In genere agiscono soltanto assieme ai loro simili o, più raramente, assieme a qualche alleato d'ombra al loro comando.

Incontro di Livello 17 (PE 8.000)
- 4 custodi (livello 17 appostato)
- 2 trappole dei tentacoli spettrali (livello 13 ostacolo)

Le statistiche della trappola dei tentacoli spettrali sono riportate nella *Guida del Dungeon Master*, pagina 91.

Incontro di Livello 18 (PE 10.800)
- 2 custodi (livello 17 appostato)
- 2 serpenti d'ombra (livello 16 schermagliatore)
- 1 treant radicenera (livello 19 soldato d'elite)

LE PROFONDITÀ CORROTTE DELL'ABISSO BRULICANO di demoni di ogni genere che vivono solo per distruggere.

CANOLOTH

I CANOLOTH SONO I CANI DA CACCIA dell'Abisso. Alcuni canoloth sono usati come empi animali da compagnia, mentre altri vagano per il Caos Elementale in branchi feroci, lasciando una scia di cadaveri massacrati al loro passaggio.



Dall'alto in basso: chasme e canoloth

Canoloth **Livello 7 Soldato**
Bestia elementale Media (demone) PE 300

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +9; vista cieca 10
PF 82; **Sanguinante** 41
CA 23; **Tempra** 21, **Riflessi** 19, **Volontà** 18
Resistenza 10 veleno, 10 variabile (1/incontro; vedi "Resistenza," *Manuale dei Mostri*, pagina 282)
Velocità 7

(+) **Morso** (standard; a volontà)
+13 contro CA; 2d6 + 4 danni.

Lingua Sferzante (standard; a volontà)
Portata 4; +13 contro CA; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Lingua Afferrante (minore; a volontà)
Bersaglia una creatura frastornata, inerme, stordita o svenuta; portata 4; +12 contro Tempra; il bersaglio viene tirato fino a uno spazio non occupato adiacente al canoloth.

Guaito Canoloth (standard; incontro) ✦ **Paura, Psichico**
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia le creature prive della parola chiave "demone"; +11 contro Volontà; 1d6 + 1 danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Atletica +12

For 18 (+7)	**Des** 14 (+5)	**Sag** 12 (+4)
Cos 18 (+7)	**Int** 5 (+0)	**Car** 6 (+1)

TATTICHE DEI CANOLOTH

Un canoloth si porta entro 4 quadretti dai suoi nemici e utilizza *lingua sferzante*. Se il nemico è frastornato dall'attacco, il canoloth può usare *lingua afferrante* per tirare quell'avversario entro portata delle sue mascelle. La creatura usa anche *guaito canoloth* per indebolire le difese dei nemici che non è in grado di colpire, oppure quando è circondata dai nemici.

Canoloth da Caccia **Livello 13 Gregario**
Bestia elementale Media (demone) PE 200

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +12; vista cieca 10
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 27; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 23
Resistenza 10 veleno
Velocità 7

(+) **Lingua Sferzante** (standard; a volontà)
Portata 4; +18 contro CA; 5 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è già frastornato, subisce invece 2 danni extra.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale

For 18 (+10)	**Des** 14 (+8)	**Sag** 12 (+7)
Cos 18 (+10)	**Int** 5 (+3)	**Car** 6 (+4)

TATTICHE DEI CANOLOTH DA CACCIA

I canoloth da caccia usano tattiche simili a quelle dei canoloth. L'unica differenza rilevante consiste nel fatto che i canoloth da caccia cercano di attaccare lo stesso bersaglio tutti assieme.

CONOSCENZE DEI CANOLOTH

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 16: I canoloth sono affamati di carne umana, e come gli evistro, tendono a formare dei branchi da caccia. Tollerano la presenza degli altri abitanti dell'Abisso e spesso accompagnano le creature demoniache più disparate.

DAVE ALLSOP

CD 21: Nonostante la sua assenza di occhi, un canoloth è dotato di sensi che gli consentono di individuare e seguire una preda.

Gruppi di incontro

I mesodemoni spesso addestrano i canoloth per usarli come bestie feroci da guardia. Sono pronti anche a vendere i canoloth a chiunque sia disposto ad acquistare tali mostri. L'istinto di appartenenza al branco tipico dei canoloth consente a questi demoni di collaborare con numerosi tipi di creature.

Incontro di Livello 7 (PE 1.500)
- 2 demoni canoloth (livello 7 soldato)
- 1 strega ululante (livello 7 controllore)
- 2 accoliti cremisi (livello 7 schermagliatore)

Incontro di Livello 12 (PE 3.400)
- 2 mesodemoni (livello 11 soldato)
- 5 canoloth da caccia (livello 13 gregario)
- 1 divoratore di spiriti (livello 11 controllore d'elite)

Chasme

I CHASME, ESSERI ASTUTI, FULMINEI E VIGLIACCHI, sono demoni insettiformi che appagano la loro eterna sete di sangue e di dolore tormentando le creature più deboli di loro.

Chasme	**Livello 14 Schermagliatore**
Bestia magica elementale Grande (demone)	PE 1.000
Iniziativa +16	**Sensi** Percezione +7
PF 138; **Sanguinante** 69	
CA 29; **Tempra** 26, **Riflessi** 29, **Volontà** 24	
Resistenza 10 variabile (2/incontro; vedi "Resistenza," *Manuale dei Mostri*, pagina 282)	
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno), volo 10	
(+) **Corno** (standard; a volontà)	
+19 contro CA; 2d6 + 7 danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina), o 10 danni continuati se il bersaglio sta già subendo 5 danni continuati (tiro salvezza termina).	
† **Attacco Mobile in Mischia** (standard; a volontà)	
Un chasme può muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco basilare in mischia in un qualsiasi punto di quel movimento. Il chasme non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio del suo attacco.	
Ronzio (standard; si ricarica quando il chasme diventa sanguinante per la prima volta) ✦ **Sonno**	
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia le creature prive della parola chiave "demone"; +17 contro Volontà; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è svenuto (tiro salvezza termina).	
Mobilità del Chasme	
Il chasme ottiene un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità provocati dal movimento.	
Vantaggio in Combattimento	
Il chasme infligge 1d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento. Questi danni aumentano a 2d6 contro gli avversari svenuti.	
Allineamento Caotico malvagio	**Linguaggi** Abissale
Abilità Furtività +19, Intimidire +14, Intuizione +12, Raggirare +14	
For 19 (+11)	**Des** 24 (+14)	**Sag** 10 (+7)
Cos 18 (+11)	**Int** 11 (+7)	**Car** 14 (+9)

Tattiche dei chasme

Un chasme si affida alla velocità e al vantaggio del volo per tormentare i suoi nemici pur evitando i pericoli. La creatura inizia lo scontro con *ronzio* e poi si concentra sui nemici svenuti, cercando di ucciderli. Il chasme sfreccia da un avversario all'altro, nel tentativo di infliggere danni continuati su più avversari. Il chasme tiene in serbo l'uso successivo di *ronzio*, una volta ricaricato, per coprirsi la ritirata o per suggellare la vittoria.

Conoscenze dei chasme

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 18: Grazie alla sua astuzia e al suo senso di autoconservazione, un chasme dimostra una sottigliezza piuttosto inconsueta per i demoni. Anche se i suoi obiettivi restano comunque la rovina, la follia e il dolore, sa prendere tempo per accumulare potere e conoscenze atte allo scopo. Spesso ricorre alle menzogne, alle minacce e alle torture per costringere le altre creature ad aiutarlo.

CD 23: I chasme emergono spontaneamente dai cadaveri delle creature uccise nell'Abisso. Come vermi immondi, i giovani chasme strisciano fuori dai cadaveri e iniziano a nutrirsi della corruzione che pervade tutto l'Abisso. Altri demoni, specialmente quelli che sono in grado di volare, spesso uccidono e divorano le larve di chasme in cui si imbattono. I pochi giovani chasme che dimostrano l'astuzia necessaria a sopravvivere diventano esemplari adulti nel giro di un mese.

Gruppi di incontro

I chasme preferiscono gli alleati forti e stupidi, quindi spesso si fanno accompagnare dai demoni più brutali o li manipolano a tale scopo. Se mettendosi al servizio di un demone più potente, un chasme ha l'opportunità di seminare più caos, coglie al balzo l'opportunità.

Incontro di Livello 14 (PE 5.200)
- 2 demoni chasme (livello 14 schermagliatore)
- 2 streghe notturne (livello 14 appostato)
- 2 mesodemoni (livello 11 soldato)

Incontro di Livello 15 (PE 6.000)
- 2 demoni chasme (livello 14 schermagliatore)
- 1 terrore delle ragnatele demoniache (livello 14 controllore d'elite)
- 2 drider signori delle zanne (livello 14 bruto)

Demone d'ombra

Un demone d'ombra, nato dalla corruzione pura dell'Abisso, è un immondo di oscurità famelica. Questi subdoli demoni svolgono mansioni di spie, esploratori e assassini.

Demone d'Ombra **Livello 12 Appostato d'elite**
Umanoide elementale Medio (demone) PE 1.400

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
PF 196; **Sanguinante** 98
CA 28; **Tempra** 25, **Riflessi** 27, **Volontà** 26
Resistenza 15 necrotico, 15 variabile (2/incontro; vedi "Resistenza," *Manuale dei Mostri*, pagina 282), evanescente; **Vulnerabilità** radioso (se il demone d'ombra subisce 15 o più danni radiosi, perde le sue capacità di evanescente e intangibile fino alla fine del turno successivo dell'attaccante)
Tiri salvezza +2
Velocità volo 8 (fluttuare); intangibile
Punti azione 1

Artiglio (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+15 contro Riflessi; 2d6 + 7 danni necrotici; vedi anche *vantaggio in combattimento.*

Vuoto Lacerante (minore; a volontà) ✦ **Necrotico**
Richiede vantaggio in combattimento; il demone d'ombra effettua un attacco basilare in mischia.

Vuoto Abissale (standard; ricarica quando la creatura diventa sanguinante per la prima volta) ✦ **Necrotico, Zona**
Emanazione ravvicinata 3; +13 contro Tempra; 1d6 + 6 danni necrotici. L'emanazione crea una zona di oscurità che permane fino alla fine del turno successivo del demone d'ombra. La zona di oscurità non può essere illuminata e ostruisce le linee di visuale di tutte quelle creature che non possono vedere nell'oscurità. Una creatura che inizi il proprio turno all'interno della zona subisce 1d6 + 6 danni necrotici.

Vantaggio in Combattimento
Quando il demone d'ombra usa un attacco con l'artiglio per danneggiare un bersaglio che gli concede vantaggio in combattimento, quel bersaglio non può usare impulsi curativi fino alla fine del turno successivo del demone d'ombra.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Arcano + 13, Furtività +18, Raggirare +17
For 8 (+5) **Des** 24 (+13) **Sag** 12 (+7)
Cos 20 (+11) **Int** 14 (+8) **Car** 22 (+12)

Tattiche dei demoni d'ombra

Un demone d'ombra cerca di attirare in imboscata gli avversari. Se beneficia di sorpresa, usa *vuoto lacerante* e poi spende un punto azione per usare *vuoto abissale*. Il demone d'ombra approfitta della sua capacità di intangibile per evitare di dover combattere con più nemici. Spesso ritarda finché non vede un'opportunità di ottenere vantaggio in combattimento. Una volta sanguinante, il demone d'ombra usa di nuovo *vuoto abissale*, ritirandosi se è gravemente ferito.

Conoscenze dei demoni d'ombra

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 16: Nonostante la sua somiglianza a un wraith, un demone d'ombra è una progenie vivente dell'Abisso. I suoi poteri fanno uso dell'energia necrotica risultante dal legame dei demoni con le forze dell'oblio e dell'entropia.

CD 21: I demoni d'ombra sono simili ai diavoli in quanto mentono e tramano per spingere i mortali verso il male. Tuttavia, i demoni d'ombra mirano a seminare la morte e la distruzione, non ad accumulare anime e potere. L'obiettivo primario di un demone d'ombra rimane sempre l'annientamento della vita.

Gruppi di incontro

I demoni d'ombra interagiscono con gli altri demoni soltanto quando condividono un obiettivo comune. Questo solitamente avviene sotto la guida di un demone più potente, come ad esempio un signore dei demoni. I demoni d'ombra lavorano con i non morti e con le altre creature asociate alla morte, come ad esempio gli shadar-kai corrotti, i servitori dei giganti notturni e i sacerdoti della morte di Orcus.

Incontro di Livello 13 (PE 3.800)
- 1 demone d'ombra (livello 12 appostato d'elite)
- 1 sacerdote della morte di Orcus (livello 9 controllore)
- 5 wight da battaglia (livello 9 soldato)

Incontro di Livello 13 (PE 3.900)
- 1 demone d'ombra (livello 12 appostato d'elite)
- 2 minotauri combattenti (livello 10 soldato)
- 1 minotauro cabalista (livello 13 controllore)
- 1 divoratore di viscere (livello 12 controllore)

Solamith

Un solamith, una corpulenta creatura dalla voracità insaziabile, attacca strappandosi di dosso dei frammenti di carne e scagliando i brandelli di tessuto necrotico ed esplosivo contro i nemici. Divora poi quelli che è riuscito a uccidere per rimpolpare la carne perduta.

Solamith	**Livello 15 Artigliere**
Umanoide elementale Grande (demone)	PE 1.200

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +8
PF 115; **Sanguinante** 57
Rigenerazione 10 (se il solamith subisce danni da freddo, la rigenerazione non funziona nel suo turno successivo)
CA 26; **Tempra** 27, **Riflessi** 28, **Volontà** 25
Resistenza 10 fuoco, 10 variabile (2/incontro; vedi "Resistenza," *Manuale dei Mostri*, pagina 282)
Velocità 8

Artiglio (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 2; +21 contro CA; 1d8 + 5 danni più 1d6 danni da fuoco.

Anima di Fuoco (standard; a volontà) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Il solamith sceglie uno degli attacchi seguenti, subendo i relativi danni quando scaglia brandelli di se stesso contro i nemici. Il solamith non può ridursi a 0 punti ferita o meno in questo modo.
✦ Emanazione ad area 1 entro 20; +19 contro Riflessi; 3d6 + 6 danni da fuoco e necrotici. Il solamith subisce 5 danni.
✦ Emanazione ad area 2 entro 20; +19 contro Riflessi; 4d6 + 6 danni da fuoco e necrotici. Il solamith subisce 10 danni.
✦ Emanazione ad area 3 entro 20; +19 contro Riflessi; 5d6 + 6 danni da fuoco e necrotici. Il solamith subisce 15 danni.

Ritorsione dell'Anima di Fuoco (reazione immediata, quando il solamith subisce danni da un attacco in mischia; il potere si ricarica quando il solamith diventa sanguinante per la prima volta) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Propagazione ravvicinata 3; +19 contro Riflessi; 3d6 + 6 danni da fuoco e necrotici, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
For 20 (+12) **Des** 23 (+13) **Sag** 13 (+8)
Cos 19 (+11) **Int** 4 (+4) **Car** 8 (+6)

Tattiche dei solamith

Nonostante la sua massa imponente, un solamith è un bersaglio facile che deve affidarsi alla protezione dei suoi alleati. Si muove per il campo di battaglia con velocità sorprendente, scagliando le scariche della sua *anima di fuoco*. Evita gli scontri in mischia e usa *ritorsione dell'anima di fuoco* per tenere gli avversari a distanza.

Conoscenze dei solamith

Se supera una prova di arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 18: Un solamith può strapparsi dei brandelli dal corpo. La creatura scaglia poi questi frammenti di carne, che generano un'esplosione di fuoco e di energia necrotica. Quando una battaglia si conclude, il solamith si ingozza dei caduti per rimpolpare la carne che ha perduto in questo modo. Il suo cibo preferito è la carne dei mortali umanoidi.

CD 23: Quando un solamith si nutre, fa a pezzi le sue vittime e poi ne consuma lentamente le carni, assaporando ogni boccone. Quando la creatura ha finito, un volto torturato compare sotto la pelle dello stomaco del demone, un'eco psichica dell'anima della creatura defunta.

DAVE ALLSOP

Gruppi di incontro

I solamith sono feroci torturatori che costringono con la forza le creature più deboli a servirli. A volte collaborano con demoni di forza pari o superiore alla loro, al fine di garantirsi l'incolumità. Le creature in grado di evocare e controllare i demoni usano i solamith come guardiani e artiglieri.

Incontro di Livello 15 (PE 6.000)
- 1 demone solamith (livello 15 artigliere)
- 2 slaad rossi (livello 15 soldato)
- 3 slaad grigi (livello 13 schermagliatore)

Incontro di Livello 15 (PE 6.000)
- 2 demoni solamith (livello 15 artigliere)
- 1 demone immolith (livello 15 controllore)
- 2 azer furibondi (livello 15 bruto)



Dall'alto in basso: demone d'ombra e solamith

DIAVOLO

COME PUNIZIONE PER AVERE TRADITO I LORO PADRONI DIVINI, i diavoli sono imprigionati nei Nove Inferi. Tuttavia, a volte qualche diavolo riesce a fuggire nel mondo. Spesso si mettono al servizio di mortali potenti e malvagi, ma tali servigi sono pericolosi e in genere esigono un caro prezzo.

DIAVOLO UNCINATO

I diavoli uncinati sono feroci guerrieri a cui è affidata la difesa delle fortezze infernali o il pattugliamento dei bassi inferi in cerca di spie e di intrusi. Quando vengono evocati nel mondo, fungono da guardie del corpo scelte o da campioni dei tiranni mortali.



Dall'alto in basso: Diavolo bronzeo e diavolo uncinato

Diavolo Uncinato **Livello 18 Schermagliatore**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 2.000

Iniziativa +17 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
Spine Minacciose aura 1; qualsiasi creatura nell'aura che effettui un attacco in mischia o un attacco ravvicinato contenente la parola chiave "arma" contro il diavolo uncinato subisce 5 danni.
PF 170; **Sanguinante** 85
CA 33; **Tempra** 31, **Riflessi** 30, **Volontà** 29
Resistenza 20 fuoco
Velocità 7, teletrasporto 7

(standard; a volontà) **Artiglio**
+23 contro CA; 1d8 + 7 danni.

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il diavolo uncinato effettua due attacchi con l'artiglio.

Scagliare Fiamma (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Gittata 5; +21 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Teletrasporto Uncinato (standard; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Emanazione ravvicinata 1; +23 contro CA; 1d8 + 7 danni, e il diavolo uncinato si teletrasporta di 7 quadretti.

Vincolo Infernale (minore; a volontà)
Il diavolo uncinato scatta di 3 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Atletica +21, Intimidire +19
For 25 (+16) **Des** 23 (+15) **Sag** 15 (+11)
Cos 18 (+13) **Int** 12 (+10) **Car** 20 (+14)

TATTICHE DEI DIAVOLI UNCINATI

Un diavolo uncinato usa *scagliare fiamma* contro i nemici più lontani. Quando i nemici si avvicinano, usa *vincolo infernale* per saltare addosso a un nemico e poi effettua un *doppio attacco* prima di teletrasportarsi via.

Diavolo Uncinato Sorvegliante **Livello 18 Soldato**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 2.000

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +11; scurovisione
Uncini Afferranti aura 1; un nemico che entra o esce dall'aura subisce 5 danni e resta marchiato fino alla fine del suo turno successivo.
PF 174; **Sanguinante** 87
CA 35; **Tempra** 31, **Riflessi** 29, **Volontà** 29
Resistenza 20 fuoco
Velocità 7, teletrasporto 7

(standard; a volontà) **Artiglio**
+25 contro CA; 1d8 + 7 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto; vedi anche *uncini afferranti* (sopra).

Doppio Attacco (standard; a volontà)
Il diavolo uncinato sorvegliante effettua due attacchi con l'artiglio. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, il diavolo uncinato sorvegliante cerca di impalare il bersaglio sulle sue spine come attacco secondario: +22 contro Riflessi; 5 danni.

Scagliare Fiamma (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Gittata 5; +20 contro Riflessi; 1d10 + 7 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Atletica +21, Intimidire +19
For 25 (+16) **Des** 20 (+14) **Sag** 15 (+11)
Cos 22 (+15) **Int** 12 (+10) **Car** 20 (+14)

TATTICHE DEI DIAVOLI UNCINATI SORVEGLIANTI

Un diavolo uncinato sorvegliante inizia il combattimento con *scagliare fiamma*. La creatura si teletrasporta poi in mezzo ai suoi avversari ed effettua *doppi attacchi* con i suoi artigli, coinvolgendo nel frattempo i nemici nella

FRANZ VOHWINKEL

sua aura di *uncini afferranti*. Se una creatura si ritira, il diavolo uncinato sorvegliante lo insegue, teletrasportandosi o muovendosi dietro di essa.

Conoscenze dei diavoli uncinati

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I diavoli uncinati (noti come hamatula) sono così chiamati per i loro corpi ricoperti di uncini aguzzi. Disdegnano le armi e preferiscono attaccare con i loro aculei e artigli.

CD 25: I diavoli uncinati fungono da guardie nelle cittadelle e nelle cripte degli inferi intermedi e bassi. Sono una presenza comune a Flegesto, Malabolgia e Maladomini, dove pattugliano i vasti e tortuosi tunnel di quegli strati.

Gruppi di incontro

I diavoli uncinati sono orgogliosi e amano combattere. Si mettono al servizio di quei padroni che sanno apprezzare il loro potere.

Incontro di Livello 18 (PE 10.000)
- 2 diavoli uncinati (livello 18 schermagliatore)
- 1 diavolo uncinato sorvegliante (livello 18 soldato)
- 2 cambion magus del fuoco infernale (livello 18 artigliere)

Incontro di Livello 19 (PE 11.200)
- 2 diavoli uncinati (livello 18 schermagliatore)
- 1 diavolo d'ossa (livello 17 controllore)
- 2 diavoli del ghiaccio (livello 20 soldato)

Diavolo bronzeo

Nelle profondità infuocate di Nessus si erge Malsheem, la fortezza infernale di Asmodeus. Questo è il dominio dei diavoli bronzei, così chiamati in quanto circolano perennemente rinchiusi in una lucente armatura forgiata nel fuoco infernale. Questi diavoli sono difensori incrollabili e combattenti feroci, che assalgono chiunque osi violare il loro territorio.

Conoscenze dei diavoli bronzei

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 28: Le Guardie di Malsheem, un plotone di 1.001 diavoli bronzei, radunano i diavoli più fedeli e feroci degli inferi. Le Guardie proteggono il palazzo di Asmodeus e fungono anche da sue guardie del corpo scelte. Quando un membro delle Guardie di Malsheem muore, un nuovo diavolo bronzeo viene presto nominato al suo posto.

A differenza dei diavoli della fossa, i diavoli bronzei non hanno ambizioni e desiderano soltanto servire il loro malvagio signore.

CD 33: I diavoli bronzei sono composti dai diavoli da guerra, diavoli d'ossa e diavoli spinati più validi e devoti. Nel corso di un lungo e doloroso rituale, le creature vengono fatte a pezzi e inserite in un'armatura d'ottone forgiata nel fuoco infernale. L'armatura non può più essere rimossa e rimane attaccata al diavolo per tutto il resto della sua esistenza.

Diavolo Bronzeo **Livello 28 Soldato**
Umanoide immortale Grande (malvagio) PE 13.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +26; scurovisione
Fuoco Infernale Soffocante (Fuoco) aura 2; una che creatura inizia il proprio turno nell'aura subisce 10 danni da fuoco. Una creatura priva della parola chiave "diavolo" non può usare poteri contenenti la parola chiave "teletrasporto" finché si trova nell'aura.
PF 257; **Sanguinante** 128
CA 45; **Tempra** 41, **Riflessi** 38, **Volontà** 39
Resistenza 30 fuoco
Velocità 7, volo 7 (maldestro)

⨺ **Alabarda** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +35 contro CA; 2d12 + 10 danni, e il bersaglio scorre di 1 quadretto.

Getto di Fuoco Infernale (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
Propagazione ravvicinata 3; +33 contro Riflessi; 4d10 + 7 danni da fuoco.

Assalto Furioso (standard; incontro) ✦ **Arma, Teletrasporto**
+33 contro Tempra; 4d12 + 10 danni, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti. Inoltre, il diavolo bronzeo si teletrasporta in uno spazio adiacente al bersaglio dopo che il bersaglio viene spinto.

Opportunista Immondo (reazione immediata, quando un nemico viene spinto, tirato o fatto scorrere in un quadretto adiacente al diavolo bronzeo; a volontà) ✦ **Arma**
+33 contro Tempra; 1d12 + 9 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Assalto Infernale (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Il diavolo bronzeo si teletrasporta di 20 quadretti e ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo. Il diavolo bronzeo può teletrasportarsi nei quadretti occupati, facendo scorrere le eventuali creature che occupavano quei quadretti negli spazi non occupati più vicini.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +25

For 28 (+23)	**Des** 18 (+18)	**Sag** 25 (+21)
Cos 25 (+21)	**Int** 23 (+20)	**Car** 22 (+20)

Equipaggiamento corazza di piastre forgiata nel fuoco infernale (si distrugge se il diavolo bronzeo viene ucciso), alabarda

Tattiche dei diavoli bronzei

Un diavolo bronzeo usa *assalto furioso* per spingere il suo nemico in posizione adiacente a un altro diavolo bronzeo al fine di attivare il potere di *opportunista immondo* dell'altro diavolo. I diavoli si sparpagliano per cercare di coprire una vasta area di *fuoco infernale soffocante*. Un diavolo bronzeo tiene in serbo *assalto infernale* per quelle occasioni in cui potrà impedire ai suoi nemici di radunarsi o di ritirarsi.

Gruppi di incontro

Asmodeus non si fida di nessuno, ma il massimo della fiducia che può concedere lo concede alle sue guardie di palazzo. Usa i diavoli bronzei per svolgere gli incarichi più sensibili o importanti.

Incontro di Livello 28 (PE 68.900)
- 2 diavoli bronzei (livello 28 soldato)
- 1 diavolo della fossa (livello 26 soldato d'elite)
- 6 diavoli da guerra (livello 22 bruto)

Incontro di Livello 30 (PE 94.000)
- 3 diavoli bronzei (livello 28 soldato)
- 1 drago verde antico (livello 27 controllore solitario)

Diavolo del dolore

I diavoli del dolore sono i mercenari dei Nove Inferi, pronti a servire qualsiasi padrone che consenta loro di torturare i deboli e gli indifesi. I diavoli del dolore sono combattenti solerti, sempre ansiosi di poter scatenare contro i loro avversari la furia dei loro flagelli.

Diavolo del Dolore **Livello 8 Soldato**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 350

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
Aura di Tormento aura 2; una creatura priva della parola chiave "diavolo" che inizi il proprio turno nell'aura subisce 2 danni.
PF 86; **Sanguinante** 43
CA 24; **Tempra** 21, **Riflessi** 18, **Volontà** 19
Resistenza 10 fuoco
Velocità 5

(+) **Flagello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +15 contro CA; 2d8 + 5 danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del diavolo del dolore.

↔ **Ondata di Dolore** (standard; ricarica ⁙ ⁝⁝) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 2; bersagli nemici; +13 contro CA; 3d6 + 5 danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del diavolo del dolore.

Sadismo
Quando il diavolo del dolore mette a segno un colpo critico o rende un avversario sanguinante con un attacco, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +10, Intuizione +12

For 20 (+9)	**Des** 15 (+6)	**Sag** 17 (+7)
Cos 14 (+6)	**Int** 14 (+6)	**Car** 12 (+5)

Equipaggiamento flagello

Tattiche dei diavoli del dolore

I diavoli del dolore scelgono come bersagli i nemici più agili, usando l'effetto debilitante dei loro flagelli per mantenere gli avversari entro portata. I diavoli del dolore cercano di assumere una posizione da cui possono influenzare il maggior numero di creature con *aura di tormento*. I diavoli del dolore tengono in serbo *ondata di dolore* per il momento in cui possono coinvolgere due o più nemici entro l'area, o per quando beneficeranno del bonus di attacco di *sadismo*.

Conoscenze dei diavoli del dolore

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 15: I diavoli del dolore sono diavoli relativamente deboli, ma sono avversari crudeli e sanguinari. Il flagello di un diavolo del dolore induce un'agonia che lascia il bersaglio temporaneamente incapace di agire.

CD 20: I diavoli del dolore sono torturtatori abili e crudeli. Sono una presenza comune sugli alti inferi, soprattutto a Dis e a Minauros. I mortali più sadici a volte evocano i diavoli del dolore nel mondo per usarli come mercenari.

Diavolo del Dolore Capitano **Livello 11 Controllore (Guida)**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 600

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
Aura di Tormento aura 2; una creatura priva della parola chiave "diavolo" che inizi il proprio turno nell'aura subisce 2 danni.
PF 110; **Sanguinante** 55
CA 25; **Tempra** 23, **Riflessi** 20, **Volontà** 21
Resistenza 10 fuoco
Velocità 5

(+) **Flagello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +16 contro CA; 2d8 + 5 danni, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del diavolo del dolore capitano.

↔ **Incendiare Arma** (standard; ricarica ⁙ ⁝⁝) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 10; gli alleati entro l'emanazione infliggono 5 danni da fuoco extra con gli attacchi contenenti la parola chiave "arma" fino alla fine del turno successivo del diavolo del dolore capitano.

Sadismo Supremo
Quando il diavolo del dolore capitano mette a segno un colpo critico o rende un avversario sanguinante con un attacco, sia il diavolo del dolore capitano che i suoi alleati entro 5 quadretti da lui ottengono 10 punti ferita temporanei.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +11, Intuizione +13

For 20 (+10)	**Des** 15 (+7)	**Sag** 17 (+8)
Cos 14 (+7)	**Int** 14 (+7)	**Car** 12 (+6)

Equipaggiamento flagello

Tattiche dei diavoli del dolore capitani

Quando un diavolo del dolore capitano scende in battaglia usa *incendiare arma* più spesso possibile, altrimenti cerca di tempestare di colpi i nemici usando il suo flagello, nella speranza di attivare il suo *sadismo supremo*.

Gruppi di incontro

I diavoli del dolore vendono i loro servigi anche al di fuori dei Nove Inferi e possono essere incontrati in compagnia di varie creature malvagie.

Incontro di Livello 7 (PE 1.500)
- 2 diavoli del dolore (livello 8 soldato)
- 2 diavoli spinati (livello 6 schermagliatore)
- 1 tiefling lamascura (livello 7 appostato)

Incontro di Livello 9 (PE 2.300)
- 2 diavoli del dolore (livello 8 soldato)
- 1 diavolo del dolore capitano (livello 10 controllore)
- 2 cambion spadainfernale (livello 8 bruto)

Diavolo delle tempeste

I diavoli delle tempeste seminano la distruzione dall'alto. Fungono da artiglieri negli eserciti dei bassi inferi, specialmente a Maladomini e a Nessus.

Diavolo delle Tempeste	**Livello 23 Artigliere**
Umanoide immortale Medio (diavolo)	PE 5.100
Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +17; scurovisione	
PF 169; **Sanguinante** 84	
CA 37; **Tempra** 35, **Riflessi** 34, **Volontà** 33	
Resistenza 20 fuoco, 20 fulmine, 20 tuono	
Velocità 7, volo 7 (maldestra)	
(+) **Tridente** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine**	
+26 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni, 10 danni da fulmine continuati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).	
(+) **Forcone Fulminante** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**	
Richiede tridente; gittata 20; +28 contro Riflessi; 3d6 + 8 danni da fulmine.	
Rombo di Tuono Infernale (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine, Tuono**	
Emanazione ad area 2 entro 20; +26 contro Tempra; 2d10 + 6 danni da fulmine e da tuono, e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti dal quadretto di origine ed è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.	
Ciclone (gratuito, quando il diavolo delle tempeste diventa sanguinante per la prima volta; incontro)	
Il diavolo delle tempeste scatta di 3 quadretti, e qualsiasi nemico Medio o inferiore adiacente al diavolo delle tempeste all'inizio del movimento viene buttato a terra prono.	
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal	
Abilità Furtività +23	
For 20 (+16) **Des** 25 (+18) **Sag** 22 (+17)	
Cos 25 (+18) **Int** 16 (+14) **Car** 17 (+14)	
Equipaggiamento tridente	

Tattiche dei diavoli delle tempeste

I diavoli delle tempeste iniziano uno scontro volando fino a una postazione sopraelevata da cui possono avere un'ottima vista del campo di battaglia. Da lassù investono i nemici con il loro *rombo di tuono infernale*. Mentre aspettano che quel potere si ricarichi, usano *forcone fulminante*.

I diavoli delle tempeste volano in modo maldestro, quindi evitano di attaccare in aria. Atterrano prima di attaccare e si sollevano in volo soltanto quando devono trovare una nuova posizione sopraelevata da cui colpire gli avversari.

Conoscenze dei diavoli delle tempeste

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: I diavoli delle tempeste sono gli artiglieri dei Nove Inferi. Pattugliano le cittadelle dei bassi inferi e fungono da guardie del corpo dei diavoli della fossa. I loro poteri di tuono e fulmine sono temuti dai diavoli minori, in quanto quasi nessuno dispone di resistenza nei confronti di quei tipi di energia.

CD 30: I diavoli delle tempeste sono creature turbolente e mostrano poca pazienza nei confronti del rigido regime dei ranghi infernali. A volte disobbediscono agli ordini o abbandonano le loro postazioni, se si presenta l'opportunità di uccidere una preda facile o di tormentare dei diavoli minori.

Gruppi di incontro

I diavoli delle tempeste sono noti per abbordare i vascelli che attraversano il Mare Astrale. Forniscono anche supporto di artiglieria alle orde degli altri diavoli, o a quei mortali che li evocano e li vincolano al loro servizio.

Incontro di Livello 23 (PE 25.550)

- 2 diavoli delle tempeste (livello 23 artigliere)
- 1 diavolo da guerra (livello 22 bruto)
- 4 diavoli del ghiaccio (livello 20 soldato)



Dall'alto in basso: diavolo del dolore e diavolo delle tempeste

WARREN MAHY

DISPATER

DISPATER, MAESTRO DI STRATEGIE E DI INTRIGHI, è il signore di Dis, il secondo infero. È noto anche come il Duca di Ferro e il Padre del Dolore e governa con pugno di ferro in guanto di velluto.

Dispater è un individuo scaltro e ingegnoso, quasi impossibile da cogliere impreparato. Solitamente è calmo e civile e parla in modo cortese e ponderato. Tuttavia, quando i suoi nemici lo sfidano, i suoi occhi ardono di una furiosa luce rossa e le sue parole sono come flagelli che investono gli avversari di potere sacrilego.

Dispater **Livello 28 Controllore solitario (Guida)**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 65.000

Iniziativa +20 **Sensi** Percezione +21; scurovisione
PF 1.295; **Sanguinante** 647
CA 45; **Tempra** 41, **Riflessi** 43, **Volontà** 42
Resistenza 30 fuoco
Tiri salvezza +5
Velocità 6, teletrasporto 10
Punti azione 2

⨺ **Verga della Punizione** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede la *verga di Dispater*; +34 contro CA; 2d8 + 10 danni (crit 8d8+10), e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti ed è frastornato (tiro salvezza termina).

⨺ **Contrattacco Blasfemo** (reazione immediata, quando Dispater viene colpito da un attacco in mischia; a volontà) ✦ **Tuono**
Bersaglia l'attaccante; +32 contro Volontà; 3d8 + 10 danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Verga Disgregante (standard; a volontà) ✦ **Acido, Strumento**
Richiede la *verga di Dispater*; gittata 20; +32 contro Riflessi; 2d8 + 10 danni da acido, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo di Dispater.

Ammaliare (standard; ricarica ⚅) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 20; +32 contro Volontà; 2d8 + 10 danni psichici, e il bersaglio scorre di 3 quadretti ed è dominato (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* Il bersaglio è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

Porte di Dis (minore; a volontà) ✦ **Evocazione, Fuoco**
Muro ad area 10 entro 20. Dispater evoca una barriera di ferro rovente che dura fino all'inizio del suo turno successivo. Il muro ostruisce il movimento e le linee di effetto, ma non ostruisce le linee di visuale. Le creature che concludono il loro turno in posizione adiacente al muro subiscono 10 danni da fuoco. Le creature tirate, spinte o fatte scorrere contro il muro subiscono 20 danni da fuoco. Il muro è alto 4 quadretti e non può essere distrutto.

Maestà Diabolica (gratuita 1/round, quando un nemico entro 10 quadretti diventa sanguinante o subisce un colpo critico; a volontà) ✦ **Guarigione, Paura**
Il nemico viene spinto di 3 quadretti lontano da Dispater ed è frastornato fino alla fine del turno successivo di Dispater. Le creature che possiedono la parola chiave "diavolo" entro 10 quadretti da Dispater recuperano 20 punti ferita.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Arcano +29, Intuizione +26, Raggirare +28, Religione +29, Storia +29

For 22 (+20)	**Des** 23 (+20)	**Sag** 24 (+21)
Cos 27 (+22)	**Int** 30 (+24)	**Car** 29 (+23)

Equipaggiamento tunica scarlatta, *verga di Dispater* (vedi sotto)

TATTICHE DI DISPATER

Dispater sceglie i suoi combattimenti con prudenza ed evita di affrontare qualsiasi nemico pericoloso prima di essersi assicurato ogni vantaggio. Si circonda sempre di diavoli minori, tra cui diavoli della legione, diavoli da guerra e perfino alcuni diavoli della fossa. Dispater invia i suoi seguaci in battaglia per primi, in modo da poter stimare la forza dei suoi nemici.

Se decide di combattere, Dispater usa *porte di Dis* per separare i suoi nemici, tentando al contempo di dominare il nemico più potente con *ammaliare*. Si tiene a distanza e usa *verga disgregante* in attesa che *ammaliare* si ricarichi. Se costretto a combattere in mischia, usa un punto azione per sferrare due attacchi con la sua *verga della punizione* e poi si teletrasporta. Non esita a fuggire se il combattimento volge al peggio.

Verga di Dispater Livello 28

Questa verga di adamantio, il simbolo dell'autorità di Dispater, ha la forma di due serpenti attorcigliati tra loro e conferisce il potere di investire i nemici con un getto d'acido.

Strumento (Verga) 2.125.000 mo
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +6d8
Proprietà: La verga funziona come una *mazza pesante* +6 oltre che come strumento.
Potere (A volontà): Azione gratuita. Il portatore usa questo potere quando mette a segno un attacco in mischia con la verga. Il bersaglio viene spinto di 2 quadretti ed è frastornato (tiro salvezza termina).
Potere (A volontà ✦ Acido): Azione standard. Gittata 20; Intelligenza contro Riflessi; 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da acido, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del portatore.

CONOSCENZE DI DISPATER

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Dispater è il signore di Dis, il secondo infero. Il palazzo di Dispater è la famigerata Torre di Ferro, una possente fortificazione al centro della città di Dis. Dispater è famoso per i suoi grandi poteri di persuasione.

CD 25: Dispater è cauto e spesso crea vari aspetti di se stesso. Sono questi avatar a compiere le missioni che lo conducono al di fuori di Dis.

CD 28: Dispater non incoraggia la nascita di culti in suo nome. Preferisce invece sedurre i mortali più influenti con promesse di potere. Gli agenti di Dispater sono spesso visir, consiglieri o ministri che governano di nascosto, da dietro le quinte.

CD 33: Dispater, un maestro delle politiche degli Inferi, è uno stretto alleato di Mefistofele, signore dell'ottavo infero. I due arcidiavoli sono accomunati dall'odio per Belzebù, il signore del settimo infero.

Aspetto di Dispater

Dispater non si spinge quasi mai al di fuori della sua Torre di Ferro. Preferisce invece inviare un suo aspetto a trattare con i suoi pari o a tentare quei mortali a cui è interessato.

Dispater non ha alcun legame con il suo aspetto, tranne per il fatto che sa quando e dove esso compare nel mondo.

Aspetto di Dispater **Livello 20 Controllore d'elite (Guida)**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 5.600

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +15; scurovisione
PF 382; **Sanguinante** 191
CA 37; **Tempra** 33, **Riflessi** 35, **Volontà** 34
Resistenza 20 fuoco
Tiri salvezza +2
Velocità 6, teletrasporto 10
Punti azione 1

Verga della Punizione (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+25 contro CA; 2d8 + 6 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti ed è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'aspetto di Dispater.

Contrattacco Blasfemo Inferiore (reazione immediata, quando l'aspetto di Dispater viene colpito da un attacco in mischia; si ricarica quando l'aspetto di Dispater diventa sanguinante per la prima volta) ✦ **Tuono**
Bersaglia l'attaccante; +24 contro Volontà; 3d8 + 7 danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Ammaliare Inferiore (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 10; +24 contro Volontà; 2d6 + 7 danni psichici, e il bersaglio scorre di 2 quadretti ed è dominato fino alla fine del turno successivo dell'aspetto di Dispater.

Porte di Dis Inferiore (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco, Evocazione**
Muro ad area 5 entro 20. L'aspetto di Dispater evoca una barriera di ferro rovente che dura fino all'inizio del suo turno successivo. Il muro ostruisce il movimento e le linee di effetto, ma non ostruisce le linee di visuale. Le creature che concludono il loro turno in posizione adiacente al muro o che vengono tirate, spinte o fatte scorrere contro il muro subiscono 10 danni da fuoco. Il muro è alto 4 quadretti e non può essere distrutto.

Maestà Diabolica Inferiore (gratuita 1/round, quando un nemico entro 5 quadretti diventa sanguinante o subisce un colpo critico; a volontà) ✦ **Guarigione, Paura**
Il nemico viene spinto di 3 quadretti lontano dall'aspetto di Dispater ed è frastornato fino alla fine del turno successivo di Dispater. Le creature che possiedono la parola chiave "diavolo" entro 5 quadretti dell'aspetto di Dispater recuperano 10 punti ferita.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Arcano +23, Intuizione +20, Raggirare +22, Religione +23, Storia +23

For 18 (+14)	**Des** 19 (+14)	**Sag** 20 (+15)
Cos 23 (+16)	**Int** 26 (+18)	**Car** 25 (+17)

Equipaggiamento tunica scarlatta, verga della punizione

Tattiche dell'aspetto di Dispater

L'aspetto di Dispater evita i combattimenti più rischiosi. Si circonda di alleati e cerca di sfruttare ogni possibile vantaggio in combattimento. Usa *ammaliare inferiore* contro i suoi nemici e nel contempo usa *porte di Dis inferiore* per tenere alla larga i suoi avversari. L'aspetto è paziente, e piuttosto che ingaggiare il nemico in mischia, si tiene lontano dai nemici più pericolosi e attende che *ammaliare inferiore* si ricarichi.

Conoscenze dell'aspetto di Dispater

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Gli aspetti di Dispater possono essere evocati o creati tramite appositi rituali e spesso cercano di manovrare i governi da dietro le quinte e di indurre i sovrani a cedere alle tentazioni del male.

Gruppi di incontro

Ogni aspetto di Dispater è accompagnato da un seguito di diavoli pronti ad assistere il loro padrone nei suoi piani diabolici.

Incontro di Livello 22 (PE 19.200)
- 1 aspetto di Dispater (livello 20 controllore d'elite)
- 2 diavoli del ghiaccio (livello 20 soldato)
- 2 cambion magus del fuoco infernale (livello 18 artigliere)

Dispater non lascia quasi mai il suo strato sui Nove Inferi, ma non si tira indietro quando deve affrontare qualche nemico introdottosi nella sua dimora.

Incontro di Livello 30 (PE 101.000)
- Dispater (livello 28 controllore solitario)
- 2 diavoli della fossa (livello 26 soldato d'elite)

Incontro di Livello 30 (PE 101.400)
- Dispater (livello 28 controllore solitario)
- 2 diavoli da guerra (livello 22 bruto)
- 3 diavoli delle tempeste (livello 23 artigliere)
- 16 diavoli della legione legionari (livello 21 gregario)



WARREN MAHY

GRAZ'ZT

I DEMONI NON SONO CREATURE SOTTILI, MA OGNI REGOLA ha la sua eccezione. Graz'zt è il grande manipolatore dell'Abisso, eternamente intento a tramare contro Demogorgon e Orcus dal suo reame di Azzagrat. Le armi preferite di Graz'zt sono la seduzione, l'astuzia e l'inganno: quando scatena le sue orde demoniache, i suoi intrighi hanno già seminato lo scompiglio tra le fila nemiche. Graz'zt, noto anche come il Principe Oscuro, ha un aspetto e un comportamento più simile a quelli umani rispetto agli altri principi dei demoni. Tuttavia è capace di atrocità degne dei demoni più sadici. Graz'zt ha la pelle nera, sei piccole corna sulla testa e sei dita su ogni mano e su ogni piede.

Graz'zt era un tempo un diavolo e un fidato consigliere di Asmodeus, che lo incaricò di invadere l'Abisso e di impadronirsi del seme malvagio che lo aveva creato (vedi il riquadro "La nascita dell'Abisso," *Manuale dei Mostri*, pagina 58). L'invasione di Graz'zt inizialmente ebbe successo e gli procurò il controllo di tre strati dell'Abisso. Tuttavia, la resistenza di Orcus e Demogorgon arrestò l'avanzata di Graz'zt verso il cuore del male. Col passare del tempo, Graz'zt finì per rinnegare le sue origini e fece dei territori conquistati il suo dominio. A tutt'oggi, è uno dei più potenti principi dei demoni. E se il suo tradimento nei confronti dei Nove Inferi sia effettivo o se sia ancora segretamente in combutta con Asmodeus è un segreto che soltanto Graz'zt conosce. E in ogni caso, questo non impedisce che le sue alleanze possano cambiare nuovamente in futuro.

Graz'zt incoraggia un'atmosfera di indolenza e di lassismo all'interno del suo orrendo palazzo. Tuttavia, la facciata di decadenza della sua corte serve soltanto a mascherare la verità: il palazzo è un fulcro di complotti che si estendono su tutti i piani e attraverso l'intero universo.

TATTICHE DI GRAZ'ZT

Graz'zt usa *dominazione schiacciante* per trasformare i nemici in alleati e poi li dispone in modo che lo aiutino ad attaccare i nemici rimanenti ai fianchi.

È probabile che uno o più personaggi rimangano dominati durante buona parte dello scontro. Se i giocatori sono d'accordo, un giocatore può mantenere il controllo del suo personaggio, se accetta di combattere efficacemente al fianco di Graz'zt.

Graz'zt si muove in modo sfuggente sul campo di battaglia, passando da un attacco ai fianchi all'altro e teletrasportandosi se lo ritiene appropriato. Se i PG cercano di mantenersi a distanza, Graz'zt ricorre a *influenza sacrilega*. Se la battaglia volge a suo sfavore, Graz'zt è più che disposto a fuggire e a lasciare i suoi alleati a morire.

Graz'zt **Livello 32 Controllore solitario**
Umanoide elementale Medio (demone) PE 135.000

Iniziativa +27 **Sensi** Percezione +24; scurovisione
PF 1.430 **Sanguinante** 715
CA 48; **Tempra** 45, **Riflessi** 48, **Volontà** 48
Immunità charme; **Resistenza** 20 variabile (3/incontro; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 282)
Tiri salvezza +5
Velocità 6, teletrasporto 6
Punti azione 2

⨭ **Onda di Dolore** (standard; a volontà) ✦ **Acido, Arma, Teletrasporto**
Portata 2; +37 contro CA; 2d10 + 10 danni (crit 7d10 +10) e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina), e Graz'zt si teletrasporta in un quadretto non occupato adiacente al bersaglio.

Ciclone del Dolore (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Acido, Arma, Teletrasporto**
Richiede *Onda di Dolore*; emanazione ravvicinata 1; bersagli nemici; +37 contro CA; 2d10 + 10 danni (crit 7d10 + 10), e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina), e Graz'zt si teletrasporta in un quadretto non occupato adiacente a una creatura colpita dall'attacco.

Dominazione Schiacciante (standard; si ricarica quando nessun nemico è dominato da Graz'zt) ✦ **Charme**
Gittata 20; bersaglia due nemici; +35 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina), e i tiri salvezza contro questo effetto subiscono una penalità di -4. Graz'zt può costringere una creatura dominata a usare i suoi poteri di attacco a incontro. Una creatura dominata da Graz'zt conta come sua alleata e non è considerata frastornata (come normalmente previsto dalla condizione di dominato) ai fini degli attacchi ai fianchi. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -4 alla difesa di Volontà fino alla fine dell'ncontro.

Influenza Sacrilega (standard, ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ad area 5 entro 10; solo bersagli nemici; +35 contro Riflessi; 2d10 + 10 danni, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo di Graz'zt.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Graz'zt può alterare la sua forma fisica per apparire come un attraente umanoide Medio di qualsiasi razza o sesso (vedi "Cambiare Forma," *Manuale dei Mostri*, pagina 280).

Vantaggio in Combattimento
Graz'zt infligge 4d6 danni contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Colpo Micidiale (gratuita, quando Graz'zt colpisce una creatura con un attacco contenente la parola chiave "arma"; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Quella creatura subisce 20 danni extra.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Tutti
Abilità Arcano +27, Diplomazia +32, Intimidire +32, Intuizione +29, Raggirare +32, Storia +27

For 27 (+24)	**Des** 33 (+27)	**Sag** 27 (+24)
Cos 22 (+22)	**Int** 22 (+22)	**Car** 33 (+27)

Equipaggiamento *Onda di Dolore*

CONOSCENZE DI GRAZ'ZT

Se supera una prova di Arcano o Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: Graz'zt è il Principe Oscuro, un patrono demoniaco dei tiranni e dei despoti. I manipolatori più malvagi gli giurano obbedienza.

CD 25: Il più grande rivale di Graz'zt è Demogorgon; Graz'zt ambisce prima di ogni altra cosa a distruggere il demone a due teste e a reclamare il titolo di "Principe dei Demoni."

CD 28: Graz'zt è il signore di un reame a tre strati dell'Abisso noto come Azzagrat. Le strade tortuose del suo regno brulicano di orde di demoni e di micidiali elementali.

CD 33: Graz'zt era un tempo un arcidiavolo al servizio di Asmodeus. Graz'zt fu inviato da Asmodeus a recuperare il frammento di male sepolto nel cuore dell'Abisso; pur non riuscendo nell'impresa, Graz'zt conquistò tre livelli di quel piano. Ne fece il suo regno, voltando le spalle ad Asmodeus per governare sui territori che aveva appena conquistato.

CD 35: Graz'zt impugna un gigantesco spadone a lama seghettata chiamato *Onda di Dolore*. Impugna la spada con una sola mano e la sua lama si muove come un'onda quando il Principe Oscuro la brandisce. Oltre a combattere con la spada, Graz'zt è anche un maestro della dominazione e la usa per costringere i nemici a combattere al suo fianco.

Aspetto di Graz'zt

Gli agenti di Graz'zt possono celebrare un rituale che fa comparire un aspetto di Graz'zt nel mondo. L'aspetto risponde ai comandi dell'evocatore e funge da suo consigliere e guardia del corpo.

Graz'zt non ha alcun legame con il suo aspetto, se si eccettua il fatto che sa quando e dove esso compare nel mondo.

Aspetto di Graz'zt **Livello 24 Schermagliatore d'elite**
Umanoide elementale Medio (demone) PE 12.100

Iniziativa +23 **Sensi** Percezione +19; scurovisione
PF 438; **Sanguinante** 219
CA 40; **Tempra** 36, **Riflessi** 38, **Volontà** 38
Resistenza 10 variabile (3/incontro; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 282)
Tiri salvezza +2
Velocità 6, teletrasporto 4
Punti azione 1

⚔ **Spadone** (standard; a volontà) ✦ **Acido, Arma, Teletrasporto**
Portata 2; +29 contro CA; 1d10 + 10 danni, 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina), e il bersaglio si teletrasporta di 1 quadretto in uno spazio a scelta dell'aspetto di Graz'zt.

Dominazione Energica (standard; si ricarica quando nessun nemico è dominato dall'aspetto di Graz'zt) ✦ **Charme**
Gittata 10; + 28 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina), e i tiri salvezza contro questo effetto subiscono una penalità di -2. Una creatura dominata dall'aspetto di Graz'zt conta come sua alleata e non è considerata frastornata (come normalmente previsto dalla condizione di dominato) ai fini degli attacchi ai fianchi.

Vantaggio in Combattimento
L'aspetto di Graz'zt infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Tutti
Abilità Arcano +21, Diplomazia +26, Intimidire +26, Intuizione +24, Raggirare +26, Storia +21
For 24 (+19) **Des** 29 (+21) **Sag** 24 (+19)
Cos 19 (+16) **Int** 19 (+16) **Car** 29 (+21)
Equipaggiamento spadone

Onda di Dolore Livello 30

Onda di Dolore è un gigantesco spadone nero che Graz'zt impugna a una sola mano. La lama dentellata ondeggia quando è il Principe Oscuro a impugnarla.

Liv 30 +6 3.125.000 mo
Arma: Spadone
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +5d10 danni
Proprietà: Questa arma infligge 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina) se colpisce con un attacco in mischia.
Potere (A volontà ✦ Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando colpisce un nemico con un attacco in mischia o un attacco ravvicinato usando questa arma. Il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente al bersaglio che ha appena colpito.



RALPH HORSLEY

Tattiche dell'aspetto di Graz'zt

Come il vero Principe Oscuro, l'aspetto di Graz'zt inizia una battaglia nel tentativo di dominare un nemico. L'aspetto agisce poi all'unisono con il bersaglio dominato, concentrando gli attacchi su quei nemici che sembrano resistenti agli attacchi contro la difesa di Volontà.

Conoscenze dell'aspetto di Graz'zt

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 30: I più potenti capi dei culti demoniaci possono celebrare un rituale che evoca un aspetto del Principe Oscuro.

CD 35: Un aspetto di Graz'zt è astuto quasi quanto lo stesso Graz'zt, sebbene obbedisca ai comandi dell'evocatore piuttosto che dedicarsi a trame e complotti personali.

Eletto di Graz'zt

Graz'zt ha un debole per le creature portate per natura all'inganno e allo spionaggio, e per tale motivo le lamie sono tra le sue creature predilette. Grazie alla loro capacità di cambiare aspetto, le lamie si rivelano ottimi capi cultisti, in grado di seminare il caos all'interno di qualsiasi società.

I capi dei culti più potenti diventano gli Eletti di Graz'zt e hanno il privilegio di accedere ai segreti e alle magie dell'Abisso, tra cui il rituale che consente di evocare un aspetto di Graz'zt.

Iggwilv, l'alleata incostante di Graz'zt

L'incantatrice Iggwilv, nota a tutti con il nome di Regina Strega, era un tempo un'umana che ebbe una burrascosa relazione con Graz'zt. Attraverso una serie di ingegnosi e audaci rituali, Iggwilv imprigionò Graz'zt nel mondo e lo soggiogò. I due divennero amanti, cercando nel contempo di ottenere il controllo sull'altro, e Iggwilv partorì almeno un figlio come frutto della loro unione. Alla fine, Graz'zt riuscì a sfuggire ai vincoli di Iggwilv e fece ritorno nell'Abisso. Iggwilv tentò di nascondersi dalla collera del demone, ma non riuscì a sfuggirgli. Quando Graz'zt la trovò, la tenne prigioniera su Azzagrat per un lungo periodo.

Ora i due hanno stretto una cauta alleanza, pur essendo entrambi certi che l'altro prima o poi tenterà di tradire il patto in qualche modo. Condividono un'affinità innata per il sotterfugio che li rende una coppia affiatata, almeno fino a quando riescono a trattenersi dal pugnalarsi alle spalle a vicenda.

Eletto di Graz'zt **Livello 22 Controllore d'elite**
Bestia magica fatata Media, lamia (mutaforma) PE 8.300

Iniziativa +15 **Sensi** Percezione +13
Abbraccio dello Sciame aura 1; un nemico che inizia il proprio turno nell'aura subisce 15 danni.
PF 416; **Sanguinante** 208
CA 38; **Tempra** 35, **Riflessi** 34, **Volontà** 35
Resistenza subisce danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro attacchi ravvicinati e ad area.
Tiri salvezza +2
Velocità 6, scalata 6
Punti azione 1

Tocco Maledetto (standard; a volontà) ✦ **Guarigione**
+26 contro Tempra; 1d8 + 7 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). In aggiunta, l'Eletto di Graz'zt recupera un numero di punti ferita equivalente ai danni che ha inferto.

Sciame Divoratore (standard; mantenere minore; a volontà)
Portata 5; +26 contro Tempra; 3d8 + 7 danni. Quando l'Eletto di Graz'zt mantiene questo potere, lo sciame divoratore infligge altri 3d8 + 7 danni al bersaglio (non è richiesto alcun tiro per colpire). Il bersaglio deve trovarsi entro la gittata di questo potere affinché l'Eletto di Graz'zt possa mantenerlo.

Parola di Graz'zt (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Charme**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici, ha effetto soltanto sul primo nemico colpito; +26 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Un Eletto di Graz'zt può alterare la sua forma fisica per assumere le sembianze di una attraente creatura umanoide Media appartenente a qualsiasi razza o sesso (vedi "Cambiare forma," *Manuale dei Mostri*, pagina 280).

Sciame Comprimente
Alterando la propria forma, un Eletto di Graz'zt può stringersi e passare attraverso piccole aperture come se fosse una creatura Minuscola (vedi "Stringersi," *Manuale del Giocatore*, pagina 292).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +22, Intuizione +18, Raggirare +25

For 18 (+15)	**Des** 19 (+15)	**Sag** 14 (+13)
Cos 24 (+18)	**Int** 23 (+17)	**Car** 28 (+20)

Tattiche dell'Eletto di Graz'zt

Un eletto di Graz'zt inizia il combattimento usando *parola di Graz'zt*. Poi attacca i nemici che non ha dominato con *sciame divoratore*. La lamia si affida al suo *tocco maledetto* per i combattimenti ravvicinati, tentando di mantenere i suoi punti ferita al massimo in attesa che la *parola di Graz'zt* si ricarichi.

Conoscenze dell'Eletto di Graz'zt

Se supera una prova di Arcano o Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 25: Gli Eletti di Graz'zt sono i più devoti seguaci del Principe Oscuro. Un Eletto di Graz'zt viene incaricato di agevolare le missioni di spionaggio e di assassinio nel mondo. Tutti gli Eletti sono lamie che hanno imparato a usare l'astuzia secondo gli insegnamenti del loro padrone.

CD 30: Gli Eletti di Graz'zt sono in grado di dominare i nemici. In quanto lamie, possiedono anche i poteri e le capacità tipiche della loro specie, compresa quella di assumere altre forme umanoidi.

Culti di Graz'zt

I culti di Graz'zt si radunano nei luoghi nascosti nei pressi dei centri di potere: le catacombe sotterranee di un palazzo, i tunnel di rifornimento al di sotto di una roccaforte o una biblioteca o un laboratorio inutilizzato presso un'accademia di maghi.

Quando si incontrano, i cultisti tessono trame nefande per incrementare la loro influenza e il loro potere. Un culto di Graz'zt porta sempre avanti vari complotti contemporaneamente. Graz'zt tiene d'occhio l'attività dei suoi culti, anche se molti di questi piani sono di portata talmente limitata da suscitare presto il suo disinteresse. Soltanto i piani migliori attirano la sua attenzione.

Il sacrificio di un culto a Graz'zt potrebbe consistere in un individuo potente o in un oggetto simbolico del suo potere, come ad esempio uno scettro o una corona. Le vittime vengono spesso torturate al fine di dimostrare il potere del culto su questi individui.

Un tipico culto di Graz'zt di livello leggendario comprende un piccolo gruppo di assassini a sei dita (assassini umani dotati di sei dita a ogni mano) e schiere di accoliti oscuri.

Assassino a Sei Dita **Livello 15 Appostato**
Umanoide naturale Medio, umano PE 300

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +10
PF 108; **Sanguinante** 54
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 29, **Volontà** 27
Immunità charme; **Resistenza** 10 psichico
Velocità 6

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma, Psichico, Veleno**
+20 contro CA; 1d4 + 2 danni più 2d6 danni psichici, e l'assassino a sei dita effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio: +20 contro Tempra; il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Colpo delle Sei Dita (standard; si ricarica quando l'assassino diventa sanguinante) ✦ **Arma, Psichico, Veleno**
Richiede pugnale; emanazione ravvicinata 1; +20 contro CA; 1d4 + 2 danni più 2d6 danni psichici, e l'assassino a sei dita effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio.
Attacco secondario: +20 contro Tempra; il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Velo Oscuro (minore; ricarica ⚄ ⚅)
L'assassino a sei dita beneficia di occultamento e diventa intangibile fino alla fine del suo turno successivo.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Furtività +16, Intuizione +14, Raggirare +14
For 14 (+9) **Des** 18 (+11) **Sag** 15 (+9)
Cos 12 (+8) **Int** 13 (+8) **Car** 14 (+9)
Equipaggiamento armatura di cuoio, pugnale, tunica

Tattiche degli assassini a sei dita

Gli assassini a sei dita sono sicari che seguono gli insegnamenti di Graz'zt. Usano *velo oscuro* per passare attraverso le pareti solide e giungere nel bel mezzo dei loro nemici prima di colpire con i loro pugnali avvelenati. Una volta ricaricato *velo oscuro*, usano il potere per sgusciare via.

Accolito Oscuro di Graz'zt **Livello 15 Gregario**
Umanoide naturale Medio, umano PE 300

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +10
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 29; **Tempra** 27, **Riflessi** 26, **Volontà** 27
Immunità charme
Velocità 6

Spadone (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+20 contro CA; 7 danni, o 9 danni se l'accolito oscuro beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio.

Arco Lungo (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+19 contro CA; 7 danni.

Sussurri Morenti (quando un attacco porta l'accolito a 0 punti ferita)
Gli alleati entro 5 quadretti dall'accolito oscuro ottengono vantaggio in combattimento contro l'attaccante.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Intuizione +15, Raggirare +13
For 17 (+10) **Des** 14 (+9) **Sag** 16 (+10)
Cos 14 (+9) **Int** 13 (+8) **Car** 12 (+8)
Equipaggiamento armatura di cuoio, spadone, arco lungo, faretra con 30 frecce

Tattiche degli accoliti oscuri di Graz'zt

Gli accoliti oscuri lavorano assieme per attaccare i nemici ai fianchi, incrementando in tal modo i danni che infliggono con i loro attacchi in mischia, mentre alcuni si tengono a distanza e tempestano i nemici di frecce.

Gruppi di incontro

Graz'zt a volte invia alcuni demoni ad aiutare i suoi seguaci più zelanti, ma soltanto quelli più meritevoli possono evocare il suo aspetto e comandarlo. Gli Eletti di Graz'zt preferiscono i demoni più robusti e letali, che utilizzano come soldati e guardie del corpo.

Incontro di Livello 15 (PE 6.000)
- 8 accoliti oscuri di Graz'zt (livello 15 gregario)
- 2 assassini a sei dita (livello 15 appostato)
- 1 demone immolith (livello 15 controllore)

Incontro di Livello 20 (PE 15.900)
- 1 Eletto di Graz'zt (livello 22 controllore d'elite)
- 2 gargoyle nabassu (livello 18 appostato)
- 12 accoliti oscuri di Graz'zt (livello 15 gregario)

Incontro di Livello 23 (PE 28.700)
- 1 Eletto di Graz'zt (livello 22 controllore d'elite)
- 1 aspetto di Graz'zt (livello 24 schermagliatore d'elite)
- 2 demoni hezrou (livello 22 bruto)

Graz'zt si affida alla sua ineguagliabile capacità di dominare i suoi nemici, il che significa che può sempre contare su qualche alleato extra se si dovesse giungere a uno scontro.

Incontro di Livello 33 (PE 193.300)
- Graz'zt (livello 32 controllore solitario)
- 3 demoni marilith (livello 24 schermagliatore d'elite)
- 1 demone balor (livello 27 bruto d'elite)

KORRED

I KORRED SONO LONTANI PARENTI DEGLI GNOMI, oppure, come molte creature fatate oscure, gnomi alterati nei tempi antichi dalle magie dei fomorian. Queste creature fatate capricciose si concedono spesso dei festeggiamenti sfrenati e costringono i passanti ignari a prendervi parte.

Korred Randellatore **Livello 8 Soldato**
Umanoide fatato Piccolo PE 350

Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare
PF 86; **Sanguinante** 43
CA 24; **Tempra** 21, **Riflessi** 19, **Volontà** 20
Velocità 5

(+) **Randello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+15 contro CA; 2d6 + 3 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro o finché un'altra creatura non lo marchia.

Giga del Randellatore (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 1; il korred effettua un attacco basilare in mischia contro ogni creatura entro l'emanazione. Il korred randellatore scatta di un numero di quadretti pari al numero di creature che ha colpito. Deve concludere lo scatto in posizione adiacente a un'altra creatura.

Tarantella del Rallendatore (gratuita, quando un nemico adiacente scatta per allontanarsi dal korred randellatore; a volontà)
Il korred randellatore scatta nel quadretto lasciato vuoto.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Atletica +12, Tenacia +11
For 16 (+7) **Des** 12 (+5) **Sag** 14 (+6)
Cos 14 (+6) **Int** 11 (+4) **Car** 13 (+5)
Equipaggiamento armatura di pelle, randello

TATTICHE DEI KORRED RANDELLATORI

Un korred randellatore considera una battaglia come una danza sfrenata: ride e canta anche mentre massacra crudelmente i suoi avversari. Carica tuffandosi in mezzo ai suoi avversari, scatenando la *giga del randellatore*. Rimane nei pressi di un korred mastro di danze, che lo aiuta a raggiungere una posizione migliore quando serve.

Korred Mastro di Danze **Livello 10 Controllore (Guida)**
Umanoide fatato Piccolo PE 500

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 102; **Sanguinante** 51
CA 24; **Tempra** 22, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Velocità 5

(+) **Randello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+15 contro CA; 2d6 + 4 danni, e il bersaglio scorre di 3 quadretti.

Danza degli Sciocchi (standard; a volontà) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata 10; +13 contro Volontà; 1d8 + 5 danni psichici, e il bersaglio deve muoversi almeno di 2 quadretti durante il suo turno (tiro salvezza termina). Se un bersaglio non si muove di 2 quadretti subisce 2d6 danni psichici alla fine del suo turno (prima di effettuare qualsiasi tiro salvezza).

Strofa del Richiamo (minore; a volontà)
Due alleati entro 5 quadretti dal korred mastro di danze possono scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

Ritornello Reattivo (reazione immediata, quando un nemico colpisce il korred mastro di danze con un attacco in mischia; a volontà)
Un alleato entro 5 quadretti dal korred mastro di danze scatta di 2 quadretti come azione gratuita.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
Abilità Diplomazia +13, Intuizione +11
For 14 (+7) **Des** 11 (+5) **Sag** 13 (+6)
Cos 14 (+7) **Int** 14 (+7) **Car** 16 (+8)
Equipaggiamento armatura di pelle, randello

TATTICHE DEI KORRED MASTRI DI DANZE

Un korred mastro di danze colloca gli altri korred in posizione vantaggiosa usando *strofa del richiamo*. Si colloca vicino ai suoi alleati, ma cerca di stare alla larga dai nemici, in modo che possa avviare una *danza degli sciocchi*. Se il mastro di danze è in pericolo, usa *ritornello reattivo* per attirare gli alleati più vicino affinché lo aiutino a difendersi.

CONOSCENZE DEI KORRED

Se supera una prova di Natura, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 20: I korred sono appassionati di danze, ritmi sfrenati e strofe licenziose. Hanno un tetro senso dell'umorismo che si manifesta in forma di crudeli scherzi, o nel costringere gli altri (specialmente gli abitanti del mondo mortale) a farli divertire. Ricorrendo a un letale misto di magia e di cinismo, i korred hanno costretto molti viaggiatori sfortunati a danzare fino alla morte.

GRUPPI DI INCONTRO

I korred non giurano fedeltà a nessuno e vivono nelle comunità dei loro simili o in mezzo ad altre creature fatate oscure. Si lasciano facilmente trasportare quando c'è da giocare qualche brutto tiro o da commettere azioni malvagie, quindi frequentano spesso le creature malvagie.

Incontro di Livello 9 (PE 2.300)
- 4 korred randellatori (livello 8 soldato)
- 1 korred mastro di danze (livello 10 controllore)
- 1 quickling corridore (livello 9 schermagliatore)



DAVE ALLSOP

RAAVASTA

I RAAVASTA, ASTUTI E MANIPOLATORI, infestano gli angoli più bui del Caos Elementale e dell'Abisso, adoperandosi per fomentare guerre e disordini.

I raavasta (pronunciato ra-vàs-ta) sono manipolatori provetti, burattinai per eccellenza, sempre pronti a usare inganni e diversivi per raggiungere i loro obiettivi. Mettono i loro nemici l'uno contro l'altro, bisbigliando complicati intrecci di verità e bugie nella speranza di scatenare un conflitto che distoglierà l'attenzione dai loro veri progetti. I raavasta sono attivi soprattutto nell'Abisso, dove manipolano i signori dei demoni e i loro servitori, ma sono presenti anche a Sigil e su tutto il Caos Elementale, soprattutto nella Città d'Ottone.

Un raavasta non si mostra quasi mai nella sua vera forma (quella di un umanoide con la testa di volpe): preferisce alterare il suo aspetto e assumerne uno rassicurante, in modo da indurre gli altri ad abbassare la guardia. I raavasta sono anche naturalmente portati per i linguaggi. Dopo avere osservato per alcuni momenti una forma di comunicazione, imparano a parlare quel linguaggio disinvoltamente e lo usano con la padronanza di un madrelingua.

Raavasta Osservatore **Livello 19 Appostato**
Umanoide elementale Medio (mutaforma) PE 2.400

Iniziativa +19 **Sensi** Percezione +18; vista reale 6
PF 136; **Sanguinante** 68
CA 32; **Tempra** 29; **Riflessi** 32; **Volontà** 33
Resistenza 10 psichico, 10 variabile (3/incontro; vedi "Resistenza," *Manuale dei Mostri*, pagina 282)
Velocità 8

⨺ **Artigli di Cecità** (standard; a volontà)
+23 contro CA; 1d6 + 6 danni, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

↷ **Attrazione Mentale** (standard; ricarica ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +22 contro Volontà; 1d10 + 7 danni psichici, e il bersaglio scorre di 5 quadretti e concede vantaggio in combattimento al raavasta osservatore fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Il raavasta osservatore può alterare la sua forma fisica per assumere l'apparenza di un qualsiasi umanoide Medio, anche di un individuo specifico (vedi "Cambiare Forma," *Manuale dei Mostri*, pagina 280).

Cappa e Artiglio
Il raavasta osservatore infligge 2d6 danni extra contro un bersaglio quando effettua un attacco beneficiando di occultamento totale.

Svanire (reazione immediata, quando un nemico colpisce il raavasta osservatore; ricarica ⚄ ⚃) ✦ **Illusione**
Il raavasta osservatore scatta di 3 quadretti e diventa invisibile fino alla fine del suo turno o finché non attacca.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Tutti
Abilità Furtività +20, Raggirare +21
For 15 (+11) **Des** 22 (+15) **Sag** 18 (+13)
Cos 16 (+12) **Int** 19 (+13) **Car** 24 (+16)
Equipaggiamento abiti raffinati

TATTICHE DEI RAAVASTA OSSERVATORI

Un raavasta osservatore usa *cambiare forma* per attirare un nemico vicino a sé, prima di usare *attrazione mentale* contro di lui. È prudente e usa *svanire* a ogni opportunità; fugge senza esitare da una battaglia se la sconfitta sembra ormai sicura.

Raavasta Complottatore **Livello 23 Controllore d'elite**
Umanoide elementale Medio (mutaforma) PE 10.200

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +22; vista reale 6
PF 428; **Sanguinante** 214
CA 40; **Tempra** 35; **Riflessi** 38; **Volontà** 36
Resistenza psichico 15, variabile 15 (2/incontro; vedi "Resistenza," *Manuale dei Mostri*, pagina 282)
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

⨺ **Artigli di Cecità** (standard; a volontà)
+26 contro CA; 1d6 + 5 danni, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

↷ **Scelta Vincolante** (minore; si ricarica quando il raavasta usa *rispettare il contratto*) ✦ **Charme, Psichico**
Gittata visuale; nessun tiro per colpire richiesto; il bersaglio sceglie se subire 20 danni psichici continuati (tiro salvezza termina) o se essere dominato (tiro salvezza termina); vedi anche *rispettare il contratto*.

↼ **Affondo Mentale** (standard; incontro) ✦ **Paura, Psichico**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +28 contro Volontà; 5d6 + 9 danni psichici, e il bersaglio si muove della sua velocità per allontanarsi dal raavasta complottatore.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Il raavasta complottatore può alterare la sua forma fisica per assumere l'apparenza di un qualsiasi umanoide Medio, anche di un individuo specifico (vedi "Cambiare Forma," *Manuale dei Mostri*, pagina 280).

Rispettare il Contratto (reazione immediata, quando l'attacco in mischia o a distanza di un nemico sceglie come bersaglio il raavasta complottatore; si ricarica quando il raavasta usa *scelta vincolante*) ✦ **Charme**
L'attacco sceglie come bersaglio la creatura influenzata dal potere di *scelta vincolante* del raavasta complottatore invece di quest'ultimo. L'uso di questo potere pone termine all'effetto di *scelta vincolante* su quella creatura.

Svanire (reazione immediata, quando un nemico colpisce il raavasta complottatore; ricarica ⚄ ⚃) ✦ **Illusione**
Il raavasta complottatore scatta di 3 quadretti e diventa invisibile fino alla fine del suo turno o finché non attacca.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Tutti
Abilità Diplomazia +23, Intuizione +22, Raggirare +23
For 14 (+13) **Des** 20 (+16) **Sag** 23 (+17)
Cos 22 (+17) **Int** 28 (+20) **Car** 25 (+18)
Equipaggiamento abiti raffinati

TATTICHE DEI RAAVASTA COMPLOTTATORI

Un raavasta complottatore inizia il combattimento usando *scelta vincolante* contro un nemico, possibilmente un attaccante a distanza. Quando il complottatore è scelto come bersaglio di un attacco pericoloso, usa *rispettare il contratto* per sviare quella minaccia. Se il complottatore si ritrova soverchiato usa *affondo mentale* per tenere alla larga i nemici mentre fugge.

Conoscenze dei raavasta

Se supera una prova di Arcano, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 22: I raavasta sono astuti umanoidi capaci di ideare piani sinistri e contorti. Fungono da diplomatici, sensali e mercanti, e vendono i loro servizi e qualsiasi altra cosa pur di trarre profitto e seminare il caos. Spesso ciò che offrono nasconde un difetto che condurrà il cliente alla distruzione.

CD 27: Molti raavasta conoscono dei rituali che utilizzano per incrementare le loro tecniche di contrattazione. I metodi convenzionali e magici per individuare la verità spesso non funzionano contro di loro. Se il complotto di un raavasta viene svelato, il raavasta solitamente dispone di un modo magico per fuggire, che si tratti di un oggetto magico, di un portale o cancello o di un'altra forma di teletrasporto.

CD 29: Molti studiosi planari sono convinti che i raavasta in passato fossero i demoni noti come gli arcanaloth. Secondo le loro teorie, i signori dei demoni avrebbero scacciato gli arcanaloth dall'Abisso a causa dei loro metodi contorti, e da questi demoni avrebbero poi avuto origine i raavasta e i rakshasa. Le tendenze comuni di queste creature e la loro avidità innata sembrano confermare queste teorie, ma i rakshasa minimizzano e affermano che si tratta di vili calunnie volte a minare la natura onorevole della loro razza.

Gruppi di incontro

I raavasta si circondano di servitori utili e fanno di tutto pur di non essere mai sorpresi da soli. Usano spesso i mesodemoni come guardie e come combattenti. Tuttavia è possibile incontrarli praticamente con qualsiasi creatura dotata di forza e poteri sufficienti a fornire una difesa adeguata.

Incontro di Livello 18 (PE 10.000)
- 1 raavasta osservatore (livello 19 appostato)
- 1 macigno roccia di fuoco (livello 18 soldato)
- 1 azer signore delle bestie (livello 17 soldato)
- 1 segugio infernale fiammeggiante (livello 17 bruto)
- 6 azer combattenti (livello 17 gregario)

Incontro di Livello 19 (PE 12.000)
- 1 raavasta osservatore (livello 19 appostato)
- 2 arconti del fuoco acciaio divampante (livello 19 soldato)
- 2 arconti del ghiaccio martello di brina (livello 19 soldato)

Incontro di Livello 19 (PE 12.000)
- 3 raavasta osservatori (livello 19 appostato)
- 8 mesodemoni (livello 11 soldato)

Incontro di Livello 21 (PE 19.800)
- 1 raavasta complottatore (livello 23 controllore d'elite)
- 3 marut maestri di lama (livello 21 soldato)

Incontro di Livello 22 (PE 24.100)
- 1 raavasta complottatore (livello 23 controllore d'elite)
- 2 efreeti lama di fuoco (livello 22 soldato)
- 2 arconti del fuoco discepoli delle ceneri (livello 20 artigliere)

Incontro di Livello 23 (PE 25.500)
- 1 raavasta complottatore (livello 23 controllore d'elite)
- 1 efreeti signore delle braci (livello 23 artigliere)
- 1 demone glabrezu (livello 23 bruto d'elite)



CHIPPY

TERRORE ASTRALE

I TERRORI ASTRALI NUOTANO SENZA TIMORE nel Mare Astrale in cerca di preda. Un terrore inghiotte la sua preda ancora viva, nel tentativo di riempire il vuoto della sua esistenza con le anime degli altri.

Terrore Astrale **Livello 24 Bruto solitario**
Bestia magica immortale Mastodontica PE 30.250

Iniziativa +18 **Sensi** Percezione +19; scurovisione
Presenza Terrificante (Paura) aura 3; i nemici nell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
PF 1.135; **Sanguinante** 567
CA 38; **Tempra** 38, **Riflessi** 35, **Volontà** 38
Immunità paura; **Resistenza** 30 variabile (3/incontro; vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 282); vedi anche *inghiottire*
Tiri salvezza +5
Velocità volo 12 (fluttuare)
Punti azione 2

⊕ **Tenaglia** (standard; a volontà)
Portata 3; +27 contro CA; 2d6 + 13 danni, e il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Un terrore astrale può afferrare fino a due creature alla volta, tenendone una in ogni tenaglia. Il terrore astrale non può usare questo attacco se ha già afferrato due creature.

Doppia Tenaglia (standard; a volontà)
Il terrore astrale effettua due attacchi con le tenaglie. Il terrore astrale non può usare questo attacco se ha già afferrato una creatura.

Tenaglia Stritolante (standard; a volontà)
Bersaglia le creature afferrate dal terrore astrale; +25 contro Tempra; 2d12 + 13 danni.

Inghiottire (standard; a volontà)
Bersaglia una creatura Grande o inferiore afferrata dal terrore astrale; +25 contro Tempra; il bersaglio è inghiottito. Il bersaglio entra in un semipiano largo 8 quadretti, lungo altrettanto e alto 2 quadretti. La creatura inghiottita arriva in un quadretto scelto dal terrore astrale. Un occhio sferico fluttuante occupa i 4 quadretti centrali del semipiano.

Le creature nel semipiano possono attaccare l'occhio, che ha i punti ferita, le difese, le immunità, le resistenze e i tiri salvezza attuali del terrore astrale ed è anche evanescente. L'occhio non può essere buttato a terra prono o teletrasportato, ed è immune al movimento forzato. Le creature sul semipiano non sono influenzate dall'aura del terrore astrale.

Qualsiasi danno o effetto subito dall'occhio viene applicato anche al terrore astrale. Quando un terrore astrale muore, le creature inghiottite vengono espulse nello spazio che la creatura occupava allora.

Sguardo del Dio Incatenato (minore; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 3; +25 contro Volontà; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito anziché frastornato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito e subisce 40 danni psichici (tiro salvezza termina entrambi).

Globo del Terrore (gratuita 1/round; a volontà) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 3; bersaglia le creature inghiottite; +26 contro Volontà; il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito anziché frastornato (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è stordito e subisce 40 danni psichici (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Supernal
For 29 (+21) **Des** 22 (+18) **Sag** 25 (+19)
Cos 27 (+20) **Int** 5 (+9) **Car** 14 (+14)

DAVE ALLSOP



TATTICHE DEI TERRORI ASTRALI

Il terrore astrale si affida alla sua aura per incutere paura nei cuori dei suoi nemici. Mentre gli avversari subiscono l'effetto del suo sguardo, il mostro stringe le creature più deboli e indifese tra le sue tenaglie, tentando di infliggere danni a sufficienza da poterle spingere tra le sue fauci spalancate.

CONOSCENZE DEI TERRORI ASTRALI

Se supera una prova di Religione, un personaggio è a conoscenza delle seguenti informazioni.

CD 24: I terrori astrali erano un tempo gli angeli del Dio Incatenato, ma furono corrotti dalla follia del loro padrone. Divennero orrendi abomini spinti da una fame insaziabile e distruttiva.

CD 29: Lo sguardo colmo di stelle di ogni terrore astrale racchiude un frammento della malvagità del Dio Incatenato. Coloro che incrociano lo sguardo di una di queste creature hanno una fugace visione della follia allo stato puro, un'esperienza che può sconvolgere la mente di un individuo.

Qualsiasi creatura inghiottita dal terrore astrale resta intrappolata in un semipiano. Soltanto la morte del terrore astrale può liberare coloro che sono rimasti intrappolati in questo spazio extradimensionale.

CD 31: Vari cultisti e studiosi ipotizzano che raccogliendo occhi a sufficienza da un certo numero di terrori astrali, il potere accumulato in tal modo potrebbe essere sufficiente a liberare il Dio Incatenato.

CAPITOLO 7

PERSONAGGI PLANARI

GLI EROI dotati di conoscenze adeguate riguardo ai piani possono vagare per le valli boschive della Selva Fatata o percorrere le piste solitarie della Coltre Oscura. Possono esplorare i reami elementali, dove la materia prima da cui sono nati i mondi attende ancora che una mano giunga a plasmarla. Oppure possono assaltare i bastioni astrali dei cieli e degli inferi, sfidando dèi e diavoli allo stesso modo. Molte minacce di portata epica al mondo mortale hanno origine su queste dimensioni ultraterrene, e soltanto i più possenti eroi dispongono di ciò che serve per far fronte ai pericoli di portata planare. Nonostante l'ambiente ostile, tuttavia, alcuni eroi hanno imparato a considerare i piani la loro vera dimora, e a viaggiare da una dimensione all'altra con la stessa disinvoltura con cui le loro controparti del mondo mortale si spostano da una città all'altra.

I piani sono gremiti di società segrete, cabale arcane e individui in grado di padroneggiare strane e rare tecniche di combattimento. I cammini leggendari, i rituali e gli oggetti magici descritti in questo capitolo sono adatti sia ai personaggi originari degli altri piani che a quelli che visitano spesso i piani. Ad esempio, un condottiero interessato al cammino leggendario del capitano ombra potrebbe avere visitato la Coltre Oscura in un determinato momento della sua carriera di avventuriero (magari tra un'avventura e l'altra), oppure avere incontrato un maestro detentore di grandi conoscenze riguardo al piano in questione.

Questo capitolo contiene:

- **Cammini leggendari:** I piani sono luoghi ricchi di conoscenze, patroni potenti e potenziali maestri. I personaggi originari dei piani e gli eroi che visitano spesso i piani possono scegliere di percorrere dei cammini leggendari inaccessibili agli abitanti del mondo naturale.
- **Rituali:** I viaggiatori planari si affidano a potenti rituali per orientarsi tra i piani.
- **Oggetti magici:** Tesori rari e inconsueti riempiono i bazar della Città d'Ottone e di Sigil, le armerie della fortezza di Moradin e le vie dorate di Hestavar. Gli eroi devono munirsi di oggetti appropriati a fronteggiare gli ambienti più ostili e le creature più micidiali che possono incontrare vagando per i piani.



WILLIAM O'CONNOR



CAPITANO OMBRA

"I miei soldati non conoscono la stanchezza, la fame o la sete. Mettiti sulla mia strada, e la tua anima si unirà ai loro ranghi."

Prerequisito: Condottiero

Non tutti i combattenti eroici agiscono con il favore della luce. Un capitano ombra sa che c'è forza anche nelle tenebre. Scende tra le anime perdute e reclama il potere di comandare le ombre. Gli spiriti eseguono i suoi ordini sul campo di battaglia e si dimostrano una forza possente e disciplinata.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAPITANO OMBRA

Azione del Capitano Ombra (11° livello): Quando il capitano ombra spende un punto azione per eseguire un'azione extra, sia lui che un alleato entro 5 quadretti da lui infliggono 1d6 danni necrotici extra con i loro attacchi in mischia fino alla fine del turno successivo del capitano ombra. Questi danni aumentano a 2d6 al 21° livello.

Ombre in Avanscoperta (11° livello): Gli spiriti delle ombre sussurrano costantemente alle orecchie del capitano ombra, descrivendogli anche ciò che egli non riesce a vedere. Il capitano ottiene un bonus di +2 alle prove di Percezione e un bonus di +2 alle prove di Intuizione.

Ispirare la Legione Invisibile (16° livello): Quando il capitano ombra mette a segno un colpo critico, il bersaglio dell'attacco viene attorniato dalle ombre e la creatura deve concedere vantaggio in combattimento a qualsiasi attaccante fino alla fine del turno successivo del capitano ombra.



LUCIO PARRILLO

PRODEZZE DEL CAPITANO OMBRA

Azzardo dell'Oltretomba Capitano Ombra Attacco 11

Le ombre avviluppano l'arma del capitano ombra, infondendo energia necrotica nel suo attacco e fiaccando le forze del nemico.

Incontro ✦ Arma, Necrotico, Ombra
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.
Attacco secondario: Carisma + 2 contro Riflessi
Colpito: Modificatore di Carisma danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Guardiani Ombra Capitano Ombra Utilità 12

Una squadra di soldati d'ombra risponde alla chiamata del capitano ombra e accorre in difesa dei suoi alleati.

Giornaliero ✦ Evocazione, Necrotico, Ombra
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio evoca un numero di soldati ombra pari al proprio modificatore di Intelligenza (per un minimo di 1) che permangono fino alla fine del suo turno successivo. Ogni soldato ombra appare in un quadretto non occupato entro gittata. I soldati ombra forniscono copertura agli alleati, ma non ai nemici. Qualsiasi nemico che entri nel quadretto di un soldato resta immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mantenere minore: I soldati ombra permangono. Come azione di movimento, il personaggio può muovere ogni soldato ombra di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma (per un minimo di 1).

Voltafaccia d'Ombra Capitano Ombra Attacco 20

Con un singolo colpo, il capitano ombra strappa un frammento di sostanza ombrosa al suo avversario. Quell'ombra si rivolta allora contro il suo vecchio padrone.

Giornaliero ✦ Arma, Evocazione, Ombra, Recuperabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio evoca un'ombra in un quadretto non occupato adiacente al bersaglio. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio, si crea una nuova ombra e quella vecchia viene distrutta.

L'ombra è l'immagine speculare del bersaglio. Possiede le difese, le immunità, le resistenze, la velocità e gli attacchi basilari in mischia del bersaglio. Possiede inoltre lo stesso tipo e le stesse parole chiave del bersaglio, ma la sua origine diventa ombra. L'ombra ha 1 punto ferita, e un attacco mancato non la danneggia mai. Il personaggio controlla l'ombra come azione gratuita; l'ombra agisce durante il turno del personaggio e può effettuare un'azione standard.

Cavaliere di Celestia

"La prima volta che ho contemplato la bellezza di Celestia, il suo splendore mi ha toccato a tal punto che ho giurato di diventarne il campione."

Prerequisito: Paladino

In qualità di cavaliere di Celestia, il personaggio è un simbolo di virtù, un campione delle cause di Celestia e un nemico giurato di coloro che ne desiderano la rovina. Anche se rimane fedele alla propria divinità, gode comunque del favore degli dèi che risiedono a Celestia. Oltre alla causa della propria divinità patrona, il cavaliere sostiene anche quella delle divinità di Celestia.

Quando il personaggio usa i propri poteri da cavaliere di Celestia, una fiamma guizzante compare attorno alla sua testa, a testimonianza della benedizione che gli dèi gli hanno concesso.

Privilegi leggendari del cavaliere di Celestia

Aura Minacciosa (11° livello): Quando una creatura marchiata dal cavaliere di Celestia subisce danni radiosi dalla sua *sfida divina*, la creatura proietta luce intensa per 20 quadretti in tutte le direzioni e concede vantaggio in combattimento a qualsiasi attaccante fino alla fine del turno successivo del cavaliere di Celestia.

Benedizione degli Dèi (11° livello): Quando il cavaliere di Celestia spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.

Nemico Giurato (16° livello): Quando il cavaliere di Celestia mette a segno un colpo critico contro un nemico da lui marchiato con *sfida divina*, l'attacco ignora le resistenze della creatura e il bersaglio subisce danni radiosi da *sfida divina* come se avesse sferrato un attacco che non includeva il cavaliere come bersaglio. Questi danni attivano l'*aura minacciosa* del cavaliere di Celestia.

Preghiere del cavaliere di Celestia

Sfida di Celestia — Cavaliere di Celestia Attacco 11

Il cavaliere di Celestia incanala la sua giusta collera nella sua arma, sfidando gli avversari a sottoporsi all'ira degli dèi.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza + modificatore di Carisma danni.
Effetto: Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza + modificatore di Carisma danni. Se entrambi gli attacchi vanno a segno, i bersagli sono considerati marchiati dalla *sfida divina* del cavaliere di Celestia fino alla fine del suo turno successivo.



LUCIO PARRILLO

Guardiani Lucenti — Cavaliere di Celestia Utilità 12

Il cavaliere di Celestia crea un paio di riflessi luminescenti di se stesso, che fluttuano accanto agli alleati e li proteggono dai danni.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Due duplicati scintillanti del personaggio appaiono in due spazi separati entro gittata. Ogni duplicato proietta luce intensa entro 20 quadretti in tutte le direzioni, e ogni alleato adiacente ottiene un bonus di potere +2 alla sua CA e alla sua difesa di Volontà.
Mantenere minore: I duplicati permangono e il personaggio può muovere un duplicato di 3 quadretti o ogni duplicato di 2 quadretti.

Radiosità Purificatrice — Cavaliere di Celestia Attacco 20

Scintille bianche di puro fulgore danzano lungo la lama dell'arma del cavaliere, il cui colpo infligge all'avversario il castigo divino di Celestia.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce 10 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro questo effetto, ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni radiosi pari al modificatore di Carisma del personaggio.
Mancato: Dani dimezzati, 5 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina), e nessun danno alle creature adiacenti.

Giannizzero di Malec-Keth

"Il mio voto e la mia spada non si infrangeranno fin quando avrò respiro."

Prerequisito: Magospada

I giannizzeri di Malec-Keth sono il risultato delle sofisticate tecniche di addestramento arcano e militare utilizzate nella Torre di Malec-Keth, un'accademia di magia da guerra della Città d'Ottone. I giannizzeri di Malec-Keth, altamente disciplinati e rigorosamente addestrati, impiegano uno stile di combattimento che dà sfoggio della loro alta padronanza sulla mente e sul corpo. Imparano tecniche di attacco e di difesa per meglio vegliare sui loro protetti, ma studiano anche musica, arte e lingue.

Molti giannizzeri di Malec-Keth lavorano al servizio di potenti padroni, sia umanoidi che elementali. Sono combattenti fedeli e orgogliosi, che pensano soltanto a difendere i loro alleati e i loro padroni. Prediligono un aspetto modesto; l'unico segno di distinzione che un giannizzero sfoggia è il tatuaggio di una singola fiamma azzurra sulla fronte, che sta a indicare il completamento del suo addestramento a Malec-Keth. Chiunque porti il marchio di Malec-Keth è noto in lungo e in largo in tutti i reami elementali per la propria determinazione e per la propria letale bravura con la spada e con la magia.

Molti potenti nobili scelgono i giannizzeri come guardie del corpo, grazie alle loro speciali capacità difensive. Altri giannizzeri di Malec-Keth non giurano invece fedeltà a nessun padrone e sfruttano il loro addestramento per raggiungere i propri obiettivi personali.

Privilegi leggendari del giannizzero di Malec-Keth

Addestramento Devshirme (11° livello): Un giannizzero di Malec-Keth acquisisce una nuova abilità della sua lista di classe come abilità con addestramento o acquisisce due linguaggi aggiuntivi.

Azione di Malec-Keth (11° livello): Quando un giannizzero di Malec-Keth spende un punto azione per eseguire un attacco extra, ignora le resistenze dei suoi nemici fino alla fine del suo turno successivo.

Inno di Guerra (11° livello): Quando un giannizzero di Malec-Keth è sanguinante, il suo *aegis d'assalto* o il suo *aegis protettore* diventano un'emanazione ravvicinata 5.

Lama Primordiale (16° livello): Anni di studi assidui e di esposizione alle forze del Caos Elementale hanno affinato la capacità del giannizzero di controllare gli elementi. Alla fine di ogni riposo breve o esteso, il giannizzero seleziona uno dei seguenti tipi di danni: freddo, fulmine, fuoco o tuono. I suoi attacchi infliggono 1d4 danni extra del tipo selezionato fino alla fine del suo riposo successivo.

Incantesimi del giannizzero di Malec-Keth

Fedele Fino alla Morte — Giannizzero di Malec-Keth Attacco 11

Con un lampo di luce, il giannizzero e un suo alleato vicino svaniscono, per ricomparire a posizioni invertite.

Incontro ✦ Arcano, Arma, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio e un alleato entro 10 quadretti da lui si scambiano di posto, teletrasportandosi ognuno nello spazio dell'altro. Ogni nemico adiacente al personaggio gli concede vantaggio in combattimento e ogni nemico adiacente all'alleato concede vantaggio in combattimento a quest'ultimo fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Bersaglio secondario: Un nemico
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Scorta Onnipresente — Giannizzero di Malec-Keth Utilità 12

Il giannizzero estende il campo invisibile di protezione concessogli dalla sua interdizione di magospada fino a comprendere un alleato vicino.

Incontro ✦ Arcano, Teletrasporto
Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 5**
Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio viene colpito da un attacco che agisce contro la CA.
Bersaglio: L'alleato entro l'emanazione che attiva il potere
Effetto: Il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente al bersaglio. Il bersaglio ottiene un bonus di potere +4 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Flagello Elementale — Giannizzero di Malec-Keth Attacco 20

Il giannizzero di Malec-Keth richiama un'esplosione di energia dal Caos Elementale, che investe i suoi nemici e consente ai suoi alleati di mettersi in salvo.

Giornaliero ✦ Arcano, Fulmine, Fuoco, Freddo, Strumento, Teletrasporto, Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 4d8 + modificatore di Costituzione danni da fulmine, fuoco, freddo e tuono. L'attacco ignora qualsiasi resistenza a questi tipi di danni.
Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione può teletrasportarsi di 3 quadretti.



WILLIAM O'CONNOR

Guida dell'anima

"Lascia che la luce della rettitudine ti guidi verso la tua ricompensa eterna."

Prerequisito: Chierico

La guida dell'anima è un faro di luce nell'oscurità, colui che mostra la via, nonché un guardiano dei morti. Con il suo operato sacro si assicura che le anime dei morti procedano oltre, libere dalla paura e dal rimorso e senza essere ostacolate dalle sinistre entità che vorrebbero usarle per i loro fini oscuri. Odia in modo particolare i non morti, in quanto li considera perversioni dell'ordine naturale.

I suoi sogni sono infestati dalle visioni delle vite passate, rimasugli emotivi di coloro che la guida dell'anima ha salvato. Anche se queste visioni possono essere inquietanti, rinsaldano la sua convinzione a proteggere le anime dai pericoli in agguato tra questo mondo e il prossimo.

Quando il personaggio usa i suoi poteri da guida dell'anima, alcuni frammenti effimeri d'anima si materializzano e ruotano vorticosamente attorno a lui.

Privilegi leggendari della guida dell'anima

Guida Spirituale (11° livello): Invece di spendere un punto azione per eseguire un'azione extra, la guida dell'anima può spendere un punto azione per recuperare un potere a incontro contenente la parola chiave "radioso", oppure ottenere un uso extra del suo privilegio di classe di Incanalare Divinità.

Intimorire Anima (11° livello): Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *intimorire anima*.



RALPH HORSLEY

Incanalare Divinità: Intimorire Anima — Privilegio della guida dell'anima

La guida dell'anima sconvolge i suoi nemici fin nel profondo della loro essenza.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione dotata dell'origine ombra o della parola chiave "non morto"
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio resta immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è dotato sia dell'origine ombra che della parola chiave "non morto", subisce anche 2d8 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Peso dell'Anima (16° livello): Quando la guida dell'anima colpisce una creatura evanescente con un potere contenente la parola chiave "radioso", quella creatura cessa di essere evanescente fino alla fine del turno successivo della guida dell'anima.

Preghiere della guida dell'anima

Estasi dell'Anima — Guida dell'Anima Attacco 11

Dal simbolo sacro della guida dell'anima si sprigiona un alone di potere divino che investe le anime di tutti coloro che lo contemplano con il suo splendore.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Se il bersaglio possiede l'origine ombra o la parole chiave "non morto", è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Cerchio Anatema dell'Ombra — Guida dell'Anima Utilità 12

La guida dell'anima attinge all'energia divina per evocare un alone di luce sacra che si rivela un anatema per i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona di luce intensa che permane fino alla fine del suo turno successivo. Le creature dotate dell'origine ombra o della parola chiave "non morto" considerano la zona come un tratto di terreno difficile. Finché rimangono all'interno della zona, tali creature ottengono vulnerabilità 10 ai danni radiosi o incrementano la loro vulnerabilità ai danni radiosi di 10.
Mantenere minore: La zona permane.

Marchio dell'Anima — Guida dell'Anima Attacco 20

Un glifo fiammeggiante appare sulla fronte del nemico della guida dell'anima, generando un bagliore sacro che brucia la sua anima corrotta.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza + modificatore di Carisma danni radiosi. Il bersaglio subisce 10 danni radiosi continuati e proietta luce intensa entro 20 quadretti in tutte le direzioni (tiro salvezza termina entrambi). Finché il bersaglio non supera il tiro salvezza, qualsiasi nemico si trovi a lui adiacente subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.
Mancato: Danni dimezzati, 5 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina) e nessun altro effetto.

Lama di Cendriane

"Ciò che ha divorato la mia terra natia scoprirà che io sono un pasto molto meno appetitoso... e molto più pericoloso."

Prerequisito: Eladrin, ranger

Quando l'antico impero di Cendriane cadde, lasciò soltanto città in rovina dietro di sé, ma tali resti non sono l'unica cosa sopravvissuta fino a oggi del regno eladrin. Un gruppo di ranger continua ancora a servire quell'impero perduto, e a sopravvivere ai confini di quel grande regno di un tempo.

Il personaggio è un discendente di coloro che sopravvissero al misterioso cataclisma di Cendriane, oppure è stato addestrato a usare i segreti marziali di quel reame. Ha perfezionato l'uso del suo *passo fatato* e l'arte del combattimento con due spade lunghe. Lo stile di combattimento di Cendriane lo ha spinto a esplorare i confini del suo retaggio e ad ampliare i limiti della magia innata degli eladrin. Questa autoconsapevolezza, unitamente alla sua maestria con la lama, lo rende un avversario elusivo sul campo di battaglia, in grado di scomparire e riapparire come meglio crede.

Privilegi leggendari della lama di Cendriane

Assalto del Passo Fatato (11° livello): Quando la lama di Cendriane usa un potere contenente la parola chiave "teletrasporto," ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con i poteri contenenti la parola chiave "arma" fino alla fine del suo turno successivo.

Richiamo di Cendriane (11° livello): Quando la lama di Cendriane usa un punto azione per eseguire un'azione extra, può teletrasportarsi di 5 quadretti prima o dopo avere effettuato la sua azione extra.

Retaggio dei Maestri di Lama (16° livello): La lama di Cendriane ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni degli attacchi in mischia effettuati con la spada lunga.

Prodezze della lama di Cendriane

Forzare il Portale Lama di Cendriane Attacco 11

La lama di Cendriane colpisce due nemici vicini, teletrasportandoli lontani l'uno dall'altro per aprire un varco.

Incontro ✦ Arma, Marziale, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 2 quadretti. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio deve essere teletrasportato in uno spazio entro 3 quadretti dal bersaglio primario.

Cacciatore Etereo Lama di Cendriane Utilità 12

Svanendo nel nulla, la lama di Cendriane ricompare improvvisamente accanto ai suoi avversari, che diventano facili prede.

Incontro ✦ Marziale, Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti. Deve teletrasportarsi in un quadretto adiacente ad almeno un nemico. Ogni nemico adiacente al personaggio gli concede vantaggio in combattimento e viene designato come sua preda fino alla fine del turno successivo del personaggio. Questi nemici non vanno conteggiati al fine di determinare il normale limite di una preda alla volta, ma il personaggio può comunque infliggere i danni di Preda del Cacciatore soltanto una volta per turno.

Tempesta della Selva Fatata Lama di Cendriane Attacco 20

La lama di Cendriane attraversa il campo di battaglia senza essere vista, si materializza per colpire un avversario, poi scompare e si sposta accanto all'avversario successivo.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 1[A] danni per attacco.
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 1[A] danni per attacco.
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti. Effettua un attacco terziario.
Bersaglio terziario: Una creatura diversa dal bersaglio primario e secondario
Attacco terziario: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 1[A] danni per attacco.

Predone dei Custodi del Fato

"Tu, e tutto ciò che ti sforzi di creare, un giorno cadrete. E io faro in modo che questo fato si compia più in fretta."

Prerequisito: Guerriero

I Custodi del Fato sono una società nichilista di mercenari, predoni e saccheggiatori che tormenta sia i domini benevoli che quelli malvagi. In qualità di membro dei Custodi del Fato, il personaggio crede che l'universo stia scivolando verso la distruzione, che ogni cosa prima o poi debba giungere alla fine. I migliori membri dei Custodi del Fato sono liberi rivoluzionari che combattono per spodestare le tirannie e la rigidità dell'ordine; i peggiori sono assassini spietati che traggono piacere dalla distruzione gratuita.

In qualità di predone dei Custodi del Fato, il personaggio possiede i tratti tipici degli anarchici. La legge è contraria alla natura e priva i mortali della libertà di scegliere il loro fato. Nel bene e nel male, i Custodi del Fato sono nemici di ogni forma di tirannia e di governo. Questa società odia in particolar modo i diavoli, e li combatte senza tregua.

Cammini leggendari del Predone dei Custodi del Fato

Azione Distruttiva (11° livello): Quando il predone dei Custodi del Fato spende un punto azione per eseguire un'azione extra, infligge 1d12 danni extra con gli attacchi effettuati prima della fine del suo turno. Questi danni aumentano a 2d12 al 21° livello.

Ricompensa della Rovina (11° livello): Ogni volta che il predone dei Custodi del Fato mette a segno un colpo critico, recupera un ammontare di punti ferita pari al proprio modificatore di Costituzione.

Rovina Inevitabile (16° livello): Quando il predone dei Custodi del Fato manca il bersaglio con un attacco in mischia usando un'arma, ottiene un bonus di +2 al suo successivo tiro per colpire in mischia contro quella creatura.

Prodezze del predone dei Custodi del Fato

Colpo Entropico Predone dei Custodi del Fato Attacco 11

Il predone dei Custodi del Fato sferra un fendente devastante che costringe sia se stesso che tutti i nemici attorno a lui a scoprirsi agli altri attacchi.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio e ogni nemico a lui adiacente subiscono una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo della Disgregazione Predone dei Custodi del Fato Utilità 12

L'attacco del predone dei Custodi del Fato accelera la discesa dell'avversario sul cammino della distruzione.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione gratuita **Arma in mischia**
Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia
Effetto: Il bersaglio perde tutte le resistenze fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma della Dissoluzione Predone dei Custodi del Fato Attacco 20

L'attacco del predone dei Custodi del Fato vibra di forza disgregante e l'avversario cede dinanzi al potere dell'entropia.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce i danni continuati, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire in mischia fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Il personaggio non ottiene alcun bonus di potere dai danni continuati.



CHIPPY

Sabotatore di portali

"Un calice di Corellon è piuttosto raro. Ma forse so dove trovarne uno... se hai abbastanza gemme per stimolare la mia memoria..."

Prerequisito: Ladro, Arcano come abilità con addestramento

Le abilità da ladro del personaggio si rivelano utili sia nel mondo che sui piani. Che si tratti di negoziare con un re dei fomorian o con un mercante tiefling, di scassinare una serratura o di costringere un portale ad aprirsi, i principi restano sempre gli stessi. Il personaggio è specializzato nel recupero delle reliquie perdute sui vari piani e nel rintracciare le creature che non vogliono essere trovate. Ha contatti con centinaia di organizzazioni e di individui, e conosce l'ubicazione di dozzine e dozzine di portali.

Privilegi leggendari del sabotatore di portali

Alterazione dei Portali (11° livello): Un sabotatore di portali ottiene alcuni benefici relativi ai portali (vedi pagina 14).

Trasparenza: Un sabotatore di portali vede attraverso tutti i portali illusori come se fossero nitidi. Se supera una prova di Arcano con CD 25, può riconoscere un portale illusorio come tale e osservare la vera destinazione di quel portale.

Accesso: Un sabotatore di portali ottiene un bonus di +5 alle prove di Manolesta effettuate per scassinare la Serratura Arcana di un portale.

Precisione: Quando un sabotatore di portali attraversa un portale, può impartire a quel portale il tratto di preciso. Questo tratto dura per 5 minuti dopo che il sabotatore è uscito dal portale.

Azione del Sabotatore (11° livello): Quando il sabotatore di portali spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un'azione di movimento aggiuntiva che può spendere per teletrasportarsi di un numero di quadretti pari alla propria velocità. Può usare l'azione di movimento soltanto al suo turno, e la possibilità di usare l'azione aggiuntiva va perduta alla fine dell'incontro.

Vantaggio del Sabotatore (16° livello): Quando un nemico entro la linea di visuale del sabotatore di portali usa un potere contenente la parola chiave "teletrasporto", il sabotatore ottiene vantaggio in combattimento contro quella creatura fino alla fine del turno successivo del sabotatore.

Prodezze del sabotatore di portali

Portale dell'Assalitore Sabotatore di Portali Attacco 11

Il sabotatore di portali si tuffa attraverso una sacca dimensionale e trafigge il suo avversario.

Incontro ✦ Arcano, Arma, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma leggera.
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti fino a uno spazio adiacente al bersaglio e ottiene vantaggio in combattimento contro di esso fino alla fine del proprio turno.
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.



Portale dell'Ingannatore Sabotatore di Portali Utilità 12

Il sabotatore apre un varco planare che consente a lui e ai suoi alleati di passare fugacemente su un altro piano prima di riapparire da un portale collegato.

Giornaliero ✦ Arcano, Teletrasporto
Azione di movimento **Distanza 20**
Effetto: Il personaggio crea due portali dimensionali in due quadretti non occupati entro gittata. I portali permangono fino alla fine del suo turno successivo. Il personaggio e i suoi alleati possono muoversi al quadretto di un portale a quello dell'altro come se i quadretti fossero adiacenti l'uno all'altro. Il movimento attraverso i portali è impossibile se uno dei due quadretti dei portali è occupato.
Mantenere minore: I portali permangono. Come azione di movimento, il personaggio può muovere un portale di 4 quadretti, ma deve portarlo in un quadretto entro 20 quadretti da lui.

Colpo del Portale Fulmineo Sabotatore di Portali Attacco 20

Il sabotatore di portali crea un piccolo portale davanti a lui e uno corrispondente accanto al suo avversario, riuscendo in tal modo a colpire un nemico dall'altro lato del campo di battaglia.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Il personaggio effettua un attacco da un quadretto situato entro 10 quadretti di distanza da lui, ottenendo i benefici o le penalità associate a quel quadretto, come ad esempio vantaggio in combattimento in caso di attacchi ai fianchi.
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Destrezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

TORSTEIN NORDSTRAND

Viandante Planare

"Potremmo dire che l'alba su Arvandor è lo spettacolo più bello a cui sia possibile assistere su tutti i piani... ma solo se non avete mai visto Erathis giudicare uno dei suoi chierici colpevole di qualche mancanza..."

Prerequisito: Mago o warlock

Il desiderio di esplorare scorre con forza nelle vene del personaggio, ma il mondo non è abbastanza interessante per lui. Il viandante planare desidera contemplare le infinite meraviglie dei piani. Ne è un esperto conoscitore, e la sua capacità di trovare dei portali e di passare da una dimensione all'altra non conosce rivali.

Privilegi leggendari del viandante planare

Azione del Viandante Planare (11° livello): Quando il viandante planare spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un'azione di movimento extra per quel turno. Può usare quell'azione di movimento per teletrasportarsi di 10 quadretti.

Studio dei Piani (11° livello): Il viandante planare acquisisce e padroneggia il rituale di Portale Planare (*Manuale del Giocatore*, pagina 311), anche se non possiede il talento Incantatore Rituale o il livello appropriato.



CHIPPY

Ottiene un bonus di +4 alle prove di Arcano quando esegue dei rituali appartenenti alla categoria di viaggio.

Padronanza dei Luoghi (16° livello): Né il viandante planare né gli alleati entro 5 quadretti da lui possono essere teletrasportati contro la loro volontà.

Incantesimi del viandante planare

Sequestro — Viandante Planare Attacco 11

Dietro l'avversario del viandante planare si apre un vortice che lo risucchia in un semipiano senza tempo e lo intrappola brevemente al suo interno.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza o Carisma contro Tempra
Colpito: Il bersaglio è esiliato su un semipiano (tiro salvezza termina). Il bersaglio scompare, non può eseguire azioni e non può essere scelto come bersaglio. Se supera il tiro salvezza, il bersaglio ricompare nello spazio che occupava prima di scomparire. Se quello spazio è occupato, il bersaglio fa ritorno nello spazio non occupato più vicino a sua scelta. Il personaggio può espellere il bersaglio dal semipiano come azione gratuita, nel qual caso ricompare nel modo sopra descritto.

Portale Rapido — Viandante Planare Utilità 12

Nessuno è in grado di aprire un portale più rapidamente del viandante.

Incontro ✦ Arcano, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 5**
Effetto: Il personaggio crea un portale in un quadretto non occupato entro gittata che permane fino alla fine del suo turno successivo. Il portale conduce a un cerchio di teletrasporto permanente situato sull'attuale piano del personaggio. Il personaggio deve conoscere la sequenza di sigilli del cerchio di teletrasporto, e perde tre impulsi curativi quando crea il portale. Se dispone di meno di tre impulsi curativi quando usa questo potere, subisce danni pari al proprio valore di impulso curativo per ogni impulso curativo che non ha perduto.
Mantenere standard: Il personaggio perde un impulso curativo o subisce danni pari al proprio impulso curativo quando mantiene il portale.

Cascata Dimensionale — Viandante Planare Attacco 20

Il viandante planare proietta il nemico in una sequenza di micidiali luoghi planari.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Teletrasporto; Variabile (vedi sotto)
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza o Carisma contro Volontà
Colpito: Il bersaglio viene proiettato attraverso una serie di pericolosi luoghi planari. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, il bersaglio scompare, non può eseguire azioni e non può essere scelto come bersaglio. Inoltre, il personaggio sceglie quattro tipi di danni dalla lista seguente: acido, freddo, forza, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono e veleno. Il bersaglio subisce 4d8 danni (1d8 danni per ciascun tipo scelto, nell'ordine che il personaggio preferisce), e subisce 5 danni continuati di ogni tipo (tiro salvezza termina tutto).

All'inizio del suo turno successivo, il bersaglio ricompare nello spazio che occupava prima di scomparire. Se quello spazio è occupato, il bersaglio fa ritorno nello spazio non occupato più vicino a sua scelta.
Mancato: Il bersaglio viene proiettato attraverso i luoghi planari pericolosi, ma subisce danni e danni continuati soltanto di due tipi e ricompare alla fine del turno del personaggio.

RITUALI

I rituali sono uno strumento prezioso per le ricerche e le esplorazioni sui piani. Possono creare dei portali in grado di collegare distanze incolmabili, alterare i portali esistenti per condurre l'incantatore e i suoi alleati verso l'ignoto e proteggere l'incantatore da ciò che di peggio i piani possono scagliargli contro. Molti dei rituali seguenti facilitano le esplorazioni planari e sono immancabili nei libri dei rituali di qualsiasi viaggiatore planare.

RITUALI ORDINATI PER LIVELLO

Liv	Rituale	Abilità chiave
6	Passaggio Fatato	Arcano o Natura
8	Analizzare Portale	Arcano
8	Passaggio Ombra	Arcano o Religione
12	Semipiano Personale	Arcano
12	Trasferimento Elementale	Arcano
12	Trucco della Corda	Arcano
14	Distorcere Portale	Arcano
14	Guida Astrale	Religione
15	Creare Cerchio di Teletrasporto	Arcano
15	Soggiorno Astrale	Religione
16	Inviare Lontano	Arcano
18	Spostamento Planare	Arcano

Analizzare Portale

L'incantatore riesce a decifrare i segreti di un portale leggendone i movimenti e i colori.

Livello: 8
Categoria: Divinazione
Tempo: 1 ora
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 250 mo
Prezzo di mercato: 800 mo
Abilità chiave: Arcano

Quando l'incantatore celebra questo rituale, sceglie un portale che è in grado di vedere. Analizzare Portale fa in modo che il portale generi luci fioche che lampeggiano e si muovono, rivelandone la destinazione e la funzione. Questo rituale rivela il nome della destinazione del portale e l'ubicazione di tale destinazione all'interno del mondo o del piano su cui essa si trova.

In base al risultato della prova di Arcano, l'incantatore può apprendere anche informazioni sull'ultima creatura che ha usato il portale o la natura dell'evento che ha creato il portale.

Riultato della prova di Arcano	Informazione appresa
15 o più	Il personaggio scopre le caratteristiche di precisione del portale.
20 o più	Il personaggio scopre le caratteristiche di accesso del portale.
24 o più	Il personaggio scopre il nome della destinazione del portale.
30 o più	Il personaggio scopre l'origine, il tipo e le parole chiave dell'ultima creatura che ha usato il portale, nonché il tempo trascorso da tale uso.
25 + metà del livello dell'incantatore rituale	Il personaggio scopre quali chiavi, se ve ne sono, aprono il portale.
30 + metà del livello dell'incantatore rituale	Il personaggio scopre l'identità della creatura che ha creato il portale.
35 o più	Il personaggio scopre dove conduce il portale, a prescindere dalla sua trasparenza. È in grado di vedere fino a 24 quadretti di distanza sull'altro lato.

Creare Cerchio di Teletrasporto

L'incantatore traccia un cerchio di simboli su una superficie di pietra, impartendogli il potere di collegarsi ai portali.

Livello: 15
Categoria: Viaggio
Prezzo di mercato: 10.000 mo
Tempo: 4 ore
Durata: 24 ore (speciale)
Costo delle componenti: 1.000 mo per ogni quadretto occupato dal cerchio di teletrasporto, più 5 impulsi curativi
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

L'incantatore crea un cerchio di teletrasporto abbinato a un'unica sequenza di sigilli magici, che lui e gli altri incantatori rituali potranno usare come coordinate per rituali come Portale Collegato e Portale Planare. Il cerchio di teletrasporto in sé non trasporta le creature da nessuna parte: consente soltanto di far funzionare gli altri rituali di viaggio. L'incantatore rituale sceglie le dimensioni del cerchio di teletrasporto, che a sua volta determina il costo delle componenti del rituale: 1 quadretto, 4 quadretti (un'area di 2 per 2 quadretti), 9 quadretti (un'area di 3 per 3 quadretti) o 16 quadretti (un'area di 4 per 4 quadretti).

Il cerchio di teletrasporto dura 24 ore, ma l'incantatore rituale può prolungare la durata spendendo un impulso curativo ogni 24 ore per mantenerlo. L'incantatore non ha bisogno di vedere il cerchio di teletrasporto e nemmeno di essere sullo stesso piano per mantenere l'effetto. Se l'effetto del rituale è mantenuto senza interruzioni per un anno e un giorno, il cerchio di teletrasporto diventa permanente.

Distorcere Portale

L'incantatore altera la configurazione di un cerchio di teletrasporto o di un altro portale, affinché non possa essere utilizzato da altri.

Livello: 14
Categoria: Interdizione
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 1.600 mo
Prezzo di mercato: 4.000 mo
Abilità chiave: Arcano

Distorcere Portale consente all'incantatore di alterare la magia di un portale permanente, rendendolo difettoso. Per la durata del rituale, il portale invia le creature che lo attraversano a una destinazione casuale (a discrezione del DM).

Una volta completato il rituale, l'incantatore effettua una prova di Arcano. Il risultato determina per quanto tempo il portale rimane difettoso.

Risultato della prova di Arcano	Durata
24 o meno	1 ora
25-34	8 ore
35-44	1 giorno
45 o più	7 giorni

Guida Astrale

Una scintilla di luce bianca si materializza davanti all'incantatore e si prepara a guidarlo attraverso il Mare Astrale.

Livello: 14
Categoria: Vincolo
Tempo: 1 ora
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 700 mo, più 1 impulso curativo
Prezzo di mercato: 2.200 mo
Abilità chiave: Religione

L'incantatore deve usare questo rituale nel Mare Astrale. Evoca un frammento di essenza divina che gli indicherà il cammino. La guida proietta luce intensa entro 8 quadretti in tutte le direzioni, è priva di forma fisica e non può essere danneggiata in alcun modo.

Come parte di questo rituale, l'incantatore menziona una destinazione specifica fissa all'interno del Mare Astrale. Questo rituale viene usato solitamente per condurre l'incantatore fino a un particolare dominio astrale. Tuttavia, la guida astrale potrebbe anche guidare l'incantatore verso l'uscita di un labirinto, l'ingresso di un dungeon o un luogo specifico all'interno di un dominio astrale. La guida non può condurre l'incantatore fino a un luogo generico, come ad esempio "una stanza che contenga dei diamanti astrali" o a un luogo sconosciuto, come "il nascondiglio del cavaliere della morte Malachi." Se il luogo menzionato esiste all'interno del Mare Astrale, la guida vi condurrà l'incantatore seguendo il percorso più breve (che non è necessariamente il più sicuro).

La guida fluttua nell'aria e si muove alle velocità dell'incantatore. Rimane sempre entro 12 quadretti da lui. La guida permane finché l'incantatore non giunge a destinazione, la durata del rituale non si esaurisce o l'incantatore non si sottopone a un riposo esteso.

A rituale completato, l'incantatore effettua una prova di Religione. Il risultato determina la durata della permanenza della guida astrale.

Risultato della prova di Religione	Durata
19 o meno	30 minuti
20-29	1 ora
30-39	4 ore
40 o più	16 ore

Inviare Lontano

L'incantatore proietta i suoi sensi oltre i confine planari per trasmettere un messaggio a una creatura lontana.

Livello: 16
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 800 mo
Prezzo di mercato: 4.200 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

Inviare Lontano funziona come Inviare (*Manuale del Giocatore*, pagina 306), con la differenza che l'incantatore non effettua una prova di Arcano per determinare la sua gittata. Inviare Lontano può trasmettere messaggi ovunque, a prescindere dalla distanza e dall'ubicazione del destinatario.

Scassinare, Serratura Arcana e Portali

I portali non sono altro che porte di natura cosmica, e in quanto tali sono soggette agli effetti di Scassinare e Serratura Arcana (*Manuale del Giocatore*, pagina 313).

Un personaggio può usare Serratura Arcana per sigillare un portale nei confronti di chiunque non fornisca una parola d'ordine o nei confronti di creature di una certa origine, tipo, descrizione o taglia, o nei confronti di chi non possieda determinati oggetti. A differenza delle porte normali, tuttavia, il personaggio può designare una speciale chiave del portale che gli consenta di entrare. I seguenti paragrafi vanno applicati al rituale di Serratura Arcana quando il rituale viene celebrato su un portale:

Oggetto chiave: Il personaggio può assegnare a un oggetto la funzione di chiave del portale. Può decidere la forma e il materiale dell'oggetto chiave, come ad esempio una chiave di ferro o un simbolo sacro di Ioun d'argento, oppure può scegliere un oggetto con un'origine specifica, come ad esempio una piuma di cockatrice o un frammento di roccia dell'Abisso. Non può designare un oggetto specifico, come la *Bacchetta di Orcus* o "la mia bacchetta." Solitamente, una creatura che celebra Serratura Arcana sceglie una chiave corrispondente alla destinazione del portale.

Come per le porte comuni, è possibile usare Scassinare per aprire un portale sigillato con Serratura Arcana. Tuttavia, molti portali sono sbarrati da Serrature Arcane create da potenti creature planari (o addirittura gruppi di creature), quindi la CD per scassinarle potrebbe essere molto alta.

Passaggio Fatato

L'incantatore fa apparire un sentiero delimitato da pietre verticali, che consente a lui e ai suoi alleati di raggiungere la Selva Fatata.

Livello: 6
Categoria: Viaggio
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 140 mo (vedi sotto)
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Arcano o Natura (nessuna prova)

Questo rituale deve essere usato a un crocevia fatato (vedi pagina 34). Quando l'incantatore celebra questo rituale, si trasferisce assieme a un massimo di otto alleati dal mondo a un luogo corrispondente sulla Selva Fatata, o viceversa. Non è necessario che il crocevia fatato sia attivo perché Passaggio Fatato funzioni.

L'incantatore e gli alleati rimangono sulla Selva Fatata finché non se ne vanno con altri mezzi o finché questo rituale non viene celebrato di nuovo nei pressi di un crocevia fatato.

Speciale: Gli eladrin hanno un legame speciale con la Selva Fatata. Di conseguenza, un eladrin che abbia padroneggiato questo rituale o che lo celebri usando una pergamena non paga il costo delle componenti.

Passaggio Ombra

In quei punti del mondo dove le ombre si fanno più fitte, l'incantatore può passare oltre il velo e raggiungere la Coltre Oscura.

Livello: 8
Categoria: Viaggio
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 135 mo
Prezzo di mercato: 680 mo
Abilità chiave: Arcano o Religione (nessuna prova)

L'incantatore deve usare questo rituale a un crocevia d'ombra (vedi pagina 50). Quando celebra questo rituale, si trasferisce assieme a un massimo di otto alleati dal mondo a un luogo corrispondente della Coltre Oscura, o viceversa. Non è necessario che il crocevia d'ombra sia attivo affinché Passaggio Ombra funzioni.

L'incantatore e gli alleati rimangono sulla Coltre Oscura finché non se ne vanno con altri mezzi o finché non celebrano di nuovo questo rituale a un crocevia d'ombra.

Speciale: Gli shadar-kai hanno un legame speciale con la Coltre Oscura. Di conseguenza, uno shadar-kai che abbia padroneggiato questo rituale o che lo celebri usando una pergamena non paga il costo delle componenti.

Semipiano Personale

L'incantatore apre un piccolo portale verso un semipiano personale dove può riporre dei piccoli oggetti.

Livello: 12
Categoria: Interdizione
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 1.000 mo
Prezzo di mercato: 2.600 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea un piccolo semipiano personale dove può riporre i suoi oggetti non viventi fino a un peso complessivo di 125 kg. Il semipiano ha un portale del diametro di 15 cm che rimane sempre aperto. Il portale fluttua accanto all'incantatore o può essere fissato su uno dei suoi abiti (come se fosse una tasca); l'incantatore può recuperare gli oggetti all'interno del portale come azione minore. Il portale è visibile agli occhi altrui e si sposta assieme all'incantatore alla velocità di quest'ultimo.

Una volta completato il rituale, l'incantatore effettua una prova di Arcano. Il risultato determina la durata dell'apertura del portale. Se il portale si chiude prima che l'incantatore abbia recuperato gli oggetti custoditi al suo interno, tali oggetti appaiono ai suoi piedi.

Risultato della prova di Arcano	Durata
19 o meno	1 giorno
20-29	7 giorni
30-39	30 giorni
40 o più	1 anno

Soggiorno Astrale

Ad ogni parola del rituale, il mondo attorno all'incantatore si fa più indistinto, finché non svanisce del tutto e l'incantatore si ritrova a fluttuare nel vuoto argenteo del Mare Astrale.

Livello: 15
Categoria: Viaggio
Tempo: 1 ora
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 3.800 mo
Prezzo di mercato: 7.000 mo
Abilità chiave: Religione

L'incantatore deve usare questo rituale nel mondo. Quando celebra questo rituale, trasporta se stesso e un massimo di otto alleati in un punto casuale del Mare Astrale.

Le creature che raggiungono il Mare Astrale usando questo rituale sono avvolte da un debole alone argentato che le circonda e che si consolida in un cordone spettrale a pochi centimetri dal collo. La manifestazione del cordone rappresenta il legame del viaggiatore al punto del mondo da cui è partito.

Se l'incantatore o uno degli alleati lascia il Mare Astrale attraversando un portale verso un altro piano, il rituale ha termine e tutti i partecipanti tornano nel punto del mondo da cui erano partiti. Anche alla fine della durata del rituale, o alla morte dell'incantatore rituale, i partecipanti fanno ritorno al punto del mondo da cui erano partiti.

L'incantatore rituale può scegliere di porre fine al rituale in qualsiasi momento. Per farlo ha bisogno di 10 minuti, non deve pagare alcun costo o effettuare alcuna prova di abilità, e tutti i partecipanti torneranno immediatamente nel mondo. Un partecipante fa ritorno nel mondo sempre nel punto da cui era partito.

Una volta completato il rituale, l'incantatore effettua una prova di Religione. Il risultato determina la durata della permanenza dei partecipanti sul Mare Astrale.

Risultato della prova di Religione	Effetto
19 o meno	3 giorni
20-29	7 giorni
30-39	21 giorni
40 o più	1 anno

Spostamento Planare

Il vascello dell'incantatore viene avvolto da un alone di luce quando comincia ad attraversare lo spazio che separa un piano dall'altro, trasportando i passeggeri fino a una nuova destinazione.

Livello: 18
Categoria: Viaggio
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 1.000 mo, più un veicolo con un focus di navigazione (pagina 159).
Prezzo di mercato: 17.000 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore sposta un veicolo (compreso il pilota, l'equipaggio e il carico del veicolo) dotato del tratto di focus di navigazione da un piano a un altro (vedi "Veicoli," pagina 159).

Alla conclusione del rituale, l'incantatore pronuncia il nome di un luogo che ha già visitato in precedenza. La destinazione deve essere un luogo fisso e deve trovarsi nella stessa posizione in cui si trovava l'ultima volta che l'incantatore vi fece visita. Una volta pronunciato il nome del luogo, l'incantatore effettua una prova di Arcano. La prova determina la distanza tra il veicolo e la destinazione al momento dell'arrivo sul piano.

Risultato della prova di Arcano	Punto di arrivo
19 o meno	A 150 km dalla destinazione
20-29	A 75 km dalla destinazione
30-39	A 15 km dalla destinazione
40 o più	A destinazione

Invece di scegliere una destinazione, l'incantatore può anche scegliere un piano come destinazione generale. In tal caso, il veicolo appare in un punto casuale del piano (non è necessaria alcuna prova di Arcano). Non è necessario che l'incantatore abbia visitato il piano di destinazione per usare il rituale in quella maniera.

Focus: Un veicolo dotato del tratto di focus di navigazione.

Trasferimento Elementale

Il mondo attorno all'incantatore svanisce, lasciandolo a fluttuare sul terreno tormentato del Caos Elementale.

Livello: 12
Categoria: Viaggio
Tempo: 1 ora
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 1.000 mo
Prezzo di mercato: 2.600 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

L'incantatore deve usare questo rituale nel mondo. Quando lo celebra, trasferisce se stesso e un massimo di otto alleati fino a un punto casuale del Caos Elementale. Non ha alcun controllo sul punto in cui comparirà, ma non ci saranno pericoli nelle immediate vicinanze. Una volta sul Caos Elementale, l'incantatore può spostarsi sul piano normalmente. Rimarrà sul Caos Elementale finché non se ne andrà tramite altri modi.

Trucco della Corda

L'incantatore fa calare una corda d'argento che passa attraverso il pavimento e conduce in una camera sicura dove potrà riposare.

Livello: 12
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 7 ore
Costo delle componenti: 1,000 mo, più un focus del valore di 2.000 mo
Prezzo di mercato: 2.500 mo
Abilità chiave: Arcano

Quando il personaggio celebra il Trucco della Corda, il focus del rituale (vedi sotto) passa attraverso un portale e raggiunge un semipiano temporaneo. L'entrata del portale occupa 1 quadretto. Una creatura può scendere lungo la corda fino a raggiungere un semipiano alto 2 quadretti, lungo 8 quadretti e largo 8 quadretti.

L'ingresso al semipiano è indicato da un debole bagliore e ha trasparenza solida (vedi "Trasparenza," pagina 17). Superando una prova di Percezione (CD 15 + metà del proprio livello), una creatura al di fuori del portale può individuare l'entrata. Il portale può essere chiuso attraverso il rituale di Serratura Arcana (vedi il riquadro "Scassinare, Serratura Arcana e portali," pagina 149), e a meno che l'incantatore non decida di chiudere a chiave il portale, il semipiano rimane accessibile dall'esterno.

Una volta terminato il rituale, il semipiano scompare e ogni creatura o oggetto sul semipiano ricompare sullo spazio non occupato più vicino alla vecchia entrata del semipiano. Il focus del rituale appare nel punto in cui si trovava l'entrata del semipiano. L'incantatore rituale può scegliere di porre fine al rituale in qualsiasi momento.

Focus: Una corda d'argento del valore di almeno 2.000 mo.

OGGETTI MAGICI

Dalle armi alle armature agli oggetti meravigliosi, l'equipaggiamento planare è importante per tutti quegli avventurieri che si apprestano ad affrontare le sfide dei piani. Alcuni oggetti possono aiutare gli avventurieri a superare i pericoli dei terreni più strani e rischiosi, mentre altri offrono immani poteri in grado di rivaleggiare con quelli dei più potenti immortali ed elementali. Che provenga da un mercato di Sigil o dalle profondità dell'Abisso, ogni articolo può fornire all'avventuriero quel vantaggio in più per sopravvivere alle traversie dei piani.



ARMATURE

Le armature magiche trovate o acquistate sui piani tendono ad avere un aspetto esotico e sono mirate a sopravvivere agli incontri con le creature planari più pericolosi.

ARMATURE

Liv	Nome	Prezzo (mo)
8	Scintillante +2	3.400
12	Tocco fatato +3	13.000
13	Scintillante +3	17.000
17	Tocco fatato +4	65.000
18	Metallo vagante +4	85.000
18	Scintillante +4	85.000
22	Tocco fatato +5	325.000
23	Forma demoniaca +5	425.000
23	Metallo vagante +5	425.000
23	Scintillante +5	425.000
27	Tocco fatato +6	1.625.000
28	Forma demoniaca +6	2.125.000
28	Metallo vagante +6	2.125.000
28	Scintillante +6	2.125.000

Armatura della Forma Demoniaca — Livello 23+

Questa armatura è stata forgiata a forma di demone e conferisce alcune delle resistenze che queste creature possiedono.

Liv 23 +5 425.000 mo — Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene automaticamente un successo ai tiri salvezza contro i danni da fuoco continuati.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene resistenza 15 variabile (2/incontro; vedi "Resistenza," *Manuale dei Mostri*, pagina 282) fino alla fine del Incontro.
Livello 28: Resistenza 20 variabile.

Armatura del Metallo Vagante — Livello 18+

Questa armatura, infusa del potere dei piani, conferisce al portatore la capacità di distorcere la sua posizione e di resistere agli attacchi radiosi e psichici.

Liv 18 +4 85.000 mo — Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 23 +5 425.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 5 radioso e resistenza 5 psichico.
Livello 23 o 28: Resistenza 10 radioso e resistenza 10 psichico.

Potere (Incontro ✦ Teletrasporto): Interruzione immediata. Il personaggio usa questo potere quando un nemico lo sceglie come bersaglio di un attacco in mischia. Il portatore dell'armatura e quel nemico si scambiano di posto, e il nemico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del portatore.

Armatura Scintillante — Livello 8+

Questa armatura, intessuta di fili infusi dei poteri fondamentali del cosmo, può proteggere il portatore dall'energia e dalle forze invisibili.

Liv 8 +2 3.400 mo — Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo — Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il portatore usa questo potere quando subisce danni da forza, da fulmine, psichici o radiosi. Ottiene resistenza 5 contro quel tipo di danni fino alla fine dell'incontro.
Livello 13 o 18: Il portatore ottiene resistenza 10 contro quel tipo di danni.
Livello 23 o 28: Il portatore ottiene resistenza 20 contro quel tipo di danni.

Armatura del Tocco Fatato — Livello 12+

Questa armatura è stata ricavata da materiali provenienti dalla Selva Fatata: migliora i riflessi del portatore e gli consente di scomparire brevemente.

Liv 12 +3 13.000 mo — Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo — Liv 27 +6 1.625.000 mo

Armatura: Cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Proprietà: Il portatore ottiene un bonus di oggetto alle prove di iniziativa pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Potere (Incontro ✦ Illusione): Azione standard. Il portatore diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo.

WARREN MAHY

ARMI

Le armi planari hanno spesso un aspetto che lascia intendere il loro piano di origine. Le armi demoniache potrebbero essere forgiate in ferro rosso o nero, mentre le armi di Celestia sono spesso fatte di acciaio celestiale, un metallo lucente che non diventa mai opaco. Le armi forgiate nei Nove Inferi sono fatte di acciaio verde Baatoriano, un metallo tossico rivestito da una patina verde, famoso per i suoi incantamenti basati sul fuoco e sull'acido.

ARMI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
9	Anatema degli elementali +2	4.200
9	Argento githyanki +2	4.200
9	Sterminademoni +2	4.200
12	Fato distorto +3	13.000
13	Colpo d'ombra +3	17.000
14	Anatema degli elementali +3	21.000
14	Argento githyanki +3	21.000
14	Sterminademoni +3	21.000
17	Fato distorto +4	65.000
18	Colpo d'ombra +4	85.000
19	Anatema degli elementali +4	105.000
19	Argento githyanki +4	105.000
19	Spaccapiani +4	105.000
19	Sterminademoni +4	105.000
22	Fato distorto +4	325.000
23	Colpo d'ombra +5	425.000
24	Anatema degli elementali +5	525.000
24	Argento githyanki +5	525.000
24	Spaccapiani +5	525.000
24	Sterminademoni +5	525.000
27	Fato distorto +6	1.625.000
28	Colpo d'ombra +6	2.125.000
29	Anatema degli elementali +6	2.625.000
29	Argento githyanki +6	2.625.000
29	Spaccapiani +6	2.625.000
29	Sterminademoni +6	2.625.000

Arma Anatema degli Elementali — Livello 9+

Questa arma, forgiata in acciaio celestiale e creata per uccidere gli arconti, è l'arma ideale per distruggere le creature originarie del Caos Elementale.

Liv 9 +2 4.200 mo — Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo — Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo

Arma: Qualsiasi da mischia
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni contro gli elementali
Potere (Giornaliero): Azione standard. Una luce celestiale avviluppa questa arma quando il portatore la usa per sferrare un attacco: Emanazione ravvicinata 2; Forza + il bonus di potenziamento di questa arma contro Riflessi; 1[A] danni, e se il bersaglio è un elementale, resta accecato (tiro salvezza termina).
Livello 24 o 29: I danni aumentano a 2[A].

Arma d'Argento Githyanki — Livello 9+

Questa arma ricoperta di incisioni runiche attacca la mente di una creatura e ha il potere di esiliarla su un altro piano.

Liv 9 +2 4.200 mo — Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo — Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo

Arma: Lama pesante
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni psichici per punto di potenziamento
Potere (A volontà ✦ Psichico): Azione gratuita. Tutti i danni inferti da questa arma sono danni psichici. Con un'altra azione gratuita è possibile tornare ai danni normali.
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione gratuita. Il portatore usa questo potere quando colpisce un bersaglio con questa arma. Il bersaglio viene esiliato su un semipiano (tiro salvezza termina). Scompare dalla vista, non può eseguire azioni, e non può essere scelto come bersaglio. Se supera il suo tiro salvezza, il bersaglio ricompare nell'ultimo spazio che occupava. Se quello spazio è occupato, il bersaglio torna nello spazio non occupato più vicino a sua scelta.

Arma del Colpo d'Ombra — Livello 13+

Questa arma proietta un'ombra lunga e pericolosa.

Liv 13 +3 17.000 mo — Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo — Liv 28 +6 2.125.000 mo

Arma: Lama leggera, lancia
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Gli attacchi sferrati con questa arma ignorano l'occultamento fornito dalla luce fioca o dall'oscurità.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del portatore, la portata di questa arma aumenta di 1 quadretto e il portatore beneficia di vantaggio in combattimento contro il suo bersaglio.

Arma del Fato Distorto — Livello 12+

Questa arma pulsa di potere nascosto e può teletrasportare via i nemici di chi la impugna.

Liv 12 +3 13.000 mo — Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo — Liv 27 +6 1.625.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione gratuita. Il portatore usa questo potere quando colpisce un bersaglio con questa arma. Il portatore teletrasporta il bersaglio del suo attacco di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento dell'arma.

Arma Spaccapiani — Livello 19+

La lama di questa arma è talmente affilata che sembra poter tagliare anche le forze invisibili che separano i piani.

Liv 19 +4 105.000 mo — Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 24 +5 525.000 mo

Arma: Ascia, lama pesante
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d12 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Chi impugna questa arma può celebrare il rituale di Portale Planare (*Manuale del Giocatore*, pagina 311).
Potere (Incontro): Azione gratuita. Il portatore usa questo potere quando effettua un attacco in mischia usando questa arma. La portata dell'arma aumenta di 2 quadretti.
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione minore. Il portatore crea un varco dimensionale che collega due quadretti entro 10 quadretti l'uno dall'altro e che permane fino alla fine del suo turno successivo. Una creatura che entra in uno dei quadretti può muoversi nell'altro come se i due quadretti fossero adiacenti. Una creatura non può attraversare il varco se questo è occupato da un'altra creatura.

Arma Sterminademoni — Livello 9+

Questa potente arma, ricoperta di incisioni runiche e di preghiere sacre, è l'anatema di tutti i demoni.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Arma: Qualsiasi
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento contro i demoni.
Potere (A volontà): Azione gratuita. Il portatore usa questo potere quando colpisce con questa arma una creatura con la parola chiave "demone". Il demone non beneficia della sua resistenza variabile fino all'inizio del turno successivo del portatore dell'arma.
Potere (Giornaliero): Azione minore. L'attacco successivo che il personaggio effettua con questa arma contro un demone, se sferrato prima della fine del proprio turno, ottiene un bonus di potere +5 al tiro per colpire.

Simboli sacri

Molte delle divinità adorate nel mondo vivono sui piani. Di conseguenza, i piani sono abitati da numerosi devoti, molti dei quali fabbricano e vendono simboli sacri magici.

SIMBOLI SACRI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
13	Simbolo di sicurezza +3	17.000
18	Simbolo di sicurezza +4	85.000
22	Simbolo di luce astrale +5	325.000
23	Simbolo di sicurezza +5	425.000
27	Simbolo di luce astrale +6	1.625.000
28	Simbolo di sicurezza +6	2.125.000

Simbolo di Luce Astrale — Livello 22+

Il portatore del simbolo invoca il potere del suo dio per bandire l'oscurità.

Liv 22	+5	325.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il portatore usa questo potere quando effettua un attacco con questo simbolo e che sia dotato della parola chiave "radioso". Tutte le creature con l'origine ombra e adiacenti al bersaglio dell'attacco vengono allontanate dal portatore e spinte di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento del simbolo.

Simbolo di Sicurezza — Livello 13+

La mano del fato intercede a favore degli alleati del portatore del simbolo.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Incontro ✦ Teletrasporto): Reazione immediata. Il portatore del simbolo sacro usa questo potere quando un alleato entro 10 quadretti da lui diventa sanguinante per la prima volta nel corso di un incontro. Quell'alleato si teletrasporta in uno spazio adiacente al portatore.

Bastoni

I bastoni creati sui piani spesso fanno uso di materiali fantastici e hanno forme insolite.

BASTONI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
14	Bastone dei portali +3	21.000
19	Bastone dei portali +4	105.000
24	Bastone dei portali +5	525.000
29	Bastone dei portali +6	2.625.000

Bastone dei Portali — Livello 14+

Questo bastone nero è sormontato da una sfera di cristallo che potenzia i poteri di teletrasporto del suo possessore.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il portatore del bastone teletrasporta il bersaglio di 1 quadretto per punto di potenziamento.
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione gratuita. Il portatore usa questo potere dopo avere usato un potere contenente la parola chiave "teletrasporto". Sia il portatore del bastone che i suoi alleati entro 2 quadretti da lui possono teletrasportarsi di 5 quadretti.

Globi

I globi forniscono mezzi efficaci e utili per contrastare gli abitanti dei vari piani.

GLOBI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
13	Globo dell'interferenza di trasferimento +3	17.000
14	Globo gith dell'anatema degli illithid +3	21.000
18	Globo dell'interferenza di trasferimento +4	85.000
19	Globo gith dell'anatema degli illithid +4	105.000
23	Globo dell'interferenza di trasferimento +5	425.000
23	Globo dei piani +5	425.000
24	Globo gith dell'anatema degli illithid +5	525.000
28	Globo dell'interferenza di trasferimento +6	2.125.000
28	Globo dei piani +6	2.125.000
29	Globo gith dell'anatema degli illithid +6	2.625.000

Globo Gith dell'Anatema degli Illithid — Livello 14+

Questo globo argentato emana dei tentacoli di interferenza psichica, penetrando nelle menti di coloro che fanno uso di poteri mentali.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Psichico): Reazione immediata. Il portatore usa questo potere quando un nemico entro 10 quadretti usa un potere contenente la parola chiave "psichico". Il nemico subisce 10 danni psichici e tutti i nemici adiacenti al bersaglio subiscono 5 danni psichici.
Livello 24 o 29: Il nemico subisce 15 danni psichici e i nemici adiacenti subiscono 10 danni psichici.

Globo dell'Interferenza di Trasferimento Livello 13+

Questo globo evanescente attinge allo spazio tra un piano e l'altro, alterando il corso di un teletrasporto.

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Incontro): Azione gratuita. Il portatore usa questo potere quando un nemico entro 10 quadretti da lui usa un potere contenente la parola chiave "teletrasporto". Il portatore sceglie lo spazio dove il nemico riapparirà. Tale spazio deve trovarsi entro la normale gittata del potere.

Globo dei Piani Livello 23+

Questo globo multicolore fornisce al suo detentore le conoscenze dei piani e gli consente di sbaragliare coloro che viaggiano spesso tra i piani.

Liv 23 +5 425.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Il portatore ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Arcano effettuate per individuare la magia quando tenta di percepire un portale. Il portatore può usare questo globo come focus per i rituali Analizzare Portale o Portale Planare invece di pagare il costo delle componenti.
Potere (Incontro ✦ Teletrasporto): Interruzione immediata. Il personaggio usa questo potere quando un nemico entro 10 quadretti da lui usa un potere contenente la parola chiave "teletrasporto". Quel potere fallisce e il portatore può teletrasportarsi di 10 quadretti.

VERGHE

I warlock hanno spesso a che fare con le creature planari e ultraterrene con cui hanno stretto i loro patti. Queste creature a volte fabbricano potenti verghe per aiutare i loro servitori mortali.

VERGHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)
3	Verga della distorsione temporale +1	680
8	Verga della distorsione temporale +2	3.400
13	Verga della distorsione temporale +3	17.000
15	Verga della carezza dell'ombra +3	25.000
15	Verga dell'inganno silvano +3	25.000
18	Verga della distorsione temporale +4	85.000
20	Verga della caduta delle stelle +4	125.000
20	Verga della carezza dell'ombra +4	125.000
20	Verga dell'inganno silvano +4	125.000
23	Verga della distorsione temporale +5	425.000
25	Verga della caduta delle stelle +5	625.000
25	Verga della carezza dell'ombra +5	625.000
25	Verga dell'inganno silvano +5	625.000
28	Verga della distorsione temporale +6	2.125.000
30	Verga della caduta delle stelle +6	3.125.000
30	Verga della carezza dell'ombra +6	3.125.000
30	Verga dell'inganno silvano +6	3.125.000

Verga della Caduta delle Stelle Livello 20+

Questa verga apre uno squarcio verso il Reame Remoto, riversando una luce folle che dilaga nell'area e instilla una cecità accecante negli avversari del possessore.

Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 25 +5 625.000 mo
Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Evocazione): Azione standard. Il portatore della verga apre un varco verso il Reame Remoto da cui fuoriesce una folle luce che riempie un'emanazione ad area 3 entro 10 quadretti. Qualsiasi nemico entro l'emanazione resta accecato fino alla fine del proprio turno successivo.

Verga della Carezza dell'Ombra Livello 15+

Questa verga evoca dei tentacoli di energia d'ombra che ostacolano gli avversari del possessore.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni necrotici per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Evocazione, Zona): Azione standard. Il portatore della verga evoca l'essenza della Coltre Oscura in un'emanazione ad area 1 entro 10 quadretti. L'emanazione crea una zona di tentacoli avvinghianti. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona viene rallentato fino all'inizio del suo turno successivo. Sulla Coltre Oscura, questo potere ha un'emanazione ad area 2 entro 10 quadretti. La zona può essere mantenuta con un'azione minore.

Verga della Distorsione Temporale Livello 3+

Questa verga di cristallo consente al suo possessore di distorcere il tempo quando lancia un incantesimo, privando il nemico della possibilità di reagire.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Incontro): Azione gratuita. Il portatore della verga usa questo potere quando effettua un attacco a distanza usando questo strumento. L'attacco non provoca attacchi di opportunità.

Verga dell'Inganno Silvano Livello 15+

Il possessore può usare questa verga per distorcere lo spazio, disorientare il nemico e riposizionarlo altrove sul campo di battaglia.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione gratuita. Il portatore della verga usa questo potere quando scaglia la sua Maledizione del Warlock su una creatura. Finché quella creatura rimane sotto la sua maledizione, il portatore la teletrasporta di 3 quadretti quando la colpisce usando questo strumento e un potere contenente la parola chiave "arcano". L'effetto dura fino alla fine dell'incontro. Se il portatore della verga si trova sulla Selva Fatata, può teletrasportare il bersaglio di 6 quadretti invece di 3.

Anelli

Gli anelli dei piani contengono favolosi poteri e proprietà pregiate quanto i materiali esotici di cui sono fatti.

ANELLI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
20	Anello della fuga dimensionale	125.000
28	Anello della padronanza elementale	2.125.000

Anello della Fuga Dimensionale — Livello 20

Il portatore di questo anello può sfuggire alla morte, purché abbia degli amici nelle vicinanze.

Zona oggetto: Anello 125.000 mo
Proprietà: Il personaggio aggiunge 1 quadretto alla distanza massima di qualsiasi teletrasporto effettui.
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Nessuna azione. Il personaggio usa questo potere quando un attacco lo fa scendere a 0 punti ferita o meno. Si teletrasporta di 20 quadretti.
Se nella giornata attuale ha raggiunto almeno una pietra miliare, si stabilizza anche. Non deve effettuare tiri salvezza contro la morte a meno che non subisca altri danni.

Anello della Padronanza Elementale — Livello 28

Questo anello, forgiato nell'aria, nella terra, nell'acqua e nel fuoco elementale, fornisce al suo portatore robustezza sufficiente a resistere ai climi più ostili e a oltrepassare le resistenze più forti.

Zona oggetto: Anello 2.125.000 mo
Proprietà: Il personaggio non ha bisogno di respirare. Inoltre, il personaggio e il suo equipaggiamento non subiscono alcun effetto negativo dalle precipitazioni, dall'alta pressione e dalle temperature ambientali tra i -10 e i 60 gradi centigradi.
Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio sceglie uno dei seguenti tipi di danni: acido, freddo, fulmine o fuoco. Fino alla fine dell'incontro, i suoi attacchi ignorano la resistenza 5 di quel tipo.
Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare oggi, i suoi attacchi ignorano la resistenza del tipo scelto.

Oggetti della zona delle braccia

Esistono molti tipi di guanti, bracciali e scudi sui piani, ognuno dotato di incantamenti unici e legati al suo piano di origine.

OGGETTI DELLA ZONA DELLE BRACCIA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
16	Guanti d'arme della Guerra Sanguinosa	45.000
26	Guanti d'arme della Guerra Sanguinosa	1.125.000

Guanti d'Arme della Guerra Sanguinosa — Livello 16+

Questi guanti d'arme perennemente macchiati di sangue furono in origine creati dagli elementali per contribuire a uccidere gli immortali.

Liv 16 45.000 mo Liv 26 1.125.000 mo
Zona oggetto: Braccia
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 ai tiri dei danni contro le creature di origine immortale.
Livello 26: Bonus di oggetto +5.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando colpisce una creatura di origine immortale. La creatura subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
Livello 26: 15 danni continuati (tiro salvezza termina).

Oggetti della zona della cintura

Gli oggetti della zona della cintura forniscono la resistenza necessaria a sopravvivere ai viaggi sui piani.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CINTURA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
10	Cintura dei githzerai	5.000

Cintura dei Githzerai — Livello 10

Questa cintura di corda dona alla mente la capacità di rafforzare il corpo.

Zona oggetto: Cintura 5.000 mo
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio usa questo potere quando un attacco mirato sulla sua difesa di Tempra lo colpirebbe. Il personaggio userà la sua difesa di Volontà al posto della sua difesa di Tempra contro quell'attacco.

Oggetti della zona del collo

Spesso il miglior attacco è la difesa, specialmente per chi deve affrontare gli orrori annidati nei reami ultraterreni. Per questo motivo, molti viaggiatori planari indossano potenti amuleti e mantelli.

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO

Liv	Nome	Prezzo (mo)
14	Manto della fede +3	21.000
19	Manto della fede +4	105.000
20	Mantello di zolfo +4	125.000
24	Manto della fede +5	525.000
25	Mantello di zolfo +5	625.000
28	Amuleto della gemma verde +6	2.125.000
29	Manto della fede +6	2.625.000
30	Mantello di zolfo +6	3.125.000

Amuleto della Gemma Verde — Livello 28

La gemma verde, estratta dai reami infuocati dei Nove Inferi, è assai ricercata dagli arcidiavoli in quanto conferisce resistenza agli effetti psichici e allo scrutamento.

Liv 28 +6 2.125.000 mo
Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 15 psichico.
Proprietà: I rituali appartenenti alla categoria di scrutamento direzionati sul personaggio o sugli alleati entro 10 quadretti da lui falliscono.
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio usa questo potere quando sarebbe colpito da un attacco contenente la parola chiave "charme". Il personaggio effettua un tiro salvezza. Se lo supera, l'attacco lo manca e il personaggio ignora qualsiasi effetto previsto dall'attacco mancato.

Mantello di Zolfo — Livello 20+

Questo mantello emana un vago odore di zolfo e fornisce resistenza sia al fuoco che al veleno.

Liv 20 +4 125.000 mo — Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 25 +5 625.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 10 fuoco e resistenza 10 veleno.
Livello 25 o 30: Resistenza 15 fuoco e resistenza 15 veleno.
Potere (Giornaliero ✦ Fuoco): Reazione immediata. Il personaggio usa questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. L'attaccante subisce 10 danni da fuoco (tiro salvezza termina).
Livello 25 o 30: 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Manto della Fede — Livello 14+

Questo mantello, intessuto di fili celestiali, racchiude il dono della protezione divina.

Liv 14 +3 21.000 mo — Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo — Liv 29 +6 2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Reazione immediata. Il personaggio usa questo potere quando subisce danni da un attacco. Recupera un ammontare in punti ferita pari ai danni subiti, fino a un massimo del doppio del valore del suo impulso curativo.

Oggetti della zona dei piedi

La mobilità è fondamentale per chi vuole viaggiare sui piani, quindi gli artigiani planari creano molti oggetti utili per sfuggire alle creature dimensionali o ai terreni pericolosi.

OGGETTI DELLA ZONA DEI PIEDI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
8	Stivali della zavorra	3.400
18	Stivali della stasi planare	85.000
18	Stivali del viandante planare	85.000

Stivali della Stasi Planare — Livello 18

Questi comodi stivali assicurano al portatore di rimanere al suo posto anche quando deve affrontare attacchi magici che potrebbero scalzarlo.

Zona oggetto: Piedi 85.000 mo
Proprietà: Il personaggio non può essere teletrasportato contro la sua volontà.
Potere (Incontro): Interruzione immediata. Il personaggio usa questo potere quando verrebbe spinto, tirato o fatto scorrere. Viene spostato di 2 quadretti in meno.

Stivali del Viandante Planare — Livello 18

Questi stivali consentono al portatore di teletrasportarsi oltre gli angoli e in quei luoghi che non potrebbe vedere dal punto di vista attuale.

Zona oggetto: Piedi 85.000 mo
Proprietà: Quando il personaggio usa un potere per teletrasportarsi, può invece teletrasportarsi due volte usando un'unica azione. La distanza totale di cui si sposta usando i due teletrasporti non può superare la distanza di cui si sarebbe spostato con il teletrasporto originale. Un personaggio potrebbe ad esempio teletrasportarsi fino a un angolo, stabilire una nuova linea di visuale e teletrasportarsi fino a un quadretto che non riusciva a vedere dalla sua posizione di partenza, purché il numero massimo di quadretti di cui si teletrasporta non superi il massimo previsto per il suo potere di teletrasporto.
Potere (Incontro ✦ Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti.

Stivali della Zavorra — Livello 8

Questi stivali sono innaturalmente pesanti, ma tengono chi li indossa ancorato a terra quando deve resistere alle forme di movimento magico.

Zona oggetto: Piedi 3.400 mo
Potere (incontro): Interruzione immediata. Il personaggio usa questo potere quando un attacco lo costringerebbe a teletrasportarsi. Il personaggio non si teletrasporta.

Oggetti della zona della testa

I copricapi magici sono utili per individuare gli elementi dei piani impossibili da vedere o per adattarsi agli ambienti planari più ostili.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA TESTA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
21	Pietra di Ioun dell'adattamento	225.000
22	Diadema dei portali	325.000

Diadema dei Portali — Livello 22

Questo scintillante diadema di acciaio celestiale consente al portatore di percepire più chiaramente i sentieri invisibili che attraversano i piani.

Zona oggetto: Testa 325.000 mo
Proprietà: Il personaggio conosce l'ubicazione di tutti i portali nel raggio di 1,5 km.

Pietra di Ioun dell'Adattamento — Livello 21

Questo cristallo trasparente fluttua in aria attorno alla testa del portatore, fornendogli la capacità di reggere e di resistere a certi effetti nocivi.

Zona oggetto: Testa 225.000 mo
Proprietà: Il personaggio non ha bisogno di mangiare o di bere. Inoltre né lui né il suo equipaggiamento subiscono effetti negativi dalle temperature ambientali comprese tra i -10 e i 60 gradi centigradi o dalle precipitazioni.
Potere (incontro): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando subisce dei danni continuati. I danni continuati hanno termine.

Oggetti meravigliosi

Il vasto assortimento di oggetti meravigliosi relativi ai piani fornisce vantaggi pratici utili per tutti i viaggiatori planari.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
8	Bussola dei piani	3.400
13	Sestante dei piani	17.000
16	Scialuppa astrale pieghevole	45.000
21	Manuale dei piani	225.000
23	Portale istantaneo	425.000
30	Cubo dei portali	3.125.000

Bussola dei Piani — Livello 8

Questo frammento magnetizzato a forma di freccia e placcato in electrum gira nell'aria e indirizza il proprietario verso il portale che stava cercando.

Oggetto meraviglioso 3.400 mo

Potere (Giornaliero): Speciale. Il personaggio può usare questo potere soltanto durante un riposo breve o esteso. Apprende la direzione e la distanza approssimativa del portale più vicino collegato a un piano di sua scelta.

Cubo dei Portali — Livello 30

Questo cubo, delle dimensioni di un pugno, è ricavato da un blocco di corniola e riproduce su ogni faccia un simbolo stilizzato associato a una specifica destinazione planare.

Oggetto meraviglioso 3.125.000 mo

Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione minore. Premendo una faccia del cubo dei portali si apre un portale in un quadretto non occupato entro 3 quadretti dal personaggio. Il portale rimane aperto fino alla fine del turno successivo del personaggio e conduce a un cerchio di teletrasporto permanente in un altro luogo. Qualsiasi creatura che entri nel quadretto occupato dal portale viene teletrasportato fino a quella destinazione.
Ogni faccia del cubo apre un portale su un cerchio di teletrasporto permanente diverso, determinato al momento della creazione del cubo dei portali. I portali sono velati, cosa che limita la visione a 5 quadretti sul lato della destinazione. Finché il portale non si richiude, le creature possono spostarsi liberamente dal portale al cerchio di teletrasporto e viceversa.
Mantenere minore. Il portale resta aperto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Manuale dei Piani — Livello 21

Le pagine di questo volume mostrano complessi diagrammi di varie destinazioni planari e forniscono indicazioni sui portali che collegano tra loro i principali luoghi planari.

Oggetto meraviglioso 225.000 mo

Proprietà: Il personaggio può usare il rituale di Analizzare Portale come se possedesse il talento Incantatore Rituale e fosse del livello appropriato. Il costo delle componenti del rituale viene dimezzato e completare il rituale richiede solo la metà del tempo. Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 alle prove di Arcano per celebrare il rituale.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio cambia la destinazione di un portale aperto verso una qualsiasi altra destinazione, fintanto che conosce la sequenza di sigilli della nuova destinazione. Il portale torna a collegarsi alla sua regolare destinazione dopo 1 minuto.

Portale Istantaneo — Livello 23

Frantumando questa biglia di pietra contro una superficie dura, si spalanca il fugace piano contenuto al suo interno.

Oggetto meraviglioso 425.000 mo

Potere (Consumabile ✦ Teletrasporto): Azione minore. Il personaggio crea un portale in un quadretto adiacente. Il portale conduce a una destinazione determinata al momento della creazione dell'oggetto. Il portale rimane aperto per 5 round e si richiude alla fine del turno del personaggio nel corso del quinto round.
Il portale è velato, cosa che limita la visione a 5 quadretti sul lato della destinazione. Finché il portale non si richiude, le creature possono spostarsi liberamente tra il portale e il luogo a cui esso è collegato.

Scialuppa Astrale Pieghevole — Livello 16

Questo piccolo cubo metallico si ingrandisce fino a diventare una vera e propria scialuppa astrale.

Oggetto meraviglioso 45.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il cubo si spiega fino a diventare una *scialuppa astrale* di dimensioni standard (vedi "Veicoli," sotto). Il cubo si spiega soltanto se c'è spazio non occupato a sufficienza da ospitare la scialuppa.

Potere (A volontà): Azione standard. La *scialuppa astrale* si ripiega e torna a essere un cubo. Il personaggio non può usare questo potere finché ci sono delle creature o degli oggetti (diversi da quelli normalmente contenuti nella scialuppa) a bordo della *scialuppa astrale.*

Sestante dei Piani — Livello 13

Questa piccola sfera d'ottone si dispiega per rivelare un insieme di lenti di cristallo, leve e manopole che forniscono indicazioni sui portali vicini.

Oggetto meraviglioso 17.000 mo

Proprietà: Il personaggio può usare il rituale di Spostamento Planare come se fosse dotato del talento Incantatore Rituale e del livello appropriato. Quando celebra il rituale di Spostamento Planare, il costo delle componenti viene dimezzato e impiega metà del tempo per completare il rituale. Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 alla prova di Arcano del rituale.

Potere (Giornaliero): Speciale. Il personaggio può usare questo potere soltanto durante un rituale breve o esteso. Apprende la direzione e la distanza che lo separa da un luogo fisso che ha già visitato in precedenza.



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

VEICOLI

Viaggiare tra i piani può rivelarsi un'impresa ardua, ma fortunatamente per gli avventurieri esistono vari vascelli planari che possono rendere i loro viaggi più spediti. Questi veicoli usano le regole descritte nella *Cripta dell'Avventuriero*.

Scialuppa Astrale

Veicolo Mastodontico
PF 250 **Spazio** 2 quadretti per 4 quadretti **Costo** 13.000 mo
CA 4; **Tempra** 20, **Riflessi** 2
Velocità volo 12 (fluttuare), volo esteso 15

Pilota
Il pilota deve stare al timone di comando, solitamente a poppa della *scialuppa astrale*.

Equipaggio
In aggiunta al pilota, una *scialuppa astrale* richiede un equipaggio di tre individui, che devono tutti usare un'azione standard a ogni round per controllare la scialuppa. Per ogni membro mancante dell'equipaggio la velocità di volo della scialuppa va ridotta di 4 quadretti. Giunta a velocità di volo 0, la *scialuppa astrale* va fuori controllo.

Carico
Dieci creature Medie; una tonnellata di carico.

Fuori controllo
Una *scialuppa astrale* fuori controllo avanza a metà velocità.

Sintonia Astrale
La *scialuppa astrale* funziona solo sul Mare Astrale.

Propulsione Fragile
Per ogni 25 danni subiti dalla *scialuppa astrale*, la sua velocità è ridotta di 2 quadretti. A velocità di volo 0, la nave si arresta.

Veliero Planare

Veicolo Mastodontico
PF 500 **Spazio** 4 quadretti per 10 quadretti **Costo** 1.125.000 mo
CA 3; **Tempra** 20, **Riflessi** 2
Velocità nuoto 5

Pilota
Il pilota deve stare al timone di comando, solitamente a poppa del veliero.

Equipaggio
In aggiunta al pilota, un *veliero planare* ha bisogno di un equipaggio di quindici membri, che devono tutti usare un'azione standard per round per controllare il vascello. Per ogni 5 membri dell'equipaggio mancanti la velocità di nuoto del veliero si riduce di 2. A velocità di nuoto 0, il veliero va fuori controllo.

Carico
Cinquanta creature Medie; duecento tonnellate di carico.

Fuori controllo
Un *veliero planare* fuori controllo avanza a velocità dimezzata (senza contare gli eventuali modificatori delle vele).

Vele
Il *veliero planare* ottiene un bonus o subisce una penalità alla sua velocità di volo, che può variare da +4 a -4 in base alla direzione del vento.

Chiglia Runica (Focus di Navigazione)
Questa nave è costruita su una chiglia runica, che funge da focus di navigazione per il rituale di Spostamento Planare. Quando viaggia su altri piani usando questo rituale, un *veliero planare* deve muoversi da un grosso bacino d'acqua (o di altro liquido) a un altro.

Spelljammer

Veicolo Mastodontico
PF 500 **Spazio** 4 quadretti per 8 quadretti **Costo** 3.125.000 mo
CA 3; **Tempra** 20, **Riflessi** 2
Velocità volo 12 (fluttuare), volo esteso 15

Pilota
Il pilota deve stare al timone dello spelljammer, solitamente a poppa del vascello.

Equipaggio
In aggiunta al pilota, uno speljammer ha bisogno di un equipaggio di cinque membri, che devono tutti usare un'azione standard per round per controllare il vascello. Per ogni membro mancante dell'equipaggio la velocità di volo dello spelljammer si riduce di 4. A velocità di volo 0, lo spelljammer non è più in grado di viaggiare e va fuori controllo.

Carico
Trenta creature Medie; quaranta tonnellate di carico.

Fuori controllo
Uno spelljammer fuori controllo avanza a velocità dimezzata (senza contare gli eventuali modificatori delle vele). Ad ogni round, ha una probabilità del 75% di perdere quota. Scende di 5 quadretti per i primi 10 round in cui è fuori controllo. Dopo 10 round, scende di 10 quadretti per round. Uno *spelljammer* fuori controllo che precipita al suolo dopo essere sceso per più di 20 quadretti è distrutto.

Vele
Lo *spelljammer* ottiene un bonus o subisce una penalità alla sua velocità di volo, che può variare da +4 a -4 in base alla direzione del vento.

Timone dello Spelljammer (Focus di Navigazione)
Questo veicolo è dotato di un timone ad alterazione magica, che funge da focus di navigazione per il rituale di Spostamento Planare.

RIGUARDO AGLI AUTORI

Richard Baker è un progettista veterano di Wizards of the Coast Inc, un romanziere autore di vari best-seller nella classifica del *New York Times* e il coautore di *Dungeons & Dragons 4th Edition for Dummies* (pubblicato da Wiley Press).

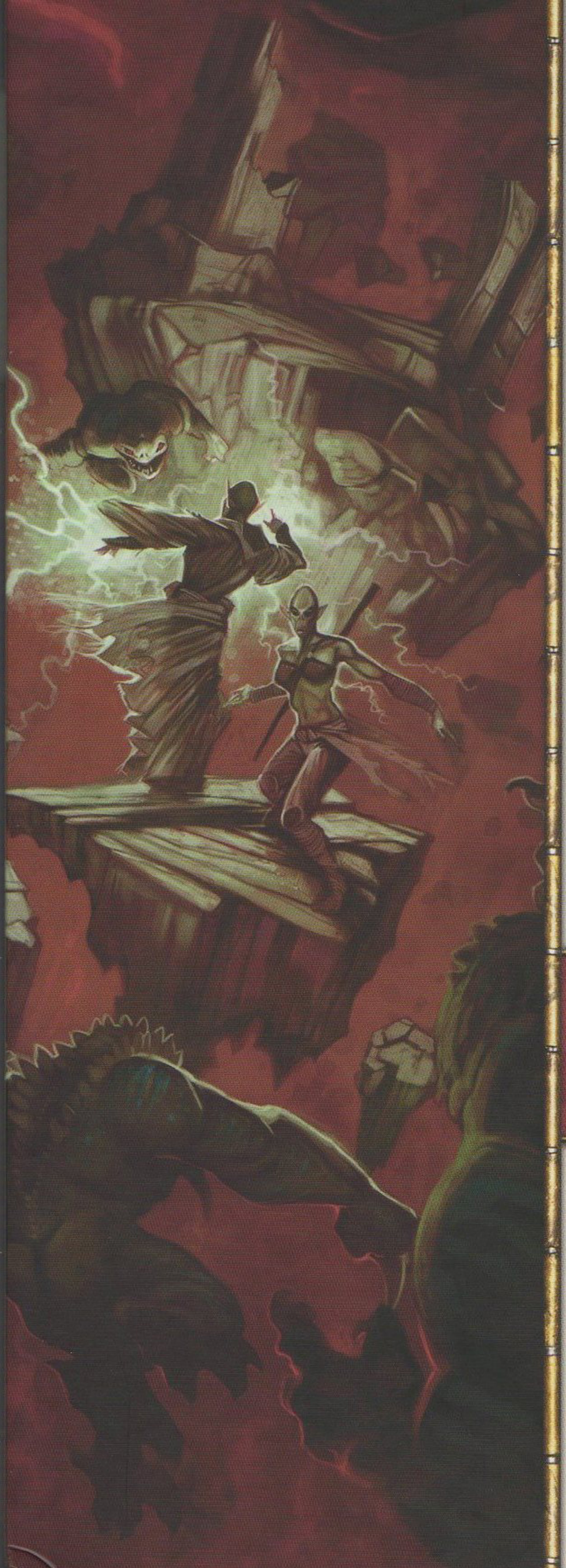
John Rogers è uno scrittore professionista che ha lavorato a vari progetti multimediali, tra cui film (*Transformers*), TV (*Eureka, Global Frequency, Cosby*), e fumetti (*Blue Beetle*). Il suo ultimo lavoro è *Leverage*, una nuova serie TV esordita sul canale TNT nel Dicembre 2008. È possibile leggere il suo blog a http://kfmonkey.blogspot.com.

Robert J. Schwalb è un progettista di giochi indipendente; le sue opere precedenti comprendono il *Draconomicon™: Draghi Cromatici* e la *Guida del Giocatore a Forgotten Realms®*.

James Wyatt è un capo progettista di Wizards of the Coast, vincitore di vari Origins Award, e nel tempo libero scrive romanzi.

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza da Twenty Five Edition
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - Piacenza (Italy)

Visita il sito web:
www.25edition.it



Avventura oltre i Portali Planari

Oltre il mondo mortale vi attendono grandi poteri, pericoli e avventure. Benvenuti sui piani! Con questo libro potrete esplorare i reami magici della Selva Fatata, le terre infestate della Coltre Oscura, i domini divini del Mare Astrale e il furioso maelstrom del Caos Elementale e dell'Abisso. Ogni piano offre innumerevoli luoghi d'avventura ricchi di incomparabili pericoli e di elementi fantastici.

Questo supplemento per il Gioco di Ruolo di Dungeons & Dragons® esplora i piani di esistenza, tra cui la Selva Fatata, la Coltre Oscura, il Mare Astrale e il Caos Elementale. Oltre ai mostri planari e ai pericoli utilizzabili dal Dungeon Master, questo libro contiene nuovi cammini leggendari, talenti, rituali e oggetti magici per quei giocatori in cerca di un vantaggio in più nel corso delle loro avventure attraverso i piani.

Da utilizzare con questi prodotti base di Dungeons & Dragons 4ª Edizione:

Manuale del Giocatore® *Guida del Dungeon Master®*

Manuale dei Mostri®

Miniature di D&D®

Dungeon Tiles di D&D™

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

25 TWENTY FIVE EDITION

TWENTY FIVE EDITION

Visita il sito web: www.25edition.it