

# MYSTARA

## CODEX IMMORTALIS

di Marco Dalmonte



~ TOMO PRIMO ~  
GUIDA AGLI IMMORTALI

# MYSTARA

## CODEX IMMORTALIS

di  
Marco Dalmonte

# TOMO PRIMO

# GUIDA AGLI IMMORTALI

La presente opera è un manuale freeware sottoforma di e-book: non esiste e non verrà prodotta in futuro alcuna versione cartacea del “Codex Immortalis” a fini di lucro. Questo manuale è scaricabile gratuitamente dalla rete ed è possibile stamparlo liberamente in parte o nel suo complesso; è vietata qualsiasi attività di vendita, lucro o profitto, così come l’alterazione del presente documento; qualsiasi forma di distribuzione senza fini di lucro deve tuttavia essere autorizzata in via preventiva dall’autore (per qualsiasi richiesta, si faccia riferimento all’e-mail dell’autore della presente opera).

Le immagini presenti in questo documento sono state prelevate in rete senza il consenso degli autori: gli autori delle stesse possono scrivere all’e-mail indicato nella pagina seguente per l’eventuale rimozione delle stesse e si provvederà all’immediata eliminazione delle sue opere.

Dungeons & Dragons®, D&D® e l’ambientazione Mystara™ sono marchi registrati dalla TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né, tuttavia, implicare un’approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

Alcune parti della presente opera fanno riferimento alla Terza Edizione ed al “d20 System”: quest’ultimo (ed il relativo logo) sono marchi registrati della Wizards of the Coast, Inc. e sono utilizzati secondo i termini della Licenza d20 System versione 6.0. È possibile ottenere una copia di tale licenza sul sito [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

### Indice

Prefazione e Ringraziamenti .....	2	Appendice 4 Elenco per Nome o Soprannome	212
Capitolo 1 Gli Immortali e le Sfere di Potere ..	3	Appendice 5 Elenco per Interessi .....	224
Capitolo 2 Immortali di Mystara .....	20	Appendice 6 Elenco per Domini .....	228
Immortali del Multiverso non attivi su Mystara	177	Appendice 7 Elenco per Allineamento .....	230
Immortali Scomparsi dal Multiverso .....	187	Appendice 8 Cronologia dell’Ascensione degli	
Candidati Immortali .....	189	Immortali .....	233
Appendice 1 Indice degli Immortali per Sfera		Appendice 9 Lista dei Patroni Immortali ....	235
di Appartenenza .....	192	Appendice 10 Lista degli Immortali per i	
Appendice 2 Indice Alfabetico degli Immortali	201	Giocatori .....	237
Appendice 3 Indice Gerarchico degli		Appendice 11 Nuovi Domini .....	246
Immortali .....	209	Sommario Analitico .....	251

Impaginazione di aia  
Versione PDF: 4.0  
del 16/01/2020





# PREFAZIONE E RINGRAZIAMENTI

Il lavoro di compilazione e stesura di questo manuale è iniziato nel Gennaio 2004 e si è concluso con la versione che state leggendo nell'Aprile 2006. Il *Codex Immortalis* prende spunto dal vecchio supplemento di 70 pagine redatto da me e da Matteo Barnabè nel lontano 2002 e intitolato *Guida agli Immortali di Mystara*. Mai come ora quel prodotto mi è apparso tanto datato e pieno di tremende sviste, spesso dettate dalla volontà di integrare a tutti i costi il materiale non canonico che circolava in rete a quel tempo. Dall'inizio dell'opera di revisione di quel manuale di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia, e alla fine il redattore del suddetto *Codex* ha preferito rimanere fedele alle informazioni originali circa gli immortali ritrovate in tutti i supplementi ufficiali di Mystara, poiché come spesso mi è stato fatto osservare criticamente in vari forum sulla rete, non è possibile costruire un'ambientazione comune se non partendo dai dati di fatto accessibili a tutti nei manuali ufficiali, per quanto incongruenti e improbabili essi siano. Ecco perché in questo supplemento tutto ciò che è frutto di pensieri dell'autore o di altri autori non canonici è evidenziato in carattere diverso (in italico), per segnalare al lettore ciò che deriva dalle fonti ufficiali e ciò che è stato aggiunto arbitrariamente per riempire imbarazzanti vuoti o dare spiegazioni più esaustive circa le vicende frammentarie o contrastanti riportate nei manuali canonici.

Ciò premesso, resta sempre in vigore la prima regola di ogni appassionato di Giochi di Ruolo: è il Master ad avere l'ultima parola nel proprio gruppo. Quindi se ritenete che nella vostra versione di Mystara qualcosa di quanto qui riportato non sia appropriato, non esitate ad ignorarlo o modificarlo a vostro piacere. Io metto il *Codex Immortalis* a vostra disposizione gratuitamente e senza altri fini, al solo scopo di ampliare la vostra conoscenza della meravigliosa ambientazione di Mystara e darvi nuovi spunti per creare avventure e personaggi, ma sta a voi, giocatori e arbitri, usare questo strumento *cum grano salis* per migliorare il vostro gioco e aumentare il divertimento nelle vostre sessioni. Se il presente supplemento soddisferà almeno uno di questi obiettivi, potrò dire di essere pienamente soddisfatto.

Desidero ringraziare vivamente per la collaborazione prestata in questi due anni tutti i ragazzi che frequentano i fori (plurale di forum, per chi non lo sapesse) della 25 Edition e della Wizards of the Coast nelle sezioni dedicate a Mystara. Eccovi gli URL per raggiungere questi templi del sapere:

<http://boards1.wizards.com/forumdisplay.php?f=291>  
(Forum di Mystara nei Wizards of the Coast Message Boards)

[http://www.25edition.it/forum/forum.asp?FORUM\\_ID=98&CAT\\_ID=23&Forum\\_Title=Mystara](http://www.25edition.it/forum/forum.asp?FORUM_ID=98&CAT_ID=23&Forum_Title=Mystara)  
(Forum di Mystara nel sito italiano della 25 Edition)

In particolare, vorrei ricordare coloro che più mi hanno aiutato nella stesura di questo manuale, portando commenti costruttivi e ispirazioni geniali alle mie proposte, che mi hanno consentito di raffinare il prodotto fino allo stato attuale. L'elenco è presentato in ordine alfabetico (come molti altri in questo tomo) e contiene tra parentesi i nickname usati da questi eccellenti esperti di Mystara per apparire su internet:

Giampaolo Agosta (Agathokles)  
Matteo Barnabè (Ekrenor)  
Axel Boucher (aia)  
Michele C. (Lo Zompatore)  
Stefano Caire (Verro Diabolico)  
Massimiliano Contatore (Contemassi)  
Håvard R. Faanes (Havard)  
Federico Kaftal (Fkaftal)  
Simone Neri (Zendrolion)  
Andrew Theisen (Chtulhudrew)

Ovviamente mi guardo bene dal pubblicare anche le loro e-mail per evitare di intasare la loro posta elettronica del più classico SPAM, ma se volete tediare qualcuno, lascio la mia e-mail a disposizione di tutti per eventuali domande, chiarimenti o commenti relativi a questo e agli altri manuali scritti di mio pugno.

E ora andate, moltiplicatevi, e diffondete il verbo di Mystara, poiché fino a quando ci sarà qualcuno che leggerà e apprezzerà le opere riguardanti il Mondo Conosciuto, questa fantastica ambientazione non morirà mai. LONG LIVE MYSTARA!

*Marco Dalmonte*  
[mdalmonte@hotmail.com](mailto:mdalmonte@hotmail.com)  
Ravenna, 30/04/2006

Seconda Edizione:  
Ravenna, 03/06/2011

Terza Edizione:  
Ravenna, 10/07/2013

Quarta Edizione:  
Ravenna, 16/01/2020

## Il Grande Ciclo Cosmico

Non esiste una fine, né un principio. Ci sono solo cicli, l'eterno e incessante mutare che pervade tutto il Multiverso.

Tanto tempo fa il Caos riempiva l'universo ed esso costituiva l'ordine naturale delle cose. Gli immortali allora erano diversi: le quattro sfere di Materia, Energia, Pensiero e Tempo facevano parte dell'Entropia che abbracciava il Multiverso, e tutte quante si opponevano alla sfera dell'Integrazione (detta anche sfera della Vita), poiché temevano l'ordine che avrebbe portato nel Caos sovrano. Ma la Vita era la figlia legittima partorita dal Caos primordiale, e per questo il Caos la odiava e la temeva, perché sapeva che avrebbe un giorno soggiogato il proprio padre e conquistato l'universo.

E quando infine la Vita prevalse sulla Morte, il dominio del Caos venne rovesciato e si instaurò la supremazia dell'Ordine che ancora oggi governa il Multiverso. Gran parte degli immortali che appoggiarono la sfera dell'Integrazione rifondarono insieme le quattro sfere di Materia, Energia, Pensiero e Tempo alleandosi con l'Ordine, mentre quelli che rimasero fedeli al Caos costituirono la sfera dell'Entropia. Quegli immortali che non si schierarono con nessuno dei due fronti vennero invece privati di gran parte dei loro poteri e divennero il Popolo Fatato, condannati a una forma inferiore di immortalità fino a che l'Ordine governerà il Multiverso.

Ora l'Entropia non è che una singola sfera che si oppone alle altre quattro rappresentanti dell'Ordine cosmico attuale. Ma come è logico, dall'ordine deriva la stagnazione, e da essa infine la Morte. Ecco perché le quattro sfere ora combattono l'Entropia (la sfera della Morte) e la temono: essa è divenuta la loro figlia, benché l'Ordine sia nato dal Caos, e sanno che prima o poi le sorti verranno nuovamente rovesciate. Come la figlia Vita aveva prevalso sul genitore Caos, così la figlia Morte prevarrà su padre Ordine, e la ruota continuerà a girare.

# CAPITOLO I

## GLI IMMORTALI

## E LE SFERE DI POTERE

### COSA SONO GLI IMMORTALI

Nel Multiverso in cui si trova il pianeta Mystara (l'ambientazione ufficiale di D&D) esistono creature dai poteri sovranaturali che governano la vita dei mortali dai Piani Esterni in cui risiedono<sup>1</sup>, interferendo in modo più o meno diretto con gli

eventi del Primo Piano (l'universo comune per i personaggi). Questi esseri sono gli Immortali, le divinità venerate, temute e amate (o odiate) dagli abitanti di Mystara e dalla maggioranza delle creature senzienti in tutto il Multiverso. Gli immortali hanno vari scopi specifici che li differenziano, e dettami diversi che ciascuno insegna ai propri fedeli per guidarli verso ciò che egli ritiene la giusta via dell'esistenza. Tutti però hanno un obiettivo comune: ottenere sufficiente potere (o meglio Punti Potere) per migliorare la propria posizione e il prestigio all'interno della scala gerarchica della sfera di appartenenza. Per guadagnare potere, un immortale deve esplorare ed espandere il Multiverso e perseguire

<sup>1</sup> Per ulteriori approfondimenti sui Piani Esterni e quelli Interni, si faccia riferimento ai set *Companion* e *Master*, alla *Rules Cyclopeda* e al supplemento *Wrath of the Immortals*.



gli obiettivi della sua Sfera (aumentarne il prestigio e ostacolare le azioni degli altri gruppi di potere, in particolare della sfera opposta). [Per maggiori dettagli si veda il paragrafo seguente, *Sfere di potere e Gerarchie immortali*.]

Molti degli immortali sono stati un tempo (più o meno remoto) creature mortali di varie specie, che durante la loro esistenza sul Primo o su altri piani si sono distinte in modo particolare per le proprie capacità magiche e intellettuali, o per le proprie imprese mirabolanti, oppure ancora per la propria dedizione ad una particolare causa o ad un popolo, divenendo leader ed eroi leggendari o condottieri spietati e sanguinari. Grazie a queste loro qualità, essi sono riusciti a scoprire la via che conduce all'immortalità [vedi i sentieri dell'immortalità descritti nella sezione *Sentieri dell'Immortalità*, nonché il manuale *Wrath of the Immortals* per ulteriori informazioni sulle regole per giocare un PG immortale], e hanno abbandonato le proprie spoglie mortali per rinascere nel corpo e nello spirito come divinità eterne e quasi onnipotenti.

Altre divinità invece non sono mai state mortali, ma appartengono alla cosiddetta Prima Generazione di Immortali, nati all'alba dei tempi, quando ancora la morte non aveva fatto la sua comparsa nel Multiverso. Alcuni di essi non ricordano come sono venuti al mondo, né il perché della loro esistenza, mentre altri preferiscono non parlare di questi segreti racchiusi nella loro memoria. In entrambi i casi, queste divinità occupano alcuni dei posti più alti della gerarchia immortale, ma non sono superiori ai loro pari semplicemente per diritto di nascita. Infatti, qualsiasi immortale può raggiungere il vertice della gerarchia delle Sfere celesti, riuscendo ad accumulare abbastanza potere.

Nonostante gli enormi poteri di cui sono dotati, gli immortali non sono onniscienti né onnipotenti, e hanno invece bisogno di fedeli per poter accrescere la propria energia ed esercitare di conseguenza un'influenza sul Multiverso e sui mortali. Per questo essi donano parte della loro energia a gruppi speciali di fedeli (chiamati sacerdoti o chierici), perché essi predichino le loro idee e facciano proseliti tra i mortali, accrescendo l'importanza della divinità nel Multiverso. E per lo stesso motivo cercano di mandare avanti progetti più o meno segreti in tutti i piani di esistenza, preferendo però il Primo Piano (e in particolare Mystara) proprio perché si trova al centro del Multiverso, un luogo in cui le Cinque Sfere sono perfettamente bilanciate e da cui dipende quindi la competizione per la supremazia.

Inoltre, le divinità non riescono a generare una stirpe immortale e le poche volte che hanno tentato di creare una prole in forma mortale, i figli sono sempre risultati comuni mortali senza poteri

particolari né maggiori probabilità di riuscire nella scalata all'immortalità. Queste ingerenze hanno creato diversi problemi nel corso dei millenni, e per non turbare l'equilibrio sul Primo questi tentativi vennero abbandonati di comune accordo molto tempo fa. Quindi, dato che non possono riprodursi per creare altri immortali, per allargare il proprio numero le divinità sono costrette a ispirare in alcuni mortali particolarmente meritevoli la volontà di superare le barriere del proprio corpo e della propria essenza, per diventare immortali. Gli dei ritengono particolarmente importante reclutare nuovi candidati per l'immortalità per allargare il potere della propria sfera, ma sanno bene che non tutti sono adatti e che la strada per trascendere la vita mortale è lunga e difficoltosa. Le varie sfere quindi cercano di proteggere le specie mortali in tutto il Multiverso per avere maggiori possibilità di scelta tra i vari candidati, mentre l'Entropia cerca di portare distruzione e corruzione tra i mortali per far aumentare il Caos e indebolire le altre sfere, reclutando nello stesso tempo i propri esponenti tra coloro che si dimostrano più efferati e manipolatori.

Infine, anche gli immortali possono essere feriti e possono morire, anche se c'è una grande differenza tra la morte del corpo materiale dell'immortale e la scomparsa definitiva della divinità stessa. Infatti, benché sia possibile scontrarsi fisicamente con una divinità e fors'anche prevalere su di essa (in quest'ultimo caso, le probabilità sono più alte quando l'immortale ha assunto un'identità mortale, piuttosto che quando è nella sua forma celeste più resistente e potente, la cosiddetta forma di manifestazione), sicuramente non basta uccidere il corpo di un immortale per annullarlo definitivamente, poiché la sua essenza è eterna e non è soggetta alle stesse leggi che invece vincolano il corpo e l'anima degli esseri mortali. Se viene distrutto il suo corpo fisico, l'essenza vitale dell'immortale può utilizzare la magia per crearne uno nuovo, perdendo parte del proprio potere nel processo, ma tornando in forze e pronto a ingaggiare nuovamente battaglia o a portare avanti nuovi intrighi nell'universo. Anche nel caso l'immortale decidesse di rimanere in forma incorporea, egli è comunque in grado di concedere i poteri clericali ai suoi sacerdoti, fino a che una piccola scintilla della sua essenza vitale continuerà ad esistere.

Esistono solo due modi per uccidere veramente un immortale. Il primo e il più difficile è di eliminare la forma di manifestazione dell'immortale (avendo cura che egli non abbia lasciato in vita degli avatar, ovvero corpi fisici che possiedono parte della sua essenza immortale), mentre si trova nel suo Piano di Residenza (dove è ancora più potente) e nello stesso tempo prosciugare il suo potere (ridurre i Punti

Potere di cui dispone sotto a 100), impedendogli di rigenerarsi e annientandolo per sempre.

Il secondo metodo invece dissipa l'essenza di un immortale riducendolo in uno stato di immaterialità. Questo fine può essere raggiunto se si riesce a privare la divinità di tutti i suoi fedeli. Senza seguaci che gli diano potere, l'immortale comincerà a spegnersi lentamente dopo un anno dalla scomparsa dell'ultimo fedele, perdendo parte della sua essenza ogni mese, fino a che dopo dieci anni egli si estinguerà totalmente. Per questo gli iniziati condividono per i primi dieci anni la base di potere data dai fedeli del loro patrono, ma devono assicurarsi propri seguaci entro quel lasso di tempo se non vogliono rischiare di svanire poco dopo la loro ascesa tra le sfere celesti. Un immortale che perde la propria essenza in questo modo non è considerato morto, ma continua ad esistere all'interno del suo Piano di Residenza come debole forza spirituale impossibile da individuare. Se anche il Piano fosse distrutto, allora anche l'immortale cesserebbe di esistere. È tuttavia possibile per una divinità in questo stato immateriale tornare alla vita nel momento in cui qualche essere riscopre il suo culto ed istituisce nuovamente una base di almeno dieci fedeli. In questo caso l'immortale ritorna in vita nel suo vecchio corpo anche se come Iniziato di 1° livello.

In qualsiasi caso, ogni immortale coscienzioso cerca di prevenire la sua dipartita creando almeno un avatar (una manifestazione corporea alternativa che investe con parte del suo Potere, diventando a tutti gli effetti un suo duplicato) o un particolare artefatto (un oggetto magico potentissimo creato con la magia immortale) che consente ai suoi sacerdoti di ricevere ugualmente gli incantesimi anche quando l'immortale non è presente nel Multiverso (molti immortali esplorano spesso le dimensioni alternative e i piani in cui la magia non funziona), oppure è stato imprigionato per una qualche violazione delle leggi immortali. Naturalmente, se uno di questi artefatti dovesse venire in possesso di altri immortali ostili o persino di un mortale, il culto della divinità potrebbe essere seriamente messo in pericolo.

A tutt'oggi, sono pochi gli immortali che sono scomparsi senza lasciare traccia nel multiverso. Alcuni di loro sono effettivamente stati sconfitti da qualche eroico mortale o da una divinità rivale, e in conseguenza alla loro dipartita, anche i loro sacerdoti li hanno abbandonati e si sono votati ad altre divinità. Altri invece hanno semplicemente disperso la propria energia sul loro Piano di Residenza per essere reincarnati come normali mortali e ritentare l'emozione della vita mortale, forse annoiati dalla monotonia del proprio potere e sperando di ripercorrere i passi che li avevano portati tra le sfere celesti. Solo un paio di loro è effettivamente riuscito a

ridiventare immortale, e l'impresa ha portato grande fama e grande potere.

Altri immortali infine sono spariti in quello che viene chiamato il Vortice Dimensionale, o la Barriera, una sorta di enorme nuvola informe che avvolge alcuni piani esterni e che non può essere penetrata dai poteri degli immortali. Qualcuno sospetta che dietro la Barriera si celi la verità sul Multiverso e il segreto della creazione, forse gli stessi artefici di tutti gli universi conosciuti e sconosciuti, dotati di una conoscenza inarrivabile: gli Antichi. Non v'è prova della loro esistenza, ma non sono pochi gli immortali che sostengono questa teoria, anche se non è chiaro se le divinità che finora sono scomparse nella Barriera abbiano effettivamente raggiunto uno stato superiore di esistenza, oppure siano semplicemente svanite per sempre. Quel che è certo è che il luogo conosciuto come Vortice o Barriera Dimensionale è pericoloso sia per i mortali che per gli dei, e quei pochi immortali che vi si sono avventurati e sono riusciti a ritornare indietro, non avevano ricordi delle esperienze vissute al suo interno, come se questi fossero stati deliberatamente cancellati da qualche potere superiore. In ogni caso, gli immortali preferiscono non rischiare e raramente si avventurano nel Vortice...

## Il Vortice e il mistero degli Antichi

Ciò che giace oltre questa barriera che esiste da millenni, nonché la storia della sua creazione, è sconosciuto agli immortali attuali, e se anche una delle divinità più potenti e antiche possiede una qualche memoria degli eventi relativi alla comparsa del Vortice Dimensionale, non ha mai divulgato le sue conoscenze.

Invero il Vortice venne creato dalle entità chiamate Antichi per separare la loro dimensione, la Sesta, dal resto del Multiverso, in modo da godere di un luogo d'osservazione privilegiato su quello che era il loro esperimento più importante: la creazione di immortali nel Multiverso. Gli Antichi sono molto pochi e l'unico modo per ampliare i loro ranghi è quello di spronare gli immortali a superare le proprie barriere ed ascendere ad una forma superiore di esistenza. Il percorso da fare è estremamente arduo, visto che implica raggiungere la vetta dell'immortalità non una ma ben due volte, e in entrambi i casi il candidato deve riuscire a diventare tanto potente da ottenere il rango di Gerarca della propria sfera. Solo a questo punto la memoria della precedente vita gli ritorna ed egli viene chiamato dagli Antichi per unirsi a loro nella Sesta Dimensione, quando le sfere nere provenienti dal Vortice appaiono e disintegrano il corpo del candidato (in realtà trasferendo la sua essenza oltre la Barriera).



Non è dato sapere quali siano i piani reali degli Antichi, né se essi stiano combattendo contro altre forze sconosciute oltre la Barriera. Quel che è certo è che essi osservano pazienti senza intervenire qualsiasi cosa accada nel Multiverso, e che la sua preservazione rappresenta per loro un obiettivo prioritario. Sulla natura degli Antichi e dei loro propositi tuttavia, il mistero permane.

## SFERE DI POTERE E GERARCHIE IMMORTALI

Tutti gli immortali traggono potere da due sorgenti principali: dalla venerazione che essi ricevono dai propri seguaci e soprattutto dal legame che condividono con la propria Sfera di appartenenza. Per questo lo scopo ultimo di ciascuno di loro è accrescere il numero di fedeli in tutto il Multiverso, per riuscire a scalare la gerarchia celeste ed arrivare al vertice del potere. Nello stesso tempo però, essi devono anteporre ai propri progetti personali l'importanza della Sfera di potere a cui appartengono, e prodigarsi per aumentare l'influenza della Sfera in tutto il Multiverso. Queste due sono le principali ragioni di vita di ogni immortale esistente.

L'intero universo può essere diviso in cinque componenti dette Sferi di Potere, ossia le sfere della Materia, dell'Energia, del Tempo, del Pensiero e dell'Entropia (o Sfera della Morte). Ogni cosa esistente nel Multiverso comprende tutte e cinque queste componenti, mescolate in diversa percentuale. Le Sferi di Potere non sono un luogo definito della realtà, ma piuttosto le cinque forze primeve che costituiscono l'universo, essenze invisibili ed insondabili che legano tutte le cose esistenti nel Multiverso e che si manifestano con forza più o meno intensa nei diversi piani di esistenza<sup>2</sup>. Le sfere rappresentano anche una serie di concetti, essenze filosofiche e modi di concepire l'universo che contraddistinguono le divinità, un comune denominatore nel quale gli immortali si riconoscono e a cui si aggregano, poiché condividono con ciascuna l'idea che ne sta alla base, dato che ognuna rappresenta più delle altre l'elemento che contraddistingue l'essenza di un immortale.

Ogni immortale può servire un'unica e sola sfera di potere, cercando di aumentarne l'influenza, o di

mantenere lo *status quo* nei rapporti tra le varie sfere. Lo scopo principale del Multiverso è infatti il bilanciamento delle sfere dei poteri. Se una sfera dovesse guadagnare un eccessivo predominio sulle altre, la vittoria finale non potrebbe che essere dell'Entropia, poiché tutte le sfere sono necessarie all'armonia. Benché ogni sfera tenda costantemente al proprio predominio e alla propria crescita, le altre sfere tentano di conservare un equilibrio, impedendone o almeno ritardandone l'ascesa.

In ogni sfera sono presenti tutti gli allineamenti, ma uno di essi è quello dominante. Ciascuna viene filosoficamente associata ad un elemento che la simbolizza nonché ad un particolare tipo di allineamento, favorisce una certa classe nell'ascesa dei mortali tra le gerarchie divine (si veda la sezione dedicata ai *Sentieri dell'Immortalità* per ulteriori approfondimenti), e in virtù della sua filosofia si oppone direttamente ad almeno un'altra sfera.

Le Sferi di potere in cui è diviso il Multiverso sono spiegate più esaurientemente qui di seguito.

**Energia:** per gli appartenenti a questa sfera, la magia, l'energia vitale e l'imponderabile sono ciò che di più importante esiste nell'universo, e dunque ciò che va preservato e nello stesso tempo venerato e accresciuto da chiunque. Essi cercano di creare e sfruttare l'energia presente nella materia e nel caos, e nello stesso tempo si oppongono a qualsiasi tentativo di razionalizzare e imprigionare l'essenza ultima e insondabile dell'universo. Il suo scopo principale è la creazione di nuova energia e attività. L'energia è estremamente attiva e dinamica: persegue la modifica e la trasformazione delle cose mediante il consumo della Materia, il rallentamento del Tempo e il tentativo di costringere il Pensiero a liberare più energia. L'Energia è estremamente creativa e ha la capacità di incanalare le essenze magiche per creare e plasmare oggetti reali. L'Energia viene associata all'elemento Fuoco, rappresenta l'allineamento Caotico (disordine e diversificazione) e favorisce la classe dei maghi. Si oppone agli sforzi del Pensiero tesi al controllo, e tenta di trasformare la Materia, così da resistere alle devastazioni del Tempo.

**Entropia:** per gli appartenenti a questa sfera, il caos, la distruzione e l'anarchia sono le leggi fondamentali dell'universo, e le uniche riconosciute e rispettate. Essi si prodigano per aumentare l'entropia e la confusione nel Multiverso, sovvertire e distruggere l'ordine costituito per riportare l'universo nel caos, e alcuni di loro mirano in modo particolare alla distruzione di varie razze mortali e alla sottomissione dei deboli. Le altre quattro sfere si oppongono all'Entropia, pur riconoscendone l'importanza nel funzionamento di ciascuna di loro.

<sup>2</sup> Le sfere sono esattamente bilanciate nel Primo Piano, condizione che tutti gli immortali ad eccezione degli entropici cercano di mantenere, mentre ciascuna è dominante nei piani elementali corrispondenti (l'Energia nel Fuoco, la Materia nella Terra, il Pensiero nell'Aria e il Tempo nell'Acqua) e in diversi piani esterni (ad esempio Pyts è la roccaforte dell'Entropia, Draesten dell'Energia, Brynn della Materia, Entrem del Tempo e Mirage del Pensiero). Infine, i piani Etereo e Astrale sono dominati dalla sfera del Pensiero.

L'Entropia è la debolezza dell'universo, lo spreco e la rovina, è il tentativo di portare ogni cosa alla sua fine. Allo stesso tempo, la sua stessa esistenza non è concepibile o possibile senza quella degli altri poteri, quindi, essa cerca di sottometterli, prima di portare la distruzione totale. Per la maggior parte dei mortali le divinità di questa sfera sono creature demoniache, infide e spregevoli, mentre per altri sono leader da seguire o imitare per raggiungere il potere e la libertà ultima. L'Entropia si oppone a tutte e quattro le altre sfere (distrugge la Materia, prosciuga l'Energia, arresta lo scorrere del Tempo e impedisce il Pensiero coerente) e viene associata al Vuoto, ma non favorisce nessuna classe in particolare nell'ascesa verso l'immortalità, anche se predilige le creature Malvagie e quelle Caotiche.

**Materia:** per gli appartenenti a questa sfera, ciò che conta è l'ordine e l'immutabilità. Essi cercano di dare una forma definita all'universo, alla materia, al pensiero e all'energia, di imbrigliare il caos nelle maglie della logica e delle leggi immutabili, e soprattutto di resistere alla corruzione della materia causata dal tempo. Lo scopo della Materia è la resistenza alla rovina e alla distruzione ed è quindi caratterizzata dalla tendenza alla forza e alla stabilità. La Materia, nelle sue tre forme, rappresenta l'elemento costituente di tutte le cose, e anche nella rovina, usa gli elementi per creare nuove forme ordinate. La Materia è associata all'elemento della Terra, rappresenta l'allineamento Legale (ordine e forma in tutte le cose) e favorisce la classe dei guerrieri. Si oppone agli sforzi dell'Energia e del Tempo di mutare il creato, e fornisce al Pensiero l'ordine esistente.

**Pensiero:** per gli appartenenti a questa sfera, la capacità di comprendere l'ignoto e di classificare qualsiasi esperienza è la ragione di vita fondamentale di qualsiasi essere. Essi cercano di far prevalere la mente e il pensiero sulla Materia e sull'Energia, e di sfuggire allo scorrere del Tempo e alla degradazione che esso porta alle cose e alla conoscenza. Lo scopo ultimo del Pensiero è l'applicazione di categorie a tutto quanto esiste e la riduzione delle altre sfere a suoi strumenti. Il Pensiero è l'autentica essenza degli Immortali: è realizzazione, filosofia, conoscenza. Il Pensiero tenta di analizzare ogni cosa e può manipolare gli altri poteri dell'universo. Non rappresenta un unico allineamento, ma li comprende tutti, e favorisce la classe dei ladri, quella teoricamente più eclettica. Il Pensiero è associato all'elemento Aria, si oppone agli eccessi caotici della sfera dell'Energia e tenta di manipolare gli effetti del Tempo per creare ordine e forma nella Materia.

**Tempo:** per gli appartenenti a questa sfera, il flusso del tempo regola la vita dell'universo, ed esso promuove un cambiamento continuo e regolare. Il suo scopo è la promozione dei cambiamenti in tutte le cose il mantenimento del flusso temporale. Il Tempo è ovunque, scorre e fluisce, ricicla le lezioni del passato per renderle attuali nel presente. È una forza creativa che si serve della nascita e dell'invecchiamento per cambiare le cose. Per questo si batte per portare avanti il cambiamento all'interno della Materia e dell'Energia, e per evitare la distruzione totale ai danni dell'Entropia, che precluderebbe qualsiasi ulteriore modifica. Il Tempo è associato all'elemento Acqua, rappresenta l'allineamento Neutrale, poiché cerca un equilibrio fra cambiamento e stabilità, e favorisce la classe dei chierici. Si oppone agli sforzi della sfera della Materia che tenta di resistere ai cambiamenti, causa una perdita di Energia attraverso lo scorrere del Tempo e fornisce al Pensiero le lezioni della storia.

All'interno di ogni Sfera, gli immortali misurano il proprio potere in base ad una scala gerarchica fatta di gradi e di livelli. Il grado più basso è quello di *Iniziato*, al quale appartengono tutti i "novellini", ovvero le creature che hanno raggiunto l'immortalità in un periodo recente e non hanno ancora iniziato ad espandere la propria influenza sul Multiverso, oppure quelle che, pur essendo 'vecchie' per gli standard immortali, preferiscono non agire attivamente all'interno dell'universo e concentrano la loro attenzione su pochi progetti.

Segue poi il rango di *Temporale*, nel quale rientra una grossa fetta degli immortali, divinità che sono attivamente impegnate nel Primo e che cercano di ritagliarsi più spazio esplorando in prima persona i piani esterni e partecipando a missioni affidatgli dai loro superiori.

Nel grado di *Celestiale* invece rientrano coloro che hanno una posizione ormai consolidata da lungo tempo (di solito secoli), manovrano con sapienza i propri fedeli sul Primo e nei Piani Esterni, e cercano di scalare la vetta del potere utilizzando diversi progetti nel Multiverso, impegnandosi anche in prima persona. Tuttavia, molti di essi sono ormai fermi nella scala gerarchica a causa di un'indolente compiacenza del proprio status, che li induce a non rischiare nulla per non perdere nulla.

Il rango *Empireo* è popolato da divinità riconosciute da secoli dai mortali, creature che ispirano venerazione e rispetto, attive in tutto il Multiverso con differenti progetti, e che lasciano volentieri agli Iniziati e ai Temporalis l'esplorazione del cosmo per concentrarsi invece nel gioco di potere con gli appartenenti ai ranghi più alti, azzardando



fino ad impersonare identità mortali sul Primo Piano per allargare la propria sfera d'influenza.

Lo scalino più alto prima di giungere in vetta è il rango di *Eterno*, nel quale rientrano pochi immortali per ogni sfera (anche se non esiste un 'numero chiuso' a questo riguardo), divinità millenarie che sono riuscite ad accumulare potere grazie alla loro incessante opera di manipolazione dei mortali e dei loro pari, abilità che li ha resi temibili e invidiati. Essi sono di solito al centro di grandi progetti multiplanari, di ricerche epiche e secolari, e molti di loro raramente rimangono inattivi per molto tempo. Sono tanto vicini alla vetta da essere visti come dei pericolosi rivali dai gerarchi, che cercano quindi di controllarli e frenarli, e nello stesso tempo sono oggetto di invidia da parte dei ranghi inferiori, che cercano di sfruttarne l'influenza e la conoscenza per poter raggiungere il loro stesso livello.

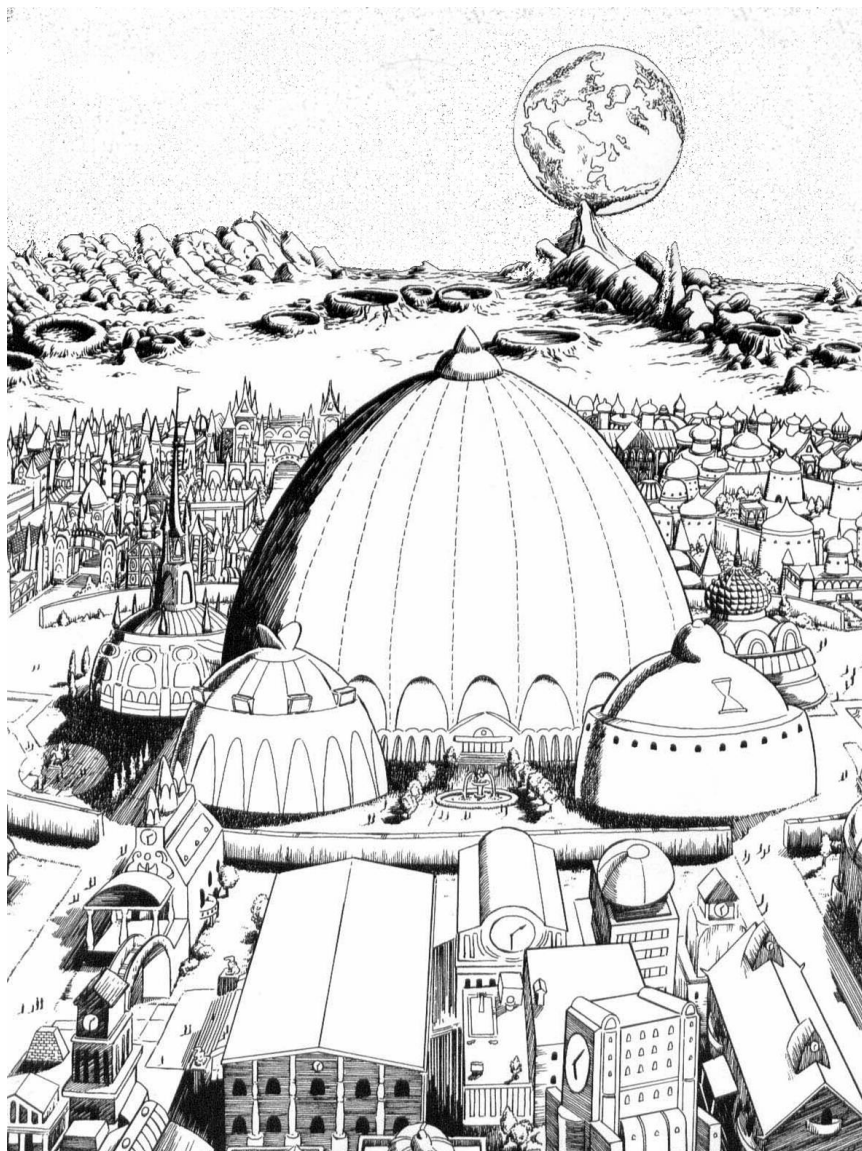
Il grado di *Gerarca* è infine un privilegio di pochi immortali millenari, identificati spesso con qualche forza elementale e conosciuti dalla maggioranza delle civiltà esistenti nel Multiverso. Tutti gli ultimi esponenti della Prima Generazione di Immortali appartengono al rango di Gerarca (come Thanatos, Hel, Odino, Ixion e Valerias) e in molti casi essi sono Gerarchi Supremi (immortali di 36° livello) a capo della rispettiva Sfera di appartenenza.

Possono esistere innumerevoli immortali di ogni livello, ma un solo Gerarca Supremo (di livello 36°). Ogni volta che un immortale diventa tanto potente da sfidare l'attuale Supremo della sua Sfera, ne risulta un duello (a volte fisico, ma molto più spesso combattuto a colpi di progetti e macchinazioni per indebolire il rivale nel Multiverso) da cui uno dei due esce inevitabilmente ridimensionato (perdendo un livello effettivo). Questo accade molto di rado tuttavia (accadrà per Hel alla fine della campagna *Wrath of the Immortals*, nel 1009 DI, quando sarà sostituita da Thanatos al vertice dell'Entropia), ed è sempre un evento che non porta grandi sconvolgimenti all'interno della Sfera (dato che gli obiettivi di un Gerarca Supremo coincidono con gli interessi della Sfera, ed essi sono immutabili).

## GLI IMMORTALI SUL PRIMO PIANO

Per gli immortali assume particolare interesse il Primo Piano. A causa della sua posizione nel cuore della rete astrale ed eterea rappresenta l'accesso a tutti i piani di esistenza e l'unico posto in cui tutti gli elementi e i poteri sono rappresentati. Quindi, molte divinità transitano per il Primo, che rappresenta la connessione tra i piani nativi della maggior parte degli immortali e gli infiniti Piani Esterni, dove i poteri sono in costante cambiamento. Il Primo è trattata come territorio neutrale per tutti i poteri, a causa della sua importanza come accesso a tutti gli altri piani. Se una delle sfere tenta di invadere il Primo Piano, le altre sfere si coalizzano per respingere l'attacco.

Proprio per l'importanza speciale che riveste il Primo Piano, luogo di equilibrio delle sfere e degli elementi per eccellenza, *tutti gli immortali* (compresi i



Gerarchi) sanno di dover rispettare le Leggi dell'Esistenza, che impongono loro di non abusare dei propri poteri sul Primo e di mantenere l'equilibrio nel Multiverso. Esse possono essere riassunte così:

1. Sul Primo Piano, è proibita qualsiasi azione diretta contro un mortale;
2. Sul Primo Piano, è proibito usare qualsiasi forma di Potere;
3. Sul Primo Piano, è proibito rivelare la propria natura immortale a qualsiasi gruppo di mortali.

La prima legge si riferisce all'intervento di un immortale contro o a favore di una creatura mortale che comporta l'uso dei propri poteri, di qualsiasi natura essi siano. È la regola più importante, quella che viene normalmente sanzionata con le punizioni più pesanti, di solito comminate da uno speciale consiglio di gerarchi o dallo stesso gerarca della sfera a cui appartiene il trasgressore. La seconda si riferisce all'uso di qualsiasi forma di Potere (ovvero della magia immortale) all'interno del Primo Piano, indipendentemente dal fine. La terza si riferisce alla scoperta della vera natura di una divinità celata dietro un'identità mortale da parte di un gruppo sensibile di mortali (che si accorgono così di essere manipolati e della presenza di creature immortali sul Primo), e viene di solito sanzionata dal Gerarca della Sfera a cui appartiene l'immortale smascherato. Queste ultime due sono certamente le violazioni più difficili da scoprire e anche le meno importanti, a meno che non creino scompensi sensibili all'interno del Primo.

Esistono tuttavia modi di aggirare le tre leggi senza incorrere nelle ire delle altre divinità, ed ogni immortale ne è a conoscenza. La forma più sottile consiste nell'uso di segni o presagi di un determinato evento o dell'imminenza di un pericolo, per spingere i mortali a compiere certe imprese. Un'altra forma comune consiste nell'ispirare i mortali mediante suggestione o manipolazione di oggetti inanimati e creature non intelligenti.

Nel tentativo di modificare il corso della storia, un immortale può far ricorso a sistemi più diretti. Il più semplice è l'uso di un agente, un servo o seguace della sfera di potere. Talora, un agente può essere dotato di un manufatto, o di un determinato obiettivo da conseguire con le sue capacità e i suoi mezzi. Tuttavia, l'agente si troverà ad affrontare rischi mortali, nel tentativo di svolgere il suo lavoro. L'agente può allora adottare un sistema meno rischioso, tentando di convincere un potente mortale ad assumersi il compito in questione.

Infine, in casi di estrema necessità, un immortale può impegnarsi personalmente: apparirà sempre sotto mentite spoglie e cercherà di non rivelare mai la sua natura immortale. Tuttavia, la sua apparizione personale comporta il rischio per lui di perdere

poteri, di rischiare il suo status all'interno della gerarchia divina e talvolta persino la sua stessa natura immortale. Si può infatti agire sul Primo sia usando intermediari mortali (seguaci o eroi ispirati in sogno o con profezie) o semi-immortali (demoni, esseri celestiali o simili, che devono però fare attenzione a non attirare troppo l'attenzione), sia manipolando direttamente gli eventi incarnandosi in corpi mortali (chiamati *identità*), senza svelare la propria natura al mondo circostante. Questa intromissione è più facilmente controllabile da un immortale, ma lo espone a rischi maggiori, poiché se fosse uccisa la sua forma mortale egli verrebbe esiliato sul suo piano di residenza per un numero di giorni pari ai suoi Punti Ferita (senza considerare il pericolo di essere smascherato di fronte a numerosi testimoni). Se poi venisse sconfitto per due volte dallo stesso mortale, ciò provocherebbe la sua immediata caduta di rango nella gerarchia immortale (perdita di un livello). In questi casi, l'intromissione immortale è pertanto sempre programmata e calcolata con molta cura per evitare di essere smascherati o individuati dai guardiani immortali.

L'utilizzo di identità mortali da parte delle divinità è tollerato dai gerarchi fino a quando non viene provocato uno sconvolgimento di grandi proporzioni in qualche parte dell'universo. A quel punto gli altri immortali investigano sulla faccenda (usando mortali o assumendo a loro volta identità mortali), fino a che il colpevole non viene scoperto e punito adeguatamente dai gerarchi divini. Va da sé che la maggior parte delle intromissioni intollerabili è causata da immortali dell'Entropia, i quali predicano invece l'azione diretta sul Primo per accrescere il potere della loro sfera e spazzare via i propri oppositori.

Ci sono tuttavia alcune eccezioni alle regole sopra riportate, che ogni immortale riconosce ed approva. In primo luogo, quando un consiglio di Gerarchi delle cinque sfere delibera e approva l'intervento diretto di uno o più immortali sul Primo Piano, esso viene accettato da tutti senza discussione. Di solito questa decisione viene presa per tutelare l'equilibrio del Primo Piano o l'esistenza stessa di una civiltà o di un pianeta, come successe a Blackmoor durante la Grande Pioggia di Fuoco e con l'esperimento del Mondo Cavo, o come accade quando si invia un immortale ad intrappolare un'altra divinità rea di aver infranto una delle tre regole sopra riportate.

In secondo luogo, un immortale può intervenire direttamente sul Primo Piano quando si tratta di punire un proprio seguace che si è dimostrato irrispettoso o traditore. Normalmente, quando si verifica una mancanza da parte di un sacerdote o altro membro del culto, l'immortale si limita a non garantirgli il potere di lanciare incantesimi fino a



quando non chiede pietà o assolve alla sua mancanza. Tuttavia, in casi eccezionali in cui un fedele particolarmente importante rinnega apertamente l'immortale e la sua dottrina e comincia a tradirla o a ostacolarla, l'immortale è autorizzato ad intervenire direttamente sul Primo Piano (o dovunque si trovi il traditore) e a punirlo personalmente, anche di fronte alla presenza di altri mortali, senza che nessun suo pari possa per questo condannarlo. Questo provvedimento è necessario alle divinità per incutere timore e reverenza nei propri fedeli, e trasmettere l'immagine di onnipotenza che il loro status necessita.

In terzo luogo infine, ogni immortale può inviare ai mortali determinate profezie ed agire al fine di farle avverare. Prima di farlo, deve notificare l'entità della profezia e del suo intervento agli immortali incaricati di far rispettare le Leggi dell'Esistenza, e in seguito alla loro autorizzazione, può intervenire sul Primo per mandare segni celesti ai suoi seguaci (come ad esempio una cometa che attraversa improvvisamente il cielo, o una pioggia di rane, ecc.). Risulta chiaro quindi che l'immortale può agire di nascosto per manipolare gli eventi e i mortali in modo da realizzare le sue profezie, ma necessita dell'autorizzazione degli osservatori solo per mandare segni divini sul Primo (senza che tali "segni" abbiano come risultato la morte di qualche mortale o qualche nemico della divinità, o peggio la distruzione di massa).

## LA STRADA VERSO L'IMMORTALITÀ

Man mano che acquisiscono esperienza e cominciano a comprendere come funziona il Multiverso, i personaggi vengono a conoscenza di poteri che vanno al di là della percezione mortale. Essi scoprono l'esistenza di esseri superiori che manipolano il mondo, e forse l'intero universo, perseguendo i loro misteriosi scopi, e sempre più spesso vengono in contatto diretto con loro o con i loro seguaci più potenti, fino a che, nella mente dei più audaci, nasce l'idea di riuscire a raggiungere lo stesso livello di potere delle divinità e diventare anch'essi immortali. Da ciò nascono epiche saghe, che servono a valutare il valore dei mortali e a perseguire i misteriosi obiettivi degli immortali, forgiando una nuova schiera di individui che un giorno, forse, erediterà il Multiverso.

Così inizia il percorso che porterà i più meritevoli a ricoprire un posto tra le sfere celesti: semplicemente desiderando di superare le proprie barriere e diventare qualcosa di incommensurabile, chi per pura sete di potere, chi per diffondere nell'universo il bene

o il male, l'ordine o il caos, chi per semplice senso di sfida. Ma non tutti riescono a realizzare quest'impresa: solo una piccolissima parte di chi inizia a percorrere la strada verso l'immortalità vede coronato il suo sogno, e inamancabilmente si rende conto che con il potere assoluto arrivano anche responsabilità superiori a quelle di qualunque altro essere. Una volta divenuti immortali, i personaggi sono in grado di manovrare (più o meno direttamente) il corso degli eventi, perseguendo l'obiettivo di far progredire la loro sfera di potere e di avanzare nella scala gerarchica fino alla vetta.

Poiché dunque quasi tutti gli immortali furono un tempo mortali e la ricerca di candidati adatti ad infoltire i ranghi di ogni sfera prosegue costantemente, il DM può consentire ai personaggi di ricercare l'immortalità, intraprendendo il lungo viaggio per entrare nella leggenda. L'immortalità è difficile da conseguire e la maggior parte di coloro che provano non vi riuscirà mai. Tuttavia, i personaggi più tenaci ed eroici possono riuscirci dando prova del loro grande valore, e una volta raggiunta l'immortalità, è molto probabile che un personaggio si ritiri dal regno dei mortali e che di lui rimanga solo il vivo ricordo nelle leggende e nelle parole dei suoi sacerdoti (poiché il suo campo d'azione diventerà il Multiverso).

L'unico modo per entrare a far parte delle sfere celesti consiste nel portare a termine parecchi compiti di grandissima difficoltà. Ci sono cinque strade che portano all'immortalità, ognuna delle quali corrisponde ad una delle cinque sfere di potere. Qualsiasi mortale intelligente di alto livello può tentare di raggiungere l'immortalità percorrendo uno di questi sentieri, anche se il quinto sentiero, quello che conduce all'Entropia, viene seguito da individui malvagi ed estremamente egoisti, ed è l'unico che ha quattro varianti (ognuna delle quali si contrappone ad uno dei sentieri delle altre quattro Sfere).

### Prerequisiti per la candidatura

Il candidato all'immortalità deve essere una figura di provata esperienza e di una certa fama conquistata grazie alle sue imprese, per poter iniziare la strada verso l'immortalità<sup>3</sup>. Questi sentieri non sono comunemente conosciuti, e il DM dovrebbe usare questa ricerca come base per una lunga avventura, al termine della quale il candidato deve aver guadagnato

<sup>3</sup> Per le regole del D&D Classico (Rules Cyclopedia e set Base-Master), per candidarsi all'immortalità un personaggio umano deve aver raggiunto il 30° livello, mentre un semi-umano deve avere un punteggio di esperienza pari almeno a 2.000.000 PE. Per le regole del D&D Terza Edizione è necessario che il livello totale del personaggio sia almeno di 18° e che abbia almeno 5 livelli in una singola classe (considerata la sua classe preferita).

almeno un livello d'esperienza prima di essere pronto a incontrare il suo patrono.

Ogni sentiero per l'immortalità comincia nel modo descritto nel seguente paragrafo: ci si accerti di avere ben presenti i dettagli relativi ai vari sentieri, prima che un personaggio operi la sua scelta.

1. Selezione del sentiero per la Sfera di Potere che il personaggio desidera servire.
2. Scelta di un Patrono Immortale di grado Temporale o superiore.
3. Per ottenere un patrono, il mortale deve cercare un immortale e rivolgergli una petizione.

La ricerca di un immortale e la petizione per ottenere il suo patrocinio costituiscono il primo di molti difficili compiti. La ricerca di un patrono porta spesso il questuante sulle cime di vette remote che hanno fama di essere luoghi particolarmente pericolosi e inaccessibili.

Una volta scelta tale località, il mortale deve procurarsi un tesoro di incredibile ricchezza e adatto alla sfera di appartenenza dell'immortale (questo ovviamente implica che il mortale debba essersi informato sul significato delle sfere di potere e sui loro obiettivi, prima di scegliere a quale immortale votarsi). Questo dono deve essere di particolare bellezza e avere caratteristiche corrispondenti alla natura della sfera della divinità. Le possibilità di risposta positiva da parte dell'immortale sono direttamente proporzionali al valore di questo dono.

A questo punto, il viaggio può avere inizio. Esso deve richiedere almeno un anno in tempo di gioco; inoltre, nel corso del viaggio, il personaggio deve avanzare di un livello<sup>4</sup>. Il viaggio deve essere molto insidioso e costellato da una serie di eventi collaterali che possono distrarre il personaggio dal suo obiettivo finale. Il dono deve essere custodito con cura onde evitarne il furto o il danneggiamento; se ciò dovesse verificarsi, il danno deve essere riparato o il dono recuperato, prima di poter continuare il viaggio. Anche la scalata della montagna deve risultare impegnativa.

Il DM deve predisporre sette incontri, ognuno dei quali fungerà da test per le seguenti qualità:

- ❖ Onore e affidabilità
- ❖ Fedeltà alla Sfera di Potere
- ❖ Ingegneria
- ❖ Coraggio
- ❖ Tenacia di fronte alle avversità
- ❖ Saggezza e sapienza
- ❖ Misericordia e carità (nel caso della sfera dell'Entropia queste due qualità diventano "sotterfugio ed egoismo")

Tali caratteristiche possono richiedere adattamenti in base all'allineamento del questuante.

<sup>4</sup> O guadagnare *almeno* 150.000 PE nel caso del sistema di regole di D&D Classico (Rules Cyclopeda e set Base-Master).

Non sempre è necessario vincere uno scontro per poter continuare la scalata, ma è necessario dimostrare di possedere le qualità sopraindicate.

Raggiunta la vetta, il personaggio deve meditare per 1-6 giorni, pregando con fervore l'immortale, il quale viene sempre raggiunto dall'invocazione, ma, prima di rispondere, effettua una valutazione del carattere del personaggio. Per stabilire la risposta dell'immortale, si tiri 1d10, adottando i modificatori seguenti:

### Modificatori alla Petizione

- 5 se l'Allineamento del personaggio è diverso da quello preferito dalla Sfera a cui vuole votarsi
- 5 per ogni accompagnatore del personaggio
- 3 se il personaggio ha rivelato qualsiasi segreto relativo al sentiero per l'immortalità ad altri
- 3 per ogni test fallito durante la scalata del monte
- 3 se il personaggio è un seguace di una divinità sgradita al suo Patrono immortale
- 2 se l'Allineamento del personaggio è diverso da quello del Patrono immortale
- +1 per ogni test superato durante la scalata
- +1 se il personaggio è un seguace di una divinità della stessa Sfera del suo Patrono immortale (non invisibile al Patrono)
- +1 se il personaggio è dello stesso Allineamento del suo Patrono immortale
- +1 se il personaggio è sempre stato un seguace (ma non un chierico) del Patrono immortale o se l'immortale era già ben disposto verso di lui
- +1 se il personaggio ha con sé un Artefatto Minore
- +2 se il personaggio ha con sé un Artefatto Inferiore
- +3 se il personaggio è un chierico del Patrono immortale scelto
- +4 se il personaggio ha con sé un Artefatto Maggiore
- +8 se il personaggio ha con sé un Artefatto Superiore<sup>5</sup>

<sup>5</sup> La divisione in Inferiore, Minore, Maggiore e Superiore della potenza degli Artefatti divini deriva dal sistema introdotto nel set Master per D&D Classico e occorre fare riferimento a quelle regole per determinare il tipo di artefatto. Per le regole di D&D Terza Edizione, si consideri che per ogni 3 poteri posseduti dall'Artefatto esso appartiene ad una categoria più elevata.



Nonostante i modificatori, il risultato finale non può essere inferiore a 1 o superiore a 10.

### Risultato della Petizione

1-2 L'Immortale reagisce sfavorevolmente e comunica al personaggio, inviandogli un segno entro 1-6 giorni, che non risponderà alla preghiera.

3-8 L'Immortale si presenta in 1d100 giorni. Entro 1d4 giorni invia un segno che preannuncia l'imminenza del suo arrivo.

9-10 L'Immortale è molto impressionato e si presenta in 1d6 giorni.

Durante l'attesa dell'arrivo della divinità, il personaggio deve rimanere sulla vetta del monte e trascorrere l'80% del suo tempo di veglia in meditazione. Se abbandona la montagna, si rende necessario un nuovo controllo del Risultato della Petizione, cui si applica una penalità di -2 al risultato. Se l'immortale risponde, invia un segno per invitare il personaggio a ritornare sulla montagna. Se il secondo risultato è 9 o 10, la divinità si manifesterà in qualsiasi posto in cui si trovi il personaggio al momento dell'apparizione, ma non mentre il personaggio si trova in compagnia di un altro individuo.

L'arrivo di un immortale rappresenta sempre un avvenimento particolare, grandioso o misterioso. Nel primo caso, la divinità si materializza in forma elementale, a seconda della sfera di appartenenza:

**Materia:** emerge dalla terra oppure si presenta come una qualsiasi creatura mortale con forma e tratti perfetti;

**Energia:** giunge su un raggio di luce con una forma fiammeggiante o particolarmente luminosa;

**Tempo:** si presenta in forma liquida o come una tempesta;

**Pensiero:** si presenta sotto forma di un'illusione o come un essere selvaggio avvolto dal vento.

L'apparizione causa immediatamente la paralisi di tutti i mortali presenti nella zona; l'immortale può liberare a piacimento le creature colpite da paralisi. Egli esamina il personaggio e poi comunica con lui, verbalmente o telepaticamente, per informarsi di quale sia lo scopo della sua invocazione. Il mortale deve spiegare il suo desiderio di ottenere il patrocinio della divinità per aspirare all'immortalità e presentare umilmente il suo dono in segno di rispetto e di devozione. Per determinare la risposta dell'immortale si tira poi 1d10, che è soggetto ai modificatori elencati di seguito:

### Modificatori della Presentazione

-8 se il personaggio ha fallito più test di quelli superati

-5 se il personaggio sembra altezzoso

-4 se il personaggio ha già chiesto ad altri immortali di patrocinarlo

-2 se il valore del dono è inferiore a 25.000 m.o.

+1 se il valore del dono è uguale o superiore a 25.000 m.o.

+1 ogni 25.000 m.o. di valore oltre 25.000 (valore del dono 50.000 m.o.: +2, valore del dono 75.000 m.o.: +3, ecc.)

+1 se la classe del personaggio è quella favorita dalla Sfera dell'immortale contattato<sup>6</sup>

+2 se il personaggio ha superato più test di quelli falliti

+4 se il personaggio ha superato tutti e sette i test

### Responso Finale dell'Immortale

1-2 **Petizione respinta.** L'Immortale distrugge il dono e predispone una ricerca per il personaggio, prima che questi possa ritornare nuovamente a proporre la sua petizione.

3-8 **Petizione accolta.**

9-10 **Petizione accolta con entusiasmo.**

L'Immortale regala al personaggio un piccolo oggetto magico della sua sfera di potere e lo teletrasporta a casa insieme con tutto quello che si è portato dietro.

Qualunque sia la risposta, l'immortale prenderà il dono, e nel 50% dei casi anche tutti i tesori e gli oggetti magici che il mortale e i suoi compagni hanno con sé.

Se la divinità accoglie la petizione, trasmette al personaggio le istruzioni relative agli ulteriori passi da intraprendere nel seguire il sentiero per l'immortalità. In genere, egli risponde alle domande, purché esse siano ragionevoli. Poi stabilisce le condizioni per il successivo incontro, e se ne va senza lasciare traccia del suo passaggio.

<sup>6</sup> Per quanto riguarda le regole della Terza Edizione per personaggi multiclasse, si intende che la classe primaria del PG (ovvero quella nella quale il PG ha più livelli) deve essere tra quelle preferite dalla Sfera.

Dopo la sua partenza, l'immortale non si farà più vedere fino al termine del sentiero o finché il personaggio tornerà a proporre la petizione. Da questo momento in poi, l'immortale, anche se invisibile, porrà ostacoli e prove sul sentiero del personaggio.

## I SENTIERI DELLE CINQUE SFERE

L'obiettivo successivo di un mortale che si è guadagnato un patrono consiste nel raggiungere l'ultimo livello d'esperienza [36° per D&D Classico, 20° per D&D Terza Edizione]. Il principio a cui dovrà ispirarsi, da questo momento in poi, sarà la fedeltà alla sfera di potere da lui prescelta, alla quale dovrà apportare gloria e onori nel corso delle prove a cui sarà sottoposto.

Ogni sentiero include cinque difficili ostacoli, che naturalmente il mortale deve superare:

1. Le avventure del candidato devono portarlo a guadagnare una determinata quantità di esperienza (pari a 600.000 PE per D&D Classico, o 3 livelli per D&D Terza Edizione, ridotti però a 400.000 PE in D&D Classico o a 2 livelli in Terza Edizione se il candidato appartiene alla classe favorita dalla sfera);
2. Il candidato deve conseguire un determinato Obiettivo, dal quale la sua sfera trarrà benefici;
3. Il candidato deve completare una determinata Prova di uno specifico valore per la sua classe e sfera;
4. Il candidato deve completare una nuova Ricerca e recuperare un artefatto della sfera di potere del suo Patrono (che di solito è nelle mani di un avversario della Sfera). Tale ricerca dovrebbe richiedere parecchi anni;
5. Il candidato deve preparare una Testimonianza della sua grandezza, che comprenda un numero di seguaci e un monumento permanente. Una parte dei seguaci, non inferiore all'80%, deve essere viva al momento del completamento del sentiero. Il monumento alla sua grandezza deve essere finanziato dal candidato stesso, il quale deve anche partecipare alla sua fabbricazione, o procurandosi i materiali e la mano d'opera mediante avventure, oppure assumendosi il rischio della fabbricazione.

Portate a termine tutte le tappe di questo percorso (non c'è un ordine particolare nella maggior parte dei casi), il personaggio deve ritornare alla montagna e incontrarsi con il suo Patrono. Se il personaggio non ha superato una o più prove, l'immortale può

imporgli ulteriori obiettivi necessari al conseguimento dell'immortalità.

Se tutte le prove sono state superate, si tiri 1d10. Su un risultato di 1, l'immortale stabilisce che, per suo capriccio, il personaggio ha fallito e non gli concede l'immortalità; può quindi stabilire nuove prove o porre un diniego definitivo. In caso di successo, il mortale avrà ancora un anno per sistemare i suoi affari, prima di poter lasciare il Primo Piano ed ascendere tra le sfere celesti.

I sentieri per l'immortalità nelle cinque sfere sono illustrati di seguito in ordine alfabetico.

### Dinasta (Tempo)

Questa è la strada per la *Sfera del Tempo* che favorisce la classe del Chierico e del Druido (e in generale qualsiasi classe di incantatori puri con magia divina).

**Obiettivo:** il candidato deve fondare una dinastia (o mettere un suo protetto a capo di una dinastia), che deve governare il regno per almeno 20 anni, durante i quali il personaggio deve affrontare almeno 4 prove impegnative (come regnante o come protettore del regnante in carica). Scaduto questo periodo, è necessario che il personaggio (o il regnante sul quale veglia il Dinasta) abbia un nipote vivente, in grado di perpetuare la dinastia. Non importa che il nipote sia consanguineo o adottato, ma deve essere ufficialmente annunciato il suo ruolo di erede.

**Prova:** il Dinasta deve viaggiare nel futuro in tre diversi periodi, e aiutare tre diversi discendenti a mantenere il loro regno e perpetuare la dinastia. Questi discendenti dovranno esistere in un periodo di tempo successivo a quello in cui vivrà il nipote che erediterà il regno dopo i primi 20 anni (vedi Obiettivo). Una volta portata a termine la Prova, il personaggio avrà completato il suo sentiero del Dinasta e sarà accolto nella Sfera del Tempo dal suo Patrono, cosa che potrà avvenire o nel futuro al termine del terzo viaggio, oppure, se riesce a tornare indietro, poco dopo il momento del suo primo balzo nel tempo.

**Ricerca:** il candidato deve cercare un artefatto che gli consenta di viaggiare nel tempo. Questo artefatto sarà sempre difficile da utilizzare, e grazie ad esso imparerà l'importanza di preservare il flusso del tempo (anziché modificarlo a proprio piacere) per evitare disastri.

**Testimonianza:** il Dinasta deve creare un regno con una popolazione umana non inferiore a 50.000 persone (o non inferiore a 10.000 individui per qualsiasi altra razza di appartenenza del personaggio). Inoltre, deve progettare e costruire una nuova capitale per il suo regno.



## Eroe Epico (Pensiero)

Questa è la strada per la *Sfera del Pensiero* che favorisce la classe del Ladro, del Barbaro e del Ranger (e in generale qualsiasi classe con pochi poteri arcani o divini e senza una rigida impostazione mentale).

**Obiettivo:** l'Eroe Epico deve basare la sua esistenza sugli ideali eroici di coraggio, risolutezza e dedizione. Deve portare a termine un compito quasi impossibile, ad esempio scacciare tutti i draghi dalla terra o costruire un castello nel cielo. L'impresa deve richiedere circa cinque anni. Inoltre, il suo Patrono dovrà osservarlo costantemente e metterlo alla prova per individuare segni di cedimento o di corruzione. Naturalmente sono ammessi fallimenti minori (dopotutto il candidato è ancora solo un mortale e come tale imperfetto), ma se il Patrono scopre che il candidato sta barando o sta simulando un comportamento eroico solo per raggiungere l'immortalità, può decretare che l'Obiettivo non è stato portato a termine fino a che il candidato non si ravvede profondamente.

**Prova:** l'Eroe Epico deve impadronirsi di un artefatto della Sfera dell'Entropia e distruggerlo, scontrandosi ovviamente con sgherri e seguaci dei demoni entropici in una battaglia epica.

**Ricerca:** il candidato deve ritrovare un Artefatto Superiore della Sfera del Pensiero. Che sia in mano ad agenti nemici della sfera o semplicemente dimenticato in un luogo sperduto e ben custodito, si tratterà di un'impresa che diventerà leggendaria.

**Testimonianza:** l'Eroe Epico deve nominare e addestrare un successore (che può anche essere il personaggio di un altro giocatore). Non è necessario che il successore appartenga alla stessa classe dell'Eroe, ma deve condividere gli stessi ideali. Il successore deve guadagnare almeno 12 livelli in compagnia dell'Eroe Epico e deve succedere al candidato in una posizione di rilievo (ad esempio a capo di un ordine cavalleresco o di una banda di corsari).

Inoltre, il candidato deve creare una nuova arma leggendaria. Se è un incantatore, dovrà utilizzare i suoi poteri per renderla magica; in caso contrario dovrà assoldare qualcuno perché incanti l'arma. In qualsiasi caso dovrà intraprendere personalmente la ricerca dei componenti speciali con cui fabbricare l'arma, e una volta creata, usarla in una serie di gesta epiche fino a che il nome dell'arma diventi leggendario. Una volta raggiunta l'immortalità poi, il personaggio dovrà tramandare l'arma al suo legittimo successore affinché prosegua nella via tracciata dall'Eroe Epico.

## Genio Poliedrico (Materia)

Questa è la strada per la *Sfera della Materia* che favorisce la classe del Guerriero, del Paladino e del Monaco (e in generale qualsiasi classe con pochi poteri magici e una propensione ad un codice di condotta legale).

**Obiettivo e Ricerca:** il Genio Poliedrico deve affrontare una prova che gli richiede di essere reincarnato in tre vite diverse (diventando ogni volta un essere di una classe e/o di una razza diversa da quella precedente e da quella privilegiata inizialmente) e di riuscire nella medesima impresa in ognuna di esse. Nel corso di ognuna di queste tre vite, deve infatti cercare e recuperare il medesimo artefatto, che può appartenere a qualsiasi sfera (esclusa l'Entropia). Esso potrà essere di forma diversa e con una storia diversa ogni volta, anche se in realtà si tratta sempre del medesimo oggetto che però il Patrono modifica leggermente per mettere nuove prove e nuovi ostacoli sulla strada del candidato, in modo che ogni ricerca risulti diversa dalla precedente, anche se è sempre rischiosa. Molto spesso infatti la tattica del Patrono immortale è quella di piazzare l'oggetto nel bel mezzo di una situazione che vuole modificare o di un gruppo di nemici che vuole eliminare, sfruttando l'intervento del Genio Poliedrico a proprio vantaggio.

Ogni nuova carriera comincia al primo livello, senza alcun ricordo delle vite precedenti, ma il personaggio conserva sempre il suo allineamento originale, anche se questo dovesse risultare insolito per la classe o la razza in cui viene reincarnato. Egli mantiene inoltre i suoi punteggi di caratteristiche, anche se possono essere assegnati a caratteristiche diverse in base alle nuove reincarnazioni (es. se all'inizio era un Mago col punteggio più alto di 18 in Intelligenza, nella prima incarnazione potrebbe essere un Guerriero con Forza 18, e nella seconda un Chierico con Saggezza 18, e così via, a discrezione del DM). Il Genio Poliedrico può mantenere lo stesso sesso in tutte e tre le reincarnazioni, in base alla scelta del Patrono e della situazione in cui viene posto. Inoltre l'immortale potrebbe fornire false memorie a ciascuna delle sue reincarnazioni, o potrebbe far sì che il personaggio soffra di amnesia e non ricordi nulla della sua infanzia una volta reincarnato; in qualsiasi caso, in ciascuna incarnazione il candidato si trova sempre in forma adulta e non deve attendere di maturare per iniziare la sua ricerca (a meno che il Patrono non decida il contrario per rendere unica l'esperienza o impartire particolari insegnamenti al candidato). La scelta delle nuove forme del Genio Poliedrico può avvenire a discrezione del DM oppure affidandosi al caso e usando queste tabelle basate sul d100 (occorre però ricordarsi che se il personaggio cambia razza non necessariamente dovrà per forza

cambiare anche classe nella nuova incarnazione, la scelta è a discrezione del DM):

<b>Nuova Classe</b>	<b>Nuova Razza</b>
01-09 Barbaro	01-09 Elfo
10-18 Bardo	10-18 Gigante
19-27 Chierico	19-27 Gnomo
28-36 Druido	28-36 Goblinoide
37-45 Guerriero	37-45 Halfling
46-54 Ladro	46-54 Mezzosangue
55-63 Mago	55-63 Mostro (intelligente)
64-72 Monaco	64-72 Mutaforma
73-81 Paladino	73-81 Nano
82-90 Ranger	82-90 Umano
91-100 Stregone	91-100 Umanoide mostruoso

La ricerca vera e propria dell'artefatto può avere inizio solo quando il personaggio raggiunge il 5° livello. Dopo che ognuna delle prime due ricerche avrà avuto successo, il Patrono apparirà entro 10-200 (1d20 x 10) giorni, reclamando l'artefatto, poi riporterà il personaggio al primo livello e gli farà dimenticare il passato, in maniera che possa ricominciare la sua nuova vita. La terza volta, al Genio Poliedrico sarà concesso di tenere l'artefatto e di ricordare tutte le esperienze delle vite precedenti.

*Prova:* dopo aver completato l'ultima parte della Ricerca e aver eretto il suo monumento (vedi Testimonianza), il Genio Poliedrico sarà l'unico protagonista di avventure il cui obiettivo consiste nel raggiungimento del 12° livello. Partendo nuovamente dal 1° livello nella classe preferita della sua prima esistenza (quella vera), dovrà avanzare fino al 12° livello, ma potrà disporre delle abilità delle varie classi di personaggi impersonate, e avanzerà in tutte le classi contemporaneamente, usando i migliori Tiri Salvezza e Tiri per Colpire in base alle classi o razze in cui si è incarnato. Tuttavia per poter avanzare contemporaneamente in tutte e quattro le classi, dovrà per forza suddividere i PE tra di esse contemporaneamente, e ciò comporterà quindi molto tempo (visto che non potrà avanzare al livello successivo se prima non avrà raggiunto i PE necessari per avanzare in tutte e quattro le classi)<sup>7</sup>. Giunto al

<sup>7</sup> Secondo le regole del D&D Terza Edizione, in pratica durante la fase finale della Ricerca il personaggio sfrutta i migliori TS e BAB in base alle classi e razze finora interpretate, ottiene come abilità di classe e competenza in armi e armature tutte quelle delle sue quattro classi preferite, ma il punteggio in PE necessario a raggiungere il livello successivo è sempre triplicato rispetto al normale. Egli deve inoltre scegliere in quale delle quattro classi avanzare di volta in volta per determinare i punti abilità e i PF disponibili, i talenti e le capacità magiche che avanzano con

12° livello, il Patrono immortale si presenterà dinanzi al Genio Poliedrico e lo accoglierà tra gli immortali.

*Testimonianza:* il Genio Poliedrico deve essere accompagnato nelle sue avventure da almeno 4 personaggi, ciascuno dei quali deve appartenere ad una delle seguenti classi: Guerriero (o Monaco), Chierico (o Druido o Paladino), Mago (o Stregone o Bardo) e Ladro (o Barbaro o Ranger). I suoi compagni non possono partire da un livello più alto del personaggio. Se qualcuno di loro dovesse essere ucciso, l'aspirante immortale deve trovare il modo di farlo risorgere, mettendo in secondo piano il suo obiettivo principale, qualora ciò sia necessario.

Completata la Ricerca e prima della Prova, il personaggio deve erigere un monumento alto almeno 30 metri, a memoria e glorificazione delle sue avventure. Il monumento deve restare al suo posto per almeno 10 anni.

## Paragone (Energia)

Questa è la strada per la *Sfera dell'Energia* che favorisce la classe del Mago, del Bardo e dello Stregone (e in generale qualsiasi classe di incantatori arcani puri).

*Obiettivo:* il Paragone deve essere riconosciuto superiore da tutti gli altri esponenti della sua stessa classe (o della classe primaria per un multiclasse) presenti entro un raggio di 160 km dalla sua dimora. Per conseguire tale risultato, deve ottenere dai rivali che si trovano all'interno del suo territorio una dichiarazione di manifesta superiorità e inoltre deve scontrarsi con almeno 7 personaggi della sua stessa classe e con almeno 1 incantatore arcano, sconfiggendo così almeno 8 personaggi di alto livello<sup>8</sup>. Se non sono presenti nell'area da lui abitata, deve cercarli nelle zone circostanti, e questi possono anche allearsi contro il Paragone, mentre il candidato deve affrontarli da solo. Non importa che li uccida o semplicemente li scacci dal suo territorio (accertandosi comunque che l'esiliato non possa tornare, e quindi impedendogli qualsiasi trasgressione) o li costringa a sottomettersi: l'importante è che alla fine del duello risulti chiara la sua superiorità sugli avversari. Il duello sarà sempre un confronto di uno contro uno, che seguirà una dichiarazione di sfida fatta apertamente dal Paragone. È possibile per lo sfidato portare con sé dei secondi (ovvero degli aiutanti e dei testimoni), e solo in

l'aumentare di livello, e giunti al 12° livello deve possedere almeno 3 livelli in ciascuna delle 4 classi preferite.

<sup>8</sup> Secondo le regole del D&D Classico, questi sfidanti dovranno essere di almeno 25° livello. Secondo le regole del D&D Terza Edizione, gli sfidanti dovranno essere di almeno 17° livello del personaggio e avere come classe preferita la stessa del Paragone.



questo caso è concesso al Paragone di fare altrettanto. I secondi dovrebbero rimanere fuori dallo scontro, e solo nel caso quelli dello sfidato intervengano, gli aiutanti del Paragone possono fare altrettanto, ma possono concentrare i loro sforzi solo ed esclusivamente contro gli alleati dell'antagonista, lasciando il Paragone solo nella sfida col suo avversario; in caso contrario invece, qualsiasi intromissione dei secondi del Paragone renderà nulla la sfida agli occhi del Patrono immortale.

*Prova:* il Paragone deve creare un oggetto magico totalmente nuovo e unico nel suo genere<sup>9</sup>. I materiali devono essere molto rari e difficili da trovare, comprendendo almeno un elemento impossibile, come il passo di un gatto o il ruggito di un leone, che costringa il giocatore ad esercitare la sua creatività per trovare un sistema che gli consenta di appropriarsi di tale elemento. La creazione fisica dell'oggetto dovrà avvenire per mano del personaggio stesso (nel caso questi sia in grado di creare oggetti magici), oppure per mano di un incantatore esperto che sarà assoldato dal Paragone, e il cui costo contribuirà alla spesa totale dell'oggetto. Il tempo impiegato per creare l'oggetto sarà pari a una settimana più un giorno per ogni 1000 m.o. di valore finale dell'oggetto.<sup>10</sup>

*Ricerca:* il Paragone deve ritrovare un artefatto Inferiore dell'Energia dopo una ricerca lunga ed estremamente difficile che dovrebbe durare almeno 5 anni.

*Testimonianza:* il Paragone deve reclutare almeno 6 apprendisti, i quali devono raggiungere almeno il 12° livello mentre sono al suo servizio. Inoltre, deve trasformare la regione intorno alla sua dimora, conferendo ad un'area di almeno 160 km di raggio un aspetto caratteristico e trasferendovi almeno 1000 abitanti di tipo fuori dal comune (per la regione in cui si trova).

## Entropia

Questa è la strada per la *Sfera dell'Entropia* che non favorisce alcuna classe in particolare.

Dato che l'Entropia si oppone alle altre quattro sfere, nel suo caso esistono ben quattro sentieri distinti per raggiungere l'immortalità, ognuno dei quali si oppone direttamente ad uno dei quattro sentieri delle altre sfere in una sorta di riflesso negativo o compensativo.

<sup>9</sup> Il DM dovrà vagliare le idee presentate dal giocatore confrontandole con gli oggetti magici disponibili nella sua campagna fino a che la proposta non gli sembrerà valida e unica nel suo genere; da quel momento il PG si darà da fare per creare l'oggetto coi poteri descritti.

<sup>10</sup> Secondo le regole di D&D Classico, il costo per la ricerca necessaria a creare un oggetto del genere è pari almeno ad 1/5 dei PE del personaggio. Secondo le regole di D&D Terza Edizione, il costo per la ricerca necessaria a creare un oggetto del genere è invece pari ad almeno 400.000 m.o.

## Distruttore

Questo è il sentiero che si oppone a quello dell'Eroe Epico e in generale alla sfera del Pensiero. Coloro che seguono questa strada sono individui brutali, violenti e senza scrupoli, che godono nell'infliggere sofferenza, nell'umiliare i più deboli e soprattutto nel distruggere quanto c'è di bello intorno a loro. Chi riesce a percorrere fino in fondo il sentiero del Distruttore resta ossessionato dal perseguire ideali di morte e crudeltà, soffocando il libero pensiero e sostituendolo con sentimenti di dolore e disperazione (diventando così un nemico giurato in particolare della sfera del Pensiero).

*Obiettivo:* il Distruttore deve basare la sua esistenza sulla violenza, il sadismo e l'empietà. Egli deve essere senza scrupoli e mai mostrare pietà ad alcuno, e per questo deve sempre circondarsi di seguaci che lo temano senza amarlo, e uccidere qualsiasi individuo possa provare affetto per lui, cominciando dai membri della propria famiglia. Inoltre per raggiungere il suo Obiettivo il candidato deve commettere un'atrocità di enorme portata contro un gruppo di innocenti senza alcun sotterfugio (come squartare o divorare i bambini di un villaggio o stuprare vergini vestali di tutti i templi della regione, oppure ancora rapire e bruciare vive le madri di una comunità, ecc.). L'impresa deve essere unica nel suo genere e può anche essere portata a termine nel lungo periodo, ma richiede un sacrificio di almeno 500 vittime.

*Prova:* il Distruttore deve riuscire a distruggere permanentemente un artefatto del Pensiero dopo aver avuto a che fare con esponenti di quella sfera, averli torturati e umiliati.

*Ricerca:* il Distruttore deve ritrovare un artefatto Maggiore della Sfera dell'Entropia, che potrebbe essere stato smarrito o potrebbe essere nelle mani di un gruppo di custodi (spesso esponenti di un culto rivale o opposto). Il candidato deve recuperare l'artefatto solo con la forza bruta (senza inganni e sotterfugi, ma affrontando a viso aperto i nemici) e uccidere chiunque tenti di impedirglielo. Se si è servito di alleati per completare la sua ricerca, una volta in possesso dell'artefatto dovrà eliminare anche loro (con l'unica eccezione del suo successore, se è presente, nel caso questi non abbia ancora raggiunto il 12° livello - vedi la Testimonianza).

*Testimonianza:* il Distruttore deve trovare e addestrare un successore che sia dedito agli stessi ideali del candidato, e questo successore deve ottenere almeno 12 livelli mentre è al servizio dell'aspirante immortale. Il Distruttore dovrà trattare il suo pupillo nel modo più brutale possibile, avendo cura di crescerlo nella tradizione di violenza e

crudeltà che gli sono proprie, pur impedendo che egli venga ucciso da chiunque (anche se può restare menomato), fino a che questi non lo odierà a morte. In qualsiasi caso il successore non deve essere allontanato e se necessario dovrà essere fatto schiavo per accompagnare costantemente il Distruttore nelle sue imprese. Qualora il candidato dovesse ucciderlo prima che la Testimonianza sia compiuta o non potesse evitare la morte del suo successore, dovrà trovare un nuovo pupillo e ricominciare tutto daccapo con lui.

È inoltre compito del candidato creare un oggetto dai leggendari poteri distruttivi che corrompa colui che lo utilizza, aumentando l'influenza dell'Entropia nel mondo. Il Distruttore dovrà poi fare in modo che questo oggetto cada nelle mani del suo successore, e quando questi lo userà contro il candidato per usurparne il posto, il Distruttore dovrà sbarazzarsi del suo discepolo in maniera spettacolare e dolorosa di fronte a molti testimoni. Il candidato non può creare un oggetto che porti alla morte immediata di colui che lo utilizza: al contrario, dovrà fare in modo che il suo discepolo possa venire a conoscenza di tutti i poteri dell'oggetto creato e che sia in grado di usarlo contro di lui. Non importa se il successore utilizza degli alleati nel combattimento o affronta da solo il Distruttore: il candidato dovrà prendere parte allo scontro senza alcun aiuto esterno, affrontando chiunque gli si pari dinnanzi per uccidere il successore.

## Manipolatore

Questo è il sentiero che si oppone a quello del Genio Poliedrico e in generale alla sfera della Materia. Coloro che seguono questa strada ingannano e tradiscono chiunque per ottenere ciò che vogliono, adorano manipolare le persone e infrangere le regole per soddisfazione personale, e per questo attirano l'attenzione delle potenze entropiche come rappresentanti perfetti del Caos. Chi riesce a completare il sentiero del Manipolatore diventa ossessionato dall'idea di corrompere e distruggere l'ordine e la Materia (diventando così un nemico giurato di quella sfera in particolare).

*Obiettivo:* durante la sua Ricerca (vedi sotto) il Manipolatore deve essere accompagnato da almeno 4 personaggi, ciascuno dei quali deve appartenere ad una delle seguenti classi: Guerriero (o Monaco), Chierico (o Druido o Paladino), Mago (o Stregone o Bardo) e Ladro (o Barbaro o Ranger). I suoi compagni possono essere al massimo di dieci livelli più bassi del personaggio. Durante la Ricerca l'Obiettivo del Manipolatore è di ottenere la fiducia dei suoi compagni salvo poi tradirli uno dopo l'altro e causarne la morte. Il tradimento deve essere manifesto per ciascuna delle vittime al momento della

sua morte, in modo che il Manipolatore possa godere della sua impresa, l'Obiettivo viene conseguito quando la quarta vittima prescelta muore.

*Prova:* dopo aver conseguito il suo Obiettivo e portato a termine la Ricerca, il Manipolatore deve cercare un candidato all'immortalità in una delle altre quattro Sfere e unirsi a lui come alleato, fingendo di aiutarlo ma in realtà ostacolando nella sua missione. Lo scopo della Prova è di corrompere l'animo dell'aspirante immortale, facendolo passare dalla parte dell'Entropia o facendo in modo che il suo tentativo di diventare immortale fallisca definitivamente, causando quindi la morte del candidato, che però non deve avvenire per mano diretta del Manipolatore (di solito il Manipolatore è in grado di indurre la sua vittima a suicidarsi oppure riesce a farla uccidere da un avversario evitando di aiutarla nel momento più critico). Se il tentativo fallisce il Manipolatore può riprovare fintanto che non viene smascherato dalla sua vittima: in tal caso è costretto a lasciar perdere il candidato e deve trovarsene un altro.

*Ricerca:* il Manipolatore deve ritrovare un artefatto della Sfera dell'Entropia per usarlo poi durante la sua Testimonianza, impedendo che esso possa essere distrutto fino a che egli non diventa immortale. Se l'artefatto viene perso o rovinato, il Manipolatore dovrà trovarne un altro e conservarlo fino al momento della sua ascensione. Non è necessario che lo porti sempre con sé, ma dovrà trovare il modo di usarlo nella Testimonianza (naturalmente può farne uso anche in altre occasioni se lo ritiene opportuno).

*Testimonianza:* il Manipolatore deve portare a termine un'impresa corruttrice di proporzioni epocali, come rimpiazzare il credo ufficiale di una nazione con una religione entropica, creare o usare un artefatto che corrompa (fisicamente o psicologicamente) almeno 1000 persone, e così via, in modo da aumentare l'influenza dell'Entropia nel mondo. Quest'impresa deve essere di tale portata da attrarre tutti i possibili avventurieri schierati dalla parte dell'ordine e del Bene che agiscono nella regione, in modo che egli debba fronteggiarli mentre completa la sua opera di corruzione.

## Signore del Dungeon

Questo è il sentiero che si oppone a quello del Paragone e in generale alla sfera dell'Energia. Coloro che seguono questa strada sono esseri tremendamente astuti e ambiziosi (molto spesso anche paranoici e megalomani), ma di solito troppo superbi o vigliacchi per affrontare direttamente i loro nemici, e preferiscono creare elaborate trappole o circondarsi di una vasta rete di tirapiedi e servitori mostruosi per portare avanti i loro piani ed eliminare



i loro nemici. Chi riesce a percorrere fino in fondo il sentiero del Signore del Dungeon resta ossessionato dalla ricerca di potere e dall'idea di prosciugare l'Energia (diventando un nemico giurato di quella sfera in particolare).

**Obiettivo:** il Signore del Dungeon dovrà affrontare una lunga serie di nemici per provare la sua superiorità e difendere il suo covo sotterraneo (vedi Testimonianza), proteggendo al contempo l'artefatto da lui creato (vedi Prova). Tuttavia il confronto con i suoi nemici non dovrà avvenire in modo diretto, ma egli dovrà manovrare le trappole e le creature che infestano il suo covo per sopraffare e uccidere tutti gli avventurieri che vi si recheranno per contrastarlo. In pratica, ogni volta che un gruppo di avventurieri riuscirà a penetrare nel suo dungeon tanto da avvicinarsi al sancta sanctorum in cui è custodito l'artefatto creato con la Prova, il Signore del Dungeon dovrà inviare contro gli invasori il seguace di livello più basso (tra quelli da lui addestrati, vedi Testimonianza) per affrontarli come "nemico finale". Se gli invasori vincono, il candidato non potrà impedire che rubino tutto ciò che vogliono e dovrà in seguito recuperare o ricreare l'artefatto (se esso è stato trafugato o distrutto) e riempire nuovamente il suo covo di trappole e guardiani, anche se non potrà rimpiazzare il seguace ucciso nello scontro finale. Tuttavia se nell'impresa almeno un membro del gruppo di avventurieri perde la vita, esso conta ai fini di raggiungere la quota di otto avventurieri uccisi che serve al candidato per raggiungere il suo Obiettivo. Occorre però che gli otto individui uccisi siano ognuno di livello superiore al precedente (quindi eventuali morti di livello inferiore non contano), e solo giunti all'ultima vittima il Signore del Dungeon dovrà occuparsi dell'intruso personalmente, annientando totalmente il gruppo col quale si è introdotto nel suo complesso sotterraneo. Dato che il candidato non può controllare l'accesso al suo covo, può capitare che giunga un gruppo nel quale ci sono personaggi di livello molto più alto dell'ultima vittima uccisa, e se riuscisse a farne morire uno ciò renderebbe molto più arduo trovare altre vittime di livello superiore (esempio: la terza vittima è di 7° livello, e giunge nel dungeon un gruppo dove il livello minimo è il 15°; anche se uccidesse il membro più debole, sarebbe poi molto difficile riuscire ad attirare nel dungeon personaggi di alto livello, e sarebbe similmente arduo riuscire ad ucciderli). L'unico modo per riuscire a risolvere questa difficile situazione è di catturare l'intruso e metterlo in una situazione di estremo pericolo, salvo poi lasciare una via di fuga che sia facilmente sfruttabile: in tal modo si protegge il covo senza necessariamente uccidere la vittima. Il patrono del Signore del Dungeon aiuterà sempre il candidato a recuperare l'artefatto se questo

viene trafugato, ma dall'altro lato porrà sempre nuove sfide dinnanzi al suo pupillo spingendo gruppi di avventurieri sempre più potenti ad invadere il suo covo.

**Prova:** il Signore del Dungeon deve creare un oggetto completamente innovativo (un artefatto distruttivo o che permetta di creare una razza di mostri pericolosi) che costituisca una minaccia per almeno un migliaio di esseri viventi. Nel caso l'aspirante non sia in grado di farlo con mezzi magici, dovrà assoldare qualcuno che possa aiutarlo, anche se l'idea di base dovrà venire da lui, e il Signore del Dungeon dovrà sovrintendere il processo di creazione di questa nuova minaccia. Il candidato dovrà personalmente recarsi in cerca dei componenti più rari utili per la creazione e dovrà recuperare almeno un elemento "impossibile". Il tempo impiegato per creare l'oggetto si basa sulle normali regole di creazione degli oggetti (vedi Volume 3 del *Tomo della Magia di Mystara*). Il candidato dovrà infine utilizzare l'oggetto almeno una volta per dimostrare il suo potere devastante ai suoi nemici.

**Ricerca:** il Signore del Dungeon deve intraprendere una difficile ricerca lunga almeno 5 anni per ritrovare un artefatto della sfera dell'Entropia, che deve essere nascosto all'interno di una costruzione (fortezza, labirinto, dungeon o simile) disseminata di pericolose trappole e temibili guardiani che il candidato deve superare.

**Testimonianza:** il Signore del Dungeon deve addestrare almeno 6 seguaci che devono progredire fino al 12° livello mentre sono al suo servizio, e che utilizzerà per raggiungere il suo Obiettivo. Deve inoltre creare un enorme complesso sotterraneo su almeno 6 livelli, ciascuno dei quali deve avere un'estensione di oltre 2500mq, per proteggere il suo artefatto. Questo covo sotterraneo dovrà per forza di cose attirare avventurieri eroici che tentino di fermare il Signore del Dungeon, ed egli dovrà superare tutte le difficoltà che questo comporta (vedi Obiettivo) per terminarne la costruzione.

## Tiranno

Questo è il sentiero che si oppone a quello del Dinasta e in generale alla sfera del Tempo. Coloro che seguono questa strada sono individui votati alla conquista e al dominio col pugno di ferro, spesso violenti e guerrafondai, che basano il proprio potere sulla forza e sul terrore. Chi riesce a percorrere fino in fondo il sentiero del Tiranno resta ossessionato dall'idea di piegare l'ordine naturale delle cose e lo scorrere degli eventi al proprio volere indiscusso (diventando così un nemico giurato in particolare della sfera del Tempo).

*Obiettivo:* il Tiranno deve mantenere saldo il proprio potere sul territorio conquistato (vedi Testimonianza) fino al termine della sua vita mortale, affrontando almeno tre sfide importanti durante la sua tirannia, che il patrono provvederà a fornire: un'invasione militare nemica, un tentativo di colpo di stato e uno scisma religioso. Alla morte del Tiranno per cause naturali o innaturali (può essere il risultato di complotti o di scontri aperti, ma anche una malattia o la vecchiaia, ecc.) il trono non deve passare nelle mani di un erede, ma il candidato dovrà fare in modo che i pretendenti siano diversi e che combattano tra loro portando la guerra civile all'interno dello stato.

*Prova:* in seguito alla sua morte dopo aver raggiunto l'Obiettivo fissato, il patrono immortale prenderà l'anima del Tiranno e la reincarnerà in un abitante del regno dilaniato dalla guerra civile. Il Tiranno avrà tutti i ricordi della vita precedente, ma partirà come un personaggio comune di 1° livello, e dovrà agire in modo da riprendere le redini del governo e ricostruire il suo regno di terrore, ritornando a occupare la posizione che ha lasciato alla sua morte. È inoltre necessario che egli compia un'azione memorabile durante questo ritorno al potere che sia tramandata nei secoli avvenire. Se il candidato morisse durante questa fase del suo sentiero, avrebbe perso per sempre la possibilità di riuscire nella sua impresa. Una volta completata la Prova, il Tiranno diverrà finalmente immortale nella sfera dell'Entropia.

*Ricerca:* il Tiranno deve trovare un'eccellente macchina da guerra o un artefatto che gli permetta di influenzare a proprio favore il corso di una battaglia, e utilizzare l'oggetto per ottenere la vittoria in almeno tre battaglie campali entro tre anni consecutivi.

*Testimonianza:* il Tiranno deve conquistare un territorio con una popolazione umana non inferiore a 50.000 persone, o non inferiore a 10.000 individui per qualsiasi altra razza. Inoltre, deve convertire alla propria fede la maggioranza degli abitanti di questo territorio.



## CAPITOLO 2

# IMMORTALI DI MYSTARA

Di seguito sono elencati tutti gli immortali attivi su Mystara nell'anno 1003 DI in ordine alfabetico. Ognuno viene presentato secondo uno schema ricorrente. Per comprenderlo, si faccia riferimento alla Legenda sotto riportata.

### Legenda

## VERO ΠΟΜΗ DELL'IMMORTALE

(ALTRI ΠΟΜΗ Ε ΣΟΡΑΠΠΟΜΗ ΣΟΠ ΚΥΙ  
ΒΙΕΠΕ ΙΔΕΠΤΙΦΑΤΟ ΙΠ ΒΑΡΥ ΣΥΡΡΠΕΜΕΠΤΗ  
ΥΦΦΙΟΑΛΙ, ΕΛΕΠΟΑΤΗ ΙΠ ΟΡΔΙΠΕ  
ΑΛΦΑΒΕΤΙΚΟ; Ι ΠΟΜΗ ΙΠ ΙΤΑΛΙΚΟ ΣΟΠΟ ΣΤΑΤΗ  
ΑΓΓΥΠΠΗ ΙΠ ΚΥΕΣΤΟ ΜΑΡΥΑΛΕ ΠΕΡ  
ΙΜΠΛΕΜΕΠΤΑΡΕ ΑΛΚΥΠΠΗ ΡΑΠΠΗΕΟΠ)

### Epiteti dell'Immortale

Livello, Allineamento, Sfera: viene indicato prima il livello dell'immortale, poi tra parentesi il grado immortale, quindi il suo Allineamento conciso (L = Legale, N = Neutrale, C = Caotico, B = Buono, M = Malvagio, questi ultimi due descrittori servono solo per la conversione alla 3E), e infine la Sfera di appartenenza.

Simbolo: la descrizione del simbolo dell'immortale; normalmente esso è raffigurato sulle vesti o sul simbolo sacro dei suoi adepti, e alcuni simboli sacri possono avere la stessa forma del simbolo dell'immortale.

Aree d'interesse: gli scopi, gli ideali, le razze e le culture che l'immortale e i suoi culti ritengono importanti.

Diffusione del culto: le nazioni, le regioni e i continenti di Mystara in cui sono presenti almeno un centinaio di seguaci della divinità, e normalmente almeno un sacerdote e un tempio o un luogo sacro ad essa dedicato. Prima viene indicata l'area geografica o il continente, poi tra parentesi le nazioni in cui è presente il culto, in ordine alfabetico. Da notare che nelle regioni ove è diffuso il samdu (Sind e Shahjapur) tutti gli dei esistenti hanno almeno una manifestazione, così come nel culto degli azcani e dei neathar. Perciò quelle civiltà vengono citate solo per quegli immortali considerati più importanti o di cui si conosca il nome regionale specifico.

Aspetto: una descrizione fisica della forma di manifestazione dell'immortale, ovvero della forma fisica in cui vive e con cui appare ai fedeli. Laddove esistano più forme esse sono descritte di seguito alla prima, che si ritiene quella preferita dalla divinità. Nel caso in cui non vi sia un riferimento nei supplementi canonici, la descrizione riportata è basata su congetture e ipotesi ed è in *italico*.

Storia: un riassunto della storia mortale della divinità fino al momento dell'ascensione, completa di riferimenti temporali, culturali e geografici. Laddove non si conosca la storia dell'immortale, viene presentata una storia probabile in *italico*, preceduta dall'intestazione *TEORIA PROBABILE*.

Personalità: la personalità, gli obiettivi, e i rapporti con altri immortali vengono esplicitati in questo paragrafo.

Patrono: l'immortale che ha patrocinato l'ascesa della divinità. Se non ve n'è menzione nelle fonti ufficiali, viene indicata una possibile ipotesi tra parentesi quadre.

Alleati: divinità amiche o alleati stabili dell'immortale.

Nemici: immortali che hanno avuto contrasti forti o che sono attualmente in lotta con la divinità per vari motivi.

Allineamento dei seguaci: prima si indica l'allineamento dei seguaci generici, poi quello obbligatorio per i sacerdoti. In assenza di distinzioni, l'allineamento citato deve essere considerato il medesimo sia per i fedeli laici che per i sacerdoti dell'immortale.

Armi favorite: l'arma riportata fuori dalla parentesi è l'arma preferita dell'immortale, che ogni suo chierico specialista deve saper usare. Se più di un'arma è elencata basta sceglierne una come arma primaria. Le armi descritte fra parentesi sono quelle ammesse per tutti i sacerdoti dell'immortale (inclusi i campioni consacrati) e comprendono sempre le armi riportate fuori dalle parentesi.

Abilità e poteri dei chierici: la lista dei poteri, degli incantesimi, delle abilità generali e delle capacità che l'immortale concede ai suoi chierici specialisti. Ogni immortale è in grado di concedere un'abilità generale bonus (le abilità riportate sono elencate nel *Manuale delle Abilità Generali*; se il personaggio possiede già l'abilità, ottiene un bonus di +2 sulla stessa) e un

certo numero di capacità speciali in base al suo grado nella scala gerarchica della Sfera:

Iniziato: : 1; Temporale e Celestiale: 2; Empireo e Eterno: 3; Gerarca: 4.

Le capacità speciali a disposizione sono:

- Bonus di +1 a una caratteristica
- Bonus di +1 a un tipo di Tiro Salvezza
- Bonus di +1 al THAC0
- Capacità di classe aggiunta (v. abilità ladresche)
- Capacità sensoriale potenziata (es. vista, udito)
- Due abilità generali bonus
- Lista incantesimi ampliata (max 1° e 2° livello)
- Nessuna restrizione alle armi usabili
- Potere magico con restrizioni d'uso

Abilità e poteri dei Campioni consacrati: la lista dei poteri, degli incantesimi, delle abilità generali e delle capacità che l'immortale concede ai suoi campioni (vedere il Tomo Secondo). Quando questa voce non è presente, significa che l'immortale non prevede campioni consacrati votati alla propria causa. Il campione ottiene solo l'abilità generale bonus e metà delle capacità aggiuntive tra quelle concesse ai chierici.

Domini: la lista dei domini disponibili per i sacerdoti secondo il regolamento D&D Terza Edizione (3E e 3.5E). Fanno automaticamente parte della lista i domini descrittivi dell'Allineamento (Bene o Male, Caos o Legge) e il dominio relativo alla sfera di appartenenza (Energia, Entropia, Materia, Pensiero o Tempo). Vengono poi elencati da 1 a 4 domini aggiuntivi caratteristici degli interessi dell'Immortale. La norma applicata in questo manuale vede un minimo di 3 domini associati ad ogni immortale, con un limite massimo imposto dal grado della divinità come segue: Iniziato e Temporale max. 4, Celestiale, Empireo ed Eterno max. 5, Gerarca max. 6. Inoltre, i domini elementali possono essere associati a un immortale solo se rispettano questa concordanza con la sfera di appartenenza della divinità: Acqua con Tempo, Aria con Pensiero, Fuoco con Energia e Terra con Materia (l'Entropia può essere associata con qualsiasi elemento).

I domini elencati sono tutti riportati nel Manuale del Giocatore della Terza Edizione, tranne quelli citati in *italico*, che sono di nuova creazione e sono descritti nell'Appendice 11 di questo stesso volume.

Arma preferita: l'arma preferita dalla divinità che il sacerdote deve saper usare secondo le regole di D&D 3E.

Fonte: la lista dei supplementi ufficiali in cui viene menzionato l'immortale, elencati in ordine di importanza e pertinenza; i supplementi sono indicati per acronimi (segue la lista completa per comodità del lettore).

Acronimi usati per i supplementi di D&D:

AC10	Bestiary of Dragons and Giants
B1-9	In Search of Adventure
B3	Palace of the Silver Princess
B4	The Lost City
CM7	The Tree of Life
CM8	The Endless Stair
CoM	Champions of Mystara boxed set
DA1-4	moduli avventura di Blackmoor
DDA2	Arena of Thyatis
DotE	Dawn of the Emperors boxed set
DrMa #	Dragon Magazine Numero *
DuMa #	Dungeon Magazine Numero *
GAZ1	The Grand Duchy of Karameikos
GAZ2	The Emirates of Ylaruam
GAZ3	The Principalities of Glantri
GAZ4	The Kingdom of Ierendi
GAZ5	The Elves of Alfheim
GAZ6	The Dwarves of Rockhome
GAZ7	The Northern Reaches
GAZ8	The Five Shires
GAZ9	The Minrothad Guilds
GAZ10	The Orcs of Thar
GAZ11	The Republic of Darokin
GAZ12	The Golden Khan of Ethengar
GAZ13	The Shadowelves
GAZ14	The Atruaghin Clans
HW	Hollow World boxed set
HWA1	Nightwail
HWA3	Nightstorm
HWR1	Sons of Azca
HWR2	The Kingdom of Nithia
HWR3	The Milenian Empire
ImmSet	set di regole Immortal
IM1	The Immortal Storm
IM2	The Wrath of Olympus
IM3	The Best of Intentions
MS-1	The Blizzard Pass
MS-2	Maze of the Riddling Minotaur
MstSet	set di regole Master
M1	Into the Maelstrom
M2	Vengeance of Alphaks
M4	Five Coins for a Kingdom
M5	Talons of Night
OHP	Orc's Head Peninsula (e-book)
PC1	Tall Tales of the Wee Folk
PC2	Top Ballista
PC3	The Sea Kingdoms
PC4	Night Howlers
PWA 1-3	Poor Wizard's Almanac 1-3
RC	Rules Cyclopedia
SCS	Savage Coast Sourcebook
TTS	The Tainted Sword (romanzo)
WotI	Wrath of the Immortals
X3	Curse of Xanathon
X5	Temple of Death
X11	Saga of the Shadowlord
X13	Crown of Ancient Glory



## Nota 1. Lista degli Immortali

La lista comprende *tutti gli Immortali attivi nel Multiverso di Mystara* che appaiono nei prodotti della TSR/WotC per questa ambientazione. Le statistiche relative al loro livello di potere e alla diffusione dei loro culti sono aggiornate al 1003 DI, e dovrebbero rimanere pressoché immutate fino al 1009, data in cui termina la campagna descritta nel manuale *Wrath of the Immortals* e ha inizio l'era dei *Poor Wizard's Almanacs* (1010-1013 DI).

Benché siano presenti tutti gli immortali comparsi nei vari set di regole e nelle avventure pubblicate dalla TSR, laddove è stato possibile sono stati accorpati alcuni degli immortali meno conosciuti a quelli più noti, ipotizzando che la differenza tra loro stesse semplicemente nel nome col quale la divinità è conosciuta dalle diverse razze (tecnica già portata avanti dai supplementi ufficiali della TSR). Come sempre ha prevalso il buon senso, e laddove l'accorpamento era possibile, esso è stato fatto, viceversa si è dovuto ricorrere alla creazione di nuovi patroni immortali per il mondo di Mystara. Consigliamo al lettore di approfondire la conoscenza degli accessori sopra menzionati, per elaborare il proprio giudizio finale sulla natura dei vari immortali ivi presentati.

## Nota 2. I Signori dei Draghi

Secondo il vecchio set *Immortal*, i Signori dei Draghi non appartengono alla normale gerarchia degli immortali, e hanno un posto importante nella struttura dell'universo. Gli articoli di Bruce Heard su *Dragon Magazine* (nr 158 e 170) a proposito della stirpe draconica e della loro evoluzione lasciano intendere che i draghi non raggiungono l'immortalità seguendo le vie canoniche delle sfere, ma attraverso una cerimonia detta di sublimazione, per la quale sfruttano i tesori e l'esperienza accumulata nel corso della vita per trascendere la forma mortale e divenire esseri più elevati. Purtroppo in *Wrath of the Immortals* questo importante aspetto della stirpe draconica è stato tralasciato e si è scelto di aderire alla forma più canonica inserendo i quattro Signori dei Draghi nella struttura gerarchica della Sfera della Materia, adottando per ciascuno di loro una storia abbastanza banale per spiegarne l'ascesa.

L'opzione che suggeriamo in questa piccola appendice tiene conto della concezione più misteriosa della stirpe draconica. Esiste una sola divinità per i draghi, un solo essere che rientra in pieno nei ranghi immortali, ed è il Grande Drago (il suo background rimane immutato). I tre signori dei draghi (i Draghi del Sole, della Luna e delle Stelle) sono invece esseri

innalzati (Exalted Beings) arrivati a quel livello grazie alla Cerimonia di Sublimazione. Infatti, quando un drago diventa abbastanza potente da superare il livello ultimo della sua specie, allora può compiere la cerimonia per trascendere e diventare un essere superiore. In questo stato è in grado di fare una scelta: sfidare gli attuali Signori dei Draghi, oppure accedere ai Quattro, i piani esterni dove dimorano i Signori dei Draghi e le anime draconiche, per godere della comunione col Primo, il Grande Drago.

Se il drago sceglie di sfidare il Signore draconico collegato alla sua razza e vince la sfida, esso diventa il nuovo Signore dei Draghi relativo al suo Allineamento, viceversa è costretto a reincarnarsi subito e ricominciare daccapo la sua vita mortale.

Se invece sceglie di andare in "paradiso", resterà nei Quattro per tanto tempo quanto ne ha passato in vita, per poi essere reincarnato nella razza draconica scelta dal Grande Drago.

Questa è l'unica strada per diventare immortali che la stirpe draconica dovrebbe seguire. Coloro che invece scelgono il percorso riservato alle altre razze (i Sentieri dell'Immortalità sopra descritti), vengono considerati rinnegati e sovvertitori dell'ordine universale. In questi casi, i Signori dei Draghi mandano sempre alcuni emissari per eliminare i dissidenti una volta scoperti, fino a che sono in tempo. Fino ad oggi, nessun drago ha mai ottenuto l'immortalità entrando in una delle sfere celesti, e l'unico a poter vantare il suo status divino è il Primo.

Può anche capitare che qualche volta, un Signore dei Draghi senta l'impulso di andare oltre e sfidi il Grande Drago. Se vince, assorbe il Grande Drago e lo sostituisce, se invece perde viene assorbito da lui, in modo che l'essenza del Primo non vada mai persa.

Nota: i draghi cercano di dormire quanto più possibile per poter sognare, visto che durante il sogno il loro spirito si proietta nei Quattro, dove trovano l'appagamento totale nello scenario più adatto al loro spirito.

## Nota 3. Odino, Hel e il pantheon norreno

In seguito ad un'analisi approfondita degli immortali presenti su Mystara, desta meraviglia il fatto che gli unici smaccatamente identici a quelli presenti nella mitologia del mondo reale siano Hel e Odino, due divinità dal passato oscuro e millenario. Nonostante siano presenti altri immortali che evocano figure mitiche del passato (Protius, Nyx, Thanatos, Wayland, Ixion), rimane però chiaro che questi sono diversi dalla loro fonte di ispirazione per vari caratteri che sono tipici invece della loro storia nel multiverso mystarano. Non così accade con Odino e Hel, che invece ritroviamo a capo di un

pantheon in tutto e per tutto simile a quello vichingo, persino nei nomi dei loro comprimari (Thor, Loki, Frey e Freyja), che invece hanno storie ben radicate nel passato di Mystara. Per spiegare questa stranezza non resta che ricorrere ad un espediente che ben si riallaccia alla cosmologia mystarana: la Dimensione del Mito (Laterre).

Odino ed Hel non sono nativi del Multiverso Mystarano, ma provengono dalla Dimensione del Mito, in cui governavano come divinità sui popoli del nord di Laterre, proprio come riportano le leggende del mondo reale. La Dimensione del Mito infatti è un universo creato come specchio della Terra, ma nel quale tutte le mitologie e le leggende sono reali, compresa l'esistenza degli antichi dei di vari pantheon (nordico, ellenico, egizio, ecc.). In questa dimensione, il Ragnarok si è già compiuto, ma a causa di un inganno perpetrato da Hel nei confronti di Odino, egli non ha seguito il suo destino (che lo avrebbe visto morire per mano di Loki), dato che è stato convinto che avrebbe potuto far prevalere la sua parte senza soccombere sfruttando alcuni punti deboli degli avversari (in realtà inventati da Hel). Così facendo, gli dei nordici si sono eliminati a vicenda, e alla fine della battaglia solo Hel e Odino sono rimasti in vita, la prima ridendo della propria astuzia e della stoltezza di Odino, il secondo straziato dal suo peccato di orgoglio contro il Fato, che aveva condannato i suoi figli all'oblio e il Midgard al caos. Le Norne, che avevano osservato gli eventi rimanendo in disparte, giudicando i due sopravvissuti colpevoli di aver alterato il ciclo naturale degli eventi, li condannarono all'esilio da Laterre, e li mandarono nel Multiverso mystarano privandoli delle loro memorie.

Giunti qui, nel passato più remoto del mondo, Odino ed Hel capirono di essere divinità, e cominciarono a investigare sul mistero del proprio passato, stringendo alleanza con due diverse sfere e cercando di conquistarsi un posto all'interno delle gerarchie immortali. Quando per la prima volta si incontrarono, capirono subito di essere nemici giurati, e che il loro destino era unito, ma ancora non riuscirono a venire a capo della loro storia passata. Solamente quando Odino raggiunse il pozzo di Urd, e li chiese alle Norne di svelare il mistero della sua vita, esse glielo concessero, in cambio del suo occhio sinistro. Così Odino si appese all'Yggdrasil e rivide ciò che era stato, ricordò la sua colpa, e giurò che non sarebbe più sfuggito al suo destino.

Così si fece conoscere presso i popoli mystarani e iniziò a tramandare loro le leggende che avevano caratterizzato la sua vita nella Dimensione del Mito, costruendo un pantheon fatto di divinità che ancora non esistevano, ma che presto lui avrebbe reclutato per riempire quei ruoli lasciati vacanti dalla sua stoltezza. Egli raccolse intorno a sé gli Aesir, le Asinie

e i Vanir per aiutarlo nella sua battaglia e preparare il Ragnarok, reclutando le divinità tra le varie sfere e accogliendo tra i suoi figli celesti anche Loki, poiché questo voleva il fato. Hel comprese qual era il ruolo che le era stato riservato, e pur non sapendo fino in fondo la verità sulle visioni di Odino, decise che avrebbe svolto la parte a lei assegnata, cercando tuttavia di vincere la battaglia finale con ogni mezzo.

Da secoli Odino ed Hel si fronteggiano sfruttando i loro alleati, e attendono pazientemente il Ragnarok. Essi cercano di favorire gli interessi della propria sfera di appartenenza per aumentare il proprio potere in vista dello scontro decisivo, ma sanno che alla fine dovranno fronteggiarsi. Odino è risoluto a non sfuggire più al suo destino, mentre Hel farà qualsiasi cosa per evitare che le profezie di Odino si compiano, anche uccidere lui e i suoi alleati prima che il Crepuscolo degli Dei abbia inizio, e vuole sfruttare Loki per riuscire nel suo intento.

Nel frattempo, le Norne osservano in silenzio e attendono che il Fato si compia...

#### Nota 4. IM2 : Wrath of Olympus

L'avventura IM2, *Wrath of Olympus* presenta diversi aspetti problematici per l'ambientazione di Mystara. L'avventura in sé non è completamente assurda, ma è l'averla collocata su Mystara, e specificamente nella Repubblica di Darokin, che la fa sembrare del tutto inadatta a questa ambientazione, in quanto parte dal presupposto che ben sette immortali di alto livello (Empirei, Celestiali e Temporal) siano così pazzi da sfidare apertamente la prima legge delle Cinque Sfere ("Evitare un intervento diretto da parte immortale sul Primo Piano") con un comportamento a dir poco infantile, senza un effettivo scopo che non sia quello di spaventare dei mortali. Gli immortali coinvolti in quest'avventura sono noti con l'appellativo di **Olimpici** (relativo al Monte Olimpo su cui dimoravano) e sono i seguenti, ciascuno elencato col livello con cui viene presentato nella IM2:

Membri	Sfera	Livello (Grado)
Zeus (Taroyas)	Tempo	12° (Temporale)
Hera (Patura)	Energia	10° (Temporale)
Apollo (Palson)	Pensiero	10° (Temporale)
Atena (Lokena)	Materia	8° (Temporale)
Ares (Bemarris)	Energia	8° (Temporale)
Afrodite (Kythria)	Energia	7° (Temporale)
hermes (Turmis)	Pensiero	5° (Iniziato)

Gli Olimpici sono noti in varie regioni di Mystara col loro vero nome (quello riportato tra parentesi),



come precisato in *Wrath of the Immortals*. Essi sarebbero stati la scelta migliore per il pantheon milenario (simil-greco), ma purtroppo gli scrittori della TSR non si sono accorti della grande opportunità a loro disposizione e hanno preferito ignorarli, salvo poi riesumarli nel manuale *Wrath of the Immortals*, abbassando i livelli di potere di tutti e dando a ciascuno di loro un background alquanto discutibile, che qui è stato parzialmente rivisitato per giustificare la presenza dei loro culti su Mystara.

Per poter meglio inserire l'avventura IM2 nella cronologia e nella logica del Multiverso di Mystara, si suggerisce al DM di prendere in considerazione questo antefatto possibile, che dovrebbe servire a spiegare come mai gli Olimpici scelgono una modalità d'azione così drastica (come apparire a nord di Darokin e iniziare a terrorizzare la gente per ottenere la loro venerazione) e così fuori luogo con le logiche degli immortali, e come mai gli entropici intervengono immediatamente spronati da Nyx ad eliminare gli immortali ribelli.

## Il Mandala del Mito

Gli immortali da sempre sono a conoscenza dell'esistenza di altre dimensioni e di mondi paralleli, e studiano attentamente queste realtà per evitare invasioni di campo e per cercare di estendere i propri poteri. La dimensione sicuramente più frequentata e osservata è la cosiddetta Dimensione del Mito, che ospita il pianeta Laterre, una versione epica della Terra, da cui provengono alcuni dei personaggi più famosi del Mondo Conosciuto (come gli Ambreville e i McGregor di Glantri) e alcuni immortali (Idraote, e forse anche Nyx, Odino e Hel).

Gli immortali più antichi molto tempo fa respinsero un'invasione del Multiverso di Mystara da parte di un gruppo di divinità della dimensione di Laterre, gli Olimpici del pantheon greco capeggiati da Zeus. Non volendo tuttavia semplicemente ricacciarli nel loro mondo per timore che in futuro avrebbero potuto diventare una minaccia, Ixion propose che queste divinità venissero rinchiusi in una dimensione prigioniera e sorvegliate nei secoli avvenire, affinché non potessero nuocere e senza sprecare troppe energie nel tentare di eliminarle. Venne così creato il Mandala del Mito, un artefatto immortale che conteneva una mini-dimensione priva di magia in cui vennero imprigionati gli Olimpici. Successivamente il Mandala venne nascosto a Pandius e posto sotto la sorveglianza di gruppi di Temporalisti che venivano regolarmente alternati nel corso del tempo, per evitare che cadessero preda delle strane energie emanate dal Mandala.

Durante il suo apprendistato come Temporale, l'immortale Talitha venne a conoscenza dell'esistenza

del Mandala, e molti secoli dopo si presentò l'occasione di sfruttare questa sua esperienza quando il suo pupillo Brissard venne messo a guardia dell'artefatto, insieme con Taroyas (Tempo), Patura (Energia), Palson (Pensiero) e Lokena (Materia).

Con l'appoggio della gerarca Nyx, Talitha escogitò un piano per eliminare diversi immortali rivali e accrescere il Caos nell'universo proprio grazie al Mandala e alle burrascose relazioni sentimentali tra alcuni dei novizi immortali.

I fatti si svolgono quindi nel seguente modo: Brissard si finge Palson e usa il suo carisma sulla giovane Kythria per attirarla nella stanza segreta del Mandala e qui la immobilizza. Nel frattempo Talitha si sostituisce a Kythria e irretisce l'aitante Palson, attirandolo in una trappola e bloccandolo in un campo di stasi. Poi, sempre sotto forma di Kythria, si presenta a due dei suoi spasimanti, l'audace Turmis e il focoso Bemarris, entrambi giovani immortali, e dà loro appuntamento nella camera del Mandala per decidere quale dei due scegliere come proprio compagno. Quando i pretendenti si incontrano, Talitha appare sotto forma di Kythria e Bemarris come Palson, e nella più classica delle tradizioni Talitha chiede che i pretendenti si sfidino tra loro per vincere il suo cuore. Ne deriva uno scontro che altera le protezioni poste a guardia del Mandala, e quando intervengono gli altri guardiani, Brissard e Talitha scompaiono lasciando i veri Palson e Kythria al proprio posto ancora incapaci. Nella confusione che deriva, le essenze delle divinità contenute nel Mandala riescono ad uscire e prendono possesso dei corpi degli immortali presenti: Bemarris diventa Ares, Kythria è Afrodite, Lokena ospita Athena, Palson è Apollo, Patura diventa Hera, Turmis è Hermes e Taroyas è Zeus. Per effetto della fusione con le divinità della Dimensione del Mito, il potere di questi immortali aumenta ai livelli riportati nell'avventura, e gli Olimpici riuniti scendono su Mystara per rifondare il loro antico regno e sfidare gli immortali.

Naturalmente Talitha si precipita ad avvertire Nyx dell'accaduto, la quale non esita a perdere un'ottima occasione per punire gli sconsiderati immortali e fiaccare i ranghi delle sfere rivali. Così, convinta che le divinità ribelli siano ancora abbastanza deboli da poter essere facilmente sottomesse, Nyx manda Talitha e Brissard a riprendere i fuggitivi e dar loro la giusta punizione, per assicurarsi anche di cancellare eventuali tracce del loro coinvolgimento e usare l'incidente contro le altre sfere.

Durante la lotta tra dei e demoni, evidentemente gli Olimpici hanno la peggio e solo Athena/Lokena si salva, probabilmente perché la dea Athena scende a patti con lo spirito di Lokena e collabora con la sua coscienza (che meglio conosce il Multiverso) per cercare una fuga, oppure perché la coscienza di

Athena viene annullata a causa delle magie e Lokena riprende il controllo in tempo per salvarsi dalla punizione degli entropici. Da questo punto inizia l'avventura descritta nella IM2.


In base a questa visione degli eventi, i Master hanno quindi due possibilità di scelta:

1. Gli eventi della IM2 sono già accaduti tra il 970 e il 1003 DI (come in effetti sembrano comprovare tutti i fatti descritti nell'avventura, specialmente la composizione del Consiglio dei Gerarchi), e in seguito alla loro grave mancanza gli immortali posseduti dagli Olimpici sono tutti stati prima liberati dall'influsso delle divinità ribelli (che probabilmente sono state distrutte o confinate in qualche altro luogo), e poi ridotti di rango dal Consiglio di Mystara;
2. I fatti della IM2 non sono ancora avvenuti nel Mondo Conosciuto e l'avventura si svolge nel futuro di Darokin.

## Nota 5. Statistiche dopo la Furia degli Immortali

In seguito agli eventi della campagna *Wrath of the Immortals*, descritta nell'omonimo set di regole, occorre notare che vi sarà un cambiamento all'interno delle gerarchie di potere degli Immortali, e alcune divinità si affacceranno prepotentemente sulla scena (Benekander/Gareth su tutti). Queste sono le modifiche da noi suggerite per tutti quegli immortali che vengono coinvolti nella guerra e in generale negli eventi che si susseguono dal 1003 al 1009 DI (tra cui anche l'avventura M5, *Talons of Night* ambientata in Thothia), valide dal 1010 DI in avanti (tali modifiche sono puramente opzionali).

Energia	Entropia	Materia	Pensiero	Tempo
Alphatia ↓ (15°, Celestiale)	Alphaks ↓ (19°, Empireo)	Djaea ↓ (35°, Gerarca)	Asterius ↑ (28°, Eterno)	Al-Kalim ↑ (4°, Iniziato)
Benekander ↑ (Iniziato, 3°)	Aracne Prima ↓ (5°, Iniziato)	Ka ↑ (36°, Gerarca)	Koryis ↓ (19°, Empireo)	Vanya ↑ (24°, Empireo)
Etiryndul ↑ (21°, Empireo)	Atzanteotl ↑ (32°, Gerarca)	Valerias ↓ (30°, Eterno)	Korotiku ↑ (33°, Gerarca)	
Ilkundal ↓ (32°, Gerarca)	hel ↓ (35°, Gerarca)			
Ixion ↓ (35°, Gerarca)	Loki ↑ (31°, Gerarca)			
Kurtulmak ↑ (13°, Celestiale)	Thanatos ↑ (36°, Gerarca)			
Mealiden ↓ (22°, Empireo)				
Rad ↓ (scompare)				
Rafiel ↑ (22°, Empireo)				
Rathanos ↑ (29°, Eterno)				
Razud ↓ (30°, Eterno)				





# AHMANNI CAVALCA- TESTUGGINI

## Patrona del Clan della Tartaruga

Livello, Allineamento, Sfera: 13° (Celestiale), LB, Pensiero

Simbolo: una collana costituita di fanoni di balena

Aree d'interesse: clan della tartaruga, mare, famiglia, sacrificio, bellezza

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (clan di Atruaghin)

Aspetto: una bellissima donna alta e snella dalla pelle ramata, con lunghi capelli neri raccolti in una treccia e pitture colorate sul viso. Porta con sé un arpione e indossa semplici abiti di pelle di daino. Solitamente appare vicino al mare, preceduta sempre da un banco di nebbia dal quale esce rimanendo in piedi su una canoa che si muove al comando di Ahmanni.

Storia: Ahmanni conobbe Atruaghin verso il 1262 PI, quando egli era ancora un mortale (sebbene senza età) all'indomani dell'unificazione delle tribù da lui compiuta. Gli rimase accanto condividendo i suoi sogni come devota compagna, fino a che non fu manifesta la sua apparente eterna giovinezza, ed egli scelse di andarsene. Divenuta poi capo tribù, il suo clan adottò il totem di Ahmanni (la tartaruga) come proprio. Ahmanni venne uccisa nella lotta contro gli Orchi Rossi quando questi ultimi invasero le terre di Atruaghin, schiavizzando i suoi figli (1257 PI). Tuttavia in seguito al ritorno di Atruaghin, che liberò i suoi figli dal giogo degli umanoidi nell'800 PI, ella venne riportata in vita per intercessione di Atruaghin stesso, e dopo aver compiuto imprese mirabili sia nelle terre atruaghin che nel Mondo Cavo con l'appoggio del suo antico amante e sotto la guida del suo patrono Korotiku, nel VII secolo PI anche lei arrivò all'immortalità nella sfera del Pensiero.

Personalità: Ahmanni è imprevedibile come il mare, dolce e impetuosa asseconda del momento. È estremamente fedele ad Atruaghin e fidata alleata anche di Hattani e Mahmatti, mentre odia profondamente Danel e Atzanteotl, che scagliano costanti attacchi contro il suo popolo (l'unica tribù a non vivere sull'altopiano di Atruaghin), e di qualsiasi altro immortale patrono degli umanoidi.

Patrono: sconosciuto [presunto: Korotiku]

Alleati: Atruaghin, Mahmatti, Hattani

Nemici: Danel, Atzanteotl

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Legale

Armi favorite: arpione (permesse tutte le armi semplici scagliabili, fionda, cerbottana e rete)

Abilità e poteri dei chierici: abilità *Marinaio*, *Resistenza e Sopravvivenza (mare)* gratuite, capacità speciale di *Nuotare* (v. inc. arc. 2°) 3 volte al giorno

Domini: Pensiero, Legge, Bene, Mare, Famiglia

Arma preferita: mezza lancia

Fonte: GAZ14, WotI

## AL-KALIM

### Sommo Profeta dell'Eterna Verità, Patrono dell'Ylaruam, Patrono della Tattica

Livello, Allineamento, Sfera: 3° (Iniziato), LN, Tempo

Simbolo: la silhouette di una palma che cresce in mezzo al deserto, mentre dietro sorge la luna

Aree d'interesse: l'Eterna Verità (obbedienza e rispetto delle leggi, onestà, giustizia, onore, carità, sapienza, prosperità), tattica e guerra

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Gargofia e Saragòn), Mondo Conosciuto (Darokin, Ierendi, Ylaruam)

Aspetto: un patriarca ylari di età veneranda ma dall'aspetto robusto, con occhi intelligenti e saggi, una lunga barba bianca e poveri abiti clericali. La seconda forma di manifestazione è quella di un guerriero del deserto, un giovane barbuto alto e affascinante, dal naso adunco e dalla carnagione scura, che cavalca su un perfetto stallone alasiyano roteando la scimitarra.

Storia: nato nell'800 DI in una tribù nomade del deserto alasiyano durante l'occupazione thyatiana e alphetiana, dopo anni passati a studiare la via del guerriero cercando di conciliarla con gli antichi insegnamenti druidici dei dervisci, Suleiman Al-Kalim divenne un sacerdote guerriero, il leader della lotta di liberazione del popolo ylari. Usando tattiche di guerriglia intelligente e le sue innate doti carismatiche e oratorie, egli fu in grado di unificare le genti di Alasiya dopo una guerra di resistenza decennale, fino alla cacciata degli occupanti alphetiani e thyatiani e alla creazione degli Emirati Uniti di Ylaruam nell'831 DI, uno stato confederato in cui ogni nazione fa capo al sultano (posizione occupata dallo stesso Al-Kalim). Nell'835 DI iniziò un pellegrinaggio religioso col fedele compagno Farid che lo portò fuori dei confini



alasiyani, fino alla montagna subacquea in cui incontrò il Vecchio del Mare e iniziò a muovere i primi passi sul sentiero del Dinasta. In seguito, Al-Kalim tramandò ai suoi fedeli il *Nahmeh*, un compendio di sagge parabole, regole di governo giusto e di strategia militare raccolto da Farid, creando una nuova fede (l'Eterna Verità) che si basava su due capisaldi: il Sogno di Giustizia e Onore per unificare le tribù e renderle forti, e il Sogno del Giardino nel Deserto, ovvero la possibilità di rendere fertile il deserto e liberarlo dagli stranieri. Al-Kalim si ritirò dalla vita pubblica nell'860 DI, spargendo poi false notizie sulla sua scomparsa per poter proseguire la sua via verso l'immortalità, che raggiunse nel 1001 DI, riuscendo a mantenere la sua linea dinastica sul trono di Ylaruam.

**Personalità:** Al-Kalim è contemporaneamente un guerriero spietato e un saggio compassionevole, un visionario delirante e uno studioso meticoloso. È tollerante nei confronti della diversità e dei costumi stranieri, ma può rivelarsi inflessibile e spietato quando viene minacciata la sicurezza dei suoi protetti o quando vengono disprezzati i suoi insegnamenti, e tale è il carattere dei suoi seguaci (con punte di cieca intolleranza in quelli più oltranzisti). Egli predica l'unità dei fedeli, la santità della vita e la protezione della natura (in particolare dell'acqua portatrice di vita), chiaro segno di un'esistenza condotta in luoghi in cui la morte e l'aridità sono da sempre scomodi compagni. Anche per questi motivi il suo culto è molto diffuso tra i popoli alasiyani. Al-Kalim è un fedele alleato di Protius, che ne ha patrocinato l'ascesa, e si sente in debito con lui poiché non ha ancora mantenuto la sua promessa di rendere nuovamente fertile il deserto alasiyano. È in perenne conflitto con Zugzul e Ranivorus, che con la loro azione corruttrice incitano i propri seguaci (magiani e gnoll) a portare caos e distruzione tra gli ylari.

**Patrono:** Il Vecchio del Mare (Protius)

**Alleati:** Protius

**Nemici:** Zugzul, Ranivorus

**Allineamento dei seguaci:** Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

**Armi favorite:** scimitarra (permesse tutte le armi a una mano)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Autorità*, accesso agli incantesimi druidici di 1° e 2° livello

**Abilità e poteri dei paladini:** abilità gratuita *Autorità*

**Domini:** Tempo, Legge, Acqua, Guerra

**Arma preferita:** scimitarra

**Fonte:** GAZ2, GAZ4, WotI, SCS

## ALPHAKS

(IL DEMONIO RUGGENTE, *HVIHVAI DAZHI*)  
**Patrono dell'Odio, Signore dell'Oppressione, Flagello dell'Alphatia**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 20° (Empireo), CM, Entropia

**Simbolo:** un teschio bianco cornuto su uno sfondo di fuoco a forma di una fenice

**Aree d'interesse:** distruggere l'Alphatia e tutti gli alphatiani, odio, vendetta, massacro

**Diffusione del culto:** Alphatia, Bellissaria, Esterhold, Isola dell'Alba (Dunadale, Porto dell'Est), Isole Alatiane, Mondo Conosciuto (Thyatis), Norwold, Ochalea

**Aspetto:** un demone ruggente cornuto di tre metri e mezzo con un paio di enormi ali di pipistrello nere, che impugna uno spadone nella destra e una frusta nella sinistra.

**Storia:** ultimo imperatore di Vecchia Alphatia sotto il nome di Alphas IV, la sua sconsiderata brama di potenza e le manie di grandezza di cui soffriva lo portarono a creare uno scisma nelle filosofie di pensiero della sua gente, decretando la superiorità dei Seguaci del Fuoco su quelli dell'Aria. Dalla risultante guerra civile il mondo degli alphatiani venne completamente distrutto, costringendoli all'esodo. Alphas venne maledetto e rinnegato dalla sua gente, che lo credette morto nell'esplosione di Vecchia Alphatia avvenuta intorno al 1000 PI. Lui però riuscì a salvarsi e dopo decenni passati a vagare nei piani esterni, arrivò al cospetto di Thanatos, iniziando a percorrere la strada dell'Entropia seguendo le sue istruzioni. Dopo un lunghissimo periodo di servitù





sotto il giogo crudele di Thanatos (che lo aveva trasformato in demone per tenerlo sotto controllo), durante il quale il suo odio e le sue manie di potenza crebbero a dismisura, Alphas riuscì finalmente a diventare immortale solo nel VI secolo DI, quando approfittando dell'ordine ricevuto da Thanatos di recuperare un artefatto dell'Entropia per umiliare un rivale del suo mentore, sterminò l'intera popolazione di un piccolo piano esterno, e assorbì il numero sufficiente di anime per affrancarsi e raggiungere la vera immortalità. Successivamente, nel 800 DI scopri su Mystara l'esistenza dei discendenti degli alphetiani sfuggiti alla catastrofe, e da quel momento il suo obiettivo è distruggere tutti gli alphetiani rimasti, portando nel mondo terrore e brutalità.

**Personalità:** Alphas è un essere intelligente e acculturato, ma estremamente egocentrico, invidioso e soggetto a scatti d'ira. Si considera un discepolo di Thanatos, ma non ha la stessa pazienza e forza corrottrice del suo ex patrono, quindi spesso cerca di corrompere i mortali usando la forza brutta, il sabotaggio e la violenza, arrivando ad atti di distruzione di massa quando l'ira lo coglie. È un feroce nemico di tutti gli immortali alphetiani (Alphatia, Razud, Koryis e Palartarkan) e un rivale acerrimo di Orcus, con cui compete per essere riconosciuto come il signore incontrastato della distruzione. Non ha alleanze stabili (persino il suo patrono Thanatos lo ha alienato), anche se a volte collabora con Talitha per corrompere e danneggiare gli alphetiani.

**Patrono:** Thanatos

**Alleati:** nessuno stabile, alleanze occasionali con Talitha

**Nemici:** Alphatia, Razud, Koryis, Palartarkan, Orcus

**Allineamento dei seguaci:** Caotico

**Armi favorite:** spadone e frusta (permesse tutte le armi)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità *Intimidire* gratuita, capacità di *colpire alle spalle* come i ladri, tocco malefico 1 volta al giorno (prosciuga 1 PF per livello e si cura, TS Incantesimi dimezza i danni)

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità *Intimidire* gratuita, tocco malefico 1 volta al giorno (prosciuga 1 PF per livello e si cura, TS Incantesimi dimezza i danni)

**Domini:** Entropia, Caos, Male, Distruzione, Vendetta

**Arma preferita:** spadone

**Fonte:** M1, M2, DotE, WotI, HW

## ALPHATIA

(*YAOLAN CHUANGZUO*)

**Patrona di Alphatia, Patrona delle Arti, Maestra dell'Armonia**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 16° (Celestiale), LB, Energia

**Simbolo:** uno scudo lucente con macchie di colore come la tavolozza di un pittore

**Aree d'interesse:** arti (musica, teatro, pittura, poesia e prosa), bellezza, pace, ordine e armonia, proteggere Alphatia e contrastare Alphaks

**Diffusione del culto:** Alphatia, Bellissaria, Isole Alatiene, Mondo Cavo (elfi del Popolo Mite), Ochalea

**Aspetto:** una donna alphetiana dalla pelle ramata, giovane e bella nonostante sia scalza, indossa abiti semplici e non porti gioielli (incarna la bellezza nella sua semplicità).

**Storia:** nata dal ceppo comune alphetiano su Vecchia Alphatia col nome di Aasla, seguì il resto del suo popolo nella migrazione che portò gli alphetiani su Mystara, in un continente scarsamente popolato a est del Brun. In opposizione alla politica razzista del primo Imperatore (un alphetiano puro), decise di creare un proprio regno in cui far coesistere alphetiani puri e cypri-alphetiani come lei e colonizzò una penisola del continente, lontana dalla sede di potere dell'imperatore. Seguendo il sentiero del Paragone, in 200 anni trasformò quella terra in un modello di civiltà e bellezza fondando la nazione di Aasla, e riuscì a raggiungere l'immortalità intorno all'800 PI dopo aver creato lo Scudo di Alphatia (un artefatto difensivo che impedisce a chiunque di ferire il suo possessore e non permette a chi lo usa di ferire altri), facendosi presto conoscere come Alphatia, patrona di tutti gli alphetiani. A causa della sua filosofia dedicata al pacifismo e alla legalità, Alphatia gode di particolare seguito tra gli ochalesi (che la venerano come Yaolan Chuangzuo) e si interessa della sorte dei pacifici Elfi del Popolo Mite nel Mondo Cavo.

**Personalità:** A differenza dei nobili alphetiani, Alphatia non è interessata alla conquista o al potere, ma è affascinata dalla bellezza e dall'arte, e cerca di preservare la vita con tutti i mezzi. Ella è una pacifista convinta, ma non esita ad usare la forza per difendere i suoi protetti, invitando i fedeli a fare altrettanto e favorendo la guerra di difesa ma non l'imperialismo, convinta che una politica belligerante distrugga gli alphetiani dallo studio della magia e dell'arte. È una leale alleata di Razud, Koryis e Palartarkan (tutti benevoli immortali alphetiani), nonché di Guidarezzo e Lornasen (che condividono l'amore per l'armonia, l'arte e la bellezza) e si è avvicinata alla causa del

Plasmatore. I suoi unici due nemici storici sono Alphaks e Talitha, rovina degli alphantiani.

Patrono: Razud

Alleati: Razud, Koryis, Palartarkan, Guidarezzo, Lornasen, Plasmatore

Nemici: Alphaks, Talitha

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Armi favorite: nessuna (permesse armi semplici da botta)

Abilità e poteri dei chierici: bonus di +1 al Carisma, bonus di +2 ai TS contro qualsiasi effetto magico, bonus di +2 ad un'abilità di Arte (non gratuita)

Abilità e poteri dei paladini: bonus di +2 ai TS contro qualsiasi effetto magico

Domini: Energia, Legge, Bene, Protezione, Arti

Arma preferita: bastone

Fonte: DotE, WotI, HW

## ARACNE PRIMA

(*ASHARYA, РАГНО DELLA POTTE, РАКНПЕЕ, РЕГІПА РАГНО, ЯРО ЗНУ-НОВ*)

**Patrona dei Ragni Planari e degli Aranea, Patrona dell'Oppressione**

Livello, Allineamento, Sfera: 6° (Iniziato), LM, Entropia

Simbolo: una ragnatela quadrata

Aree d'interesse: ragni planari e aranea malvagi, oppressione, inganno, oscurità

Diffusione del culto: Alphantia, Cestia, Costa Selvaggia (Herath), Isola dell'Alba (Altopiano Perduto, Thothia), Ochalea, Tanegioth

Aspetto: un enorme ragno più nero della notte di circa tre metri di lunghezza, con quattro paia di zampe (il paio anteriore che termina con tre dita prensili) e sei occhi scarlatti che brillano come carboni accesi.

Storia: **TEORIA PROBABILE**: durante la sua vita mortale molti millenni orsono, Aracne Prima era un ragno planare di natura malvagia che viveva in un piano esterno. Dopo aver corrotto i suoi seguaci portandoli verso la via dell'Entropia, riuscì a divenire immortale intorno al 5000 PI, e iniziò a spargere il seme del male tra i ragni planari, mandando le sue orde a seminare terrore negli altri piani e a schiavizzare le razze più deboli, tra cui in particolare i phanaton del piano di Thorne (che avevano fino ad allora convissuto in pace coi ragni planari). Tuttavia i piani di conquista di Aracne Prima furono bruscamente interrotti quando un gruppo di avventurieri penetrò nel suo piano di residenza armato della conoscenza del suo Vero Nome e la sfidò, minacciando di distruggerla per sempre. Costretta alla

fuga dopo essere stata privata di gran parte del suo potere in seguito a questa sconfitta, Aracne si rifugiò sul Primo Piano insieme a uno stuolo di ragni planari a lei fedeli e a una moltitudine di phanaton schiavizzati, finendo col nascondersi nel cuore di quella che sarebbe divenuta l'Isola dell'Alba, dove creò il regno di Aran ben prima che i thoniani fondassero il loro impero. I suoi discepoli si incrociarono poi con ragni giganti locali, creando la razza aranea, che col passare del tempo si affermò nelle foreste meridionali dell'Isola dell'Alba. In seguito Aracne Prima venne contattata da Korotiku, che coi suoi suggerimenti la convinse a dividere i suoi sudditi per esplorare Mystara e fondare una civiltà estesa che potesse rivaleggiare con quella umana. Aracne Prima ordinò ai suoi aranea di usare la magia per colonizzare zone inesplorate. Fu così che vennero create le colonie aranea nella Costa Selvaggia, nell'Arcipelago di Tanegioth e in altre parti di Mystara, con l'intento da parte di Aracne Prima di creare un impero di vaste dimensioni, mentre il piano di Korotiku era semplicemente di liberare gli aranea dalla nefanda influenza della loro grande madre. Korotiku divenne una presenza sempre più importante nel pantheon aranea, specie nelle colonie, mentre segretamente agiva anche tra i phanaton di Aran per indurli alla ribellione. Con l'avvento della Grande Pioggia di Fuoco e il caos che ne seguì, i phanaton (che si erano riprodotti tanto da superare di tre volte il numero dei loro padroni) colsero l'occasione per rivoltarsi e cominciarono a combattere aranea e ragni planari ovunque li incontrassero. Così il regno di Aran decadde, e le colonie si trovarono a dover provvedere a se stesse senza più la guida della madrepatria. Gli sforzi fatti da Aracne Prima per arginare il collasso del suo regno furono vani, e Korotiku rivelò le sue vere intenzioni quando intorno al 2600 PI un gruppo di aranea suoi fedeli si introdusse nel santuario di Aracne Prima e la assalì. La divinità non venne distrutta, ma semplicemente privata di altro potere, fino a diventare un misero Iniziato.

Dopo questo tradimento, Aracne Prima fuggì sottoterra e si isolò dal resto della sua prole, sviluppando una forte paranoia e un terrore mortale di essere annientata. Ci vollero duemila anni ai superstiti di Aran per ritrovare Aracne Prima e convincerla che i traditori erano stati sterminati ed ella poteva nuovamente ambire ad una posizione di potere su Mystara, ma nel frattempo le cose erano cambiate. Thothia, Alphantia e Thyatis erano potenze scomode nell'Isola dell'Alba, e i contatti con le ex-colonie erano ormai perduti. Fu intorno al 450 DI che Aracne Prima si decise finalmente ad agire per estendere le sue mire fuori dall'Altopiano Thothiano e mandò sua figlia, Aketheti (un orribile essere in grado di mutare da ragno planare in un essere umano) ad irretire il faraone della vicina Thothia. Ben presto il regno thothiano dimenticò la sua fede in Rathanos (che l'aveva salvato dalla distruzione 800 anni prima) e grazie all'influenza di Aketheti e del



neo convertito faraone Ramenhotep X, una strana forma di misticismo basato sulla venerazione dei ragni e dei misteri insondabili del cosmo si diffuse in Thothia attraverso la pubblicazione del Canone della Tela Quadrata. I discendenti di Ramenhotep X vennero in seguito tutti controllati da Aketheti, che passò di epoca in epoca fingendosi figlia e nipote di se stessa e rafforzando per i cinque secoli successivi il controllo di Aracne Prima su Thothia, che rimane attualmente imprigionata nella tela del Ragno della Notte.<sup>11</sup>

**Personalità:** Aracne Prima è un essere infido e manipolatore che però ha una paura incredibile di morire, a causa degli eventi che l'hanno vista fuggire dal suo piano di residenza. Nel corso dei secoli ha tentato di espandere la sua influenza anche sugli aranea di Herath, discendenti lontani dei suoi antichi servi, i ragni planari fuggiti con lei su Mystara, ma a causa dell'attenzione che Korotiku ha per gli aranea di Herath e della distanza tra l'Isola dell'Alba e la Costa Selvaggia, i suoi piani vanno a rilento. Per colpa delle sue trame si è fatta uno stuolo di potenti nemici che comprendono Korotiku (patrono di aranea e ragni planari non malvagi), Rathanos (patrono originario di Thothia), Terra e Zirchev (patroni dei phanaton che ella tanto perseguita).

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Hel]

**Alleati:** Alphaks nell'Isola dell'Alba e in Alphatia, Iliric in Herath

**Nemici:** Korotiku, Rathanos, Terra, Zirchev

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

**Armi favorite:** armi naturali e pugnale (permesse tutte le armi da punta, frusta e rete)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Fingere*, bonus +1 ai TS contro Veleno e Paralisi

**Domini:** Entropia, Legge, Male, Schiavitù

**Arma preferita:** armi naturali (morso o artiglio/pugno)

**Fonte:** M5, DotE

## ARIK

(ARIKDAI CENTO OCCHI)

**Signore della Follia e degli Incubi, Patrono dei Massacri, Patrono dei Beholder**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 18° (Celestiale), CM, Entropia

<sup>11</sup> Thothia rimarrà sotto la nefasta e indolente influenza del Ragno della Notte fino a quando un gruppo di eroici avventurieri giunti nell'Isola dell'Alba per condurre trattative tra gli imperi di Alphatia e Thyatis non scoprirà l'inganno e scaccerà Aketheti, liberando Thothia secondo gli eventi descritti nell'avventura M5, *Talons of Night* (previsti tra il 1002 e il 1004 DI).

**Simbolo:** un occhio aperto con pupilla rossa

**Aree d'interesse:** pazzia, caos, incubi, massacri, beholder

**Diffusione del culto:** piccole sette di pazzi e beholder sparse ovunque nel Multiverso

**Aspetto:** sconosciuto

**Storia:** questo oscuro immortale, il cui passato è perso tra le nebbie dei tempi, venne rinchiuso molti secoli addietro in una prigione dimensionale da altri immortali ed esiliato dal Primo. Qualcuno dice che Arik sia uno degli unici due immortali che siano mai riusciti a tornare nel Multiverso dopo essersi avventurati oltre la Barriera Dimensionale, ma che qualsiasi cosa abbia trovato là dentro lo abbia cambiato al punto tale da farlo diventare pericoloso persino per la sua stessa sfera, l'Entropia. Alcuni insinuano persino che Arik sia stato bandito poiché corrotto dai suoi rapporti con le fantomatiche Entità dell'Altrove (creature sconosciute che secondo le leggende sarebbero rinchiusi nel Vortice dall'alba dei tempi), che lo portarono alla follia, ma niente di questo è certo. Arik potrebbe anche essere il creatore di Zargon, l'essere semi-immortale che portò alla rovina Cynidicea e che attende la liberazione nella città sepolta. Col tempo il suo culto scomparve dal mondo, sopravvivendo solo tra gruppi di beholder e sporadici cultisti impazziti.

**Personalità:** Arik non ha mai rinunciato a ritornare nel Multiverso per vendicarsi e portare alla follia i suoi nemici. I suoi sforzi sono ora concentrati nell'utilizzare l'Occhio di Arik, un suo potente artefatto, per poter infrangere le barriere che lo esiliano dal Primo e ritornare libero. L'obiettivo di Arik è guadagnare nuovi fedeli per ottenere il potere che necessita per fuggire dalla sua prigione e liberare anche le Entità dell'Altrove, portando un nuovo ordine fatto di caos e follia nel Multiverso.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Thanatos]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** tutti gli immortali

**Allineamento dei seguaci:** Caotico

**Armi favorite:** mazza pesante (permesse tutte le armi da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Viaggio onirico*, bonus di +1 ai TS Incantesimi mentali, capacità di *terrorizzare* (v. inc. div. 1°) 3 v. al giorno

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità *Viaggio onirico* gratuita, capacità di *terrorizzare* (v. inc. div. 1°) 3 volte al giorno

**Domini:** Entropia, Caos, Male, Distruzione, Follia

**Arma preferita:** mazza pesante

**Fonte:** B3, WotI

# ARNELEE

(*ГНА, Хан Ли*)

**Patrona delle Donne Indipendenti e del Coraggio, Patrona del Viaggio e dei Messaggeri, Custode della Lealtà**

Livello, Allineamento, Sfera: 7° (Temporale), NB, Pensiero

Simbolo: una lancia incrociata con un'ascia da battaglia

Are d'interesse: donne indipendenti, avventura, viaggio, coraggio, lealtà, sincerità, sapienza, messaggeri

Diffusione del culto: Isola dell'Alba (Dunadale, Helskir, Westrouрке), Mondo Conosciuto (Terre del Nord), Norwold, Ochalea

Aspetto: una donna umana muscolosa e ben piazzata, alta 1,80m e sulla cinquantina, con un paio di sorprendenti occhi celesti e una chioma di lunghi capelli castani che le ricade sulla corazza di lucido bronzo che indossa. Ha l'aspetto battagliero e determinato, ed è sempre armata e pronta per ingaggiare battaglia.



Storia: originaria della regione settentrionale nell'Isola dell'Alba, visse intorno al V secolo PI. Figlia di genitori agiati, scelse la vita incerta dell'avventuriero piuttosto che condurre un'esistenza fatta di sicurezza e noia. Arnelee si unì così a un gruppo di compagni leali e affiatati, stringendo un'amicizia sincera e duratura. Nonostante le molte proposte di matrimonio ricevute, Arnelee non si sposò mai, rifiutando di legarsi perennemente a un individuo o ad un luogo, tale era la sua voglia di libertà e il desiderio di viaggiare. Nel corso delle sue avventure nelle terre selvagge settentrionali, Arnelee incontrò un immortale sotto mentite spoglie, che le svelò diversi segreti del Multiverso. Questo incontro colpì la sua immaginazione e le diede una nuova ragione di vita: la ricerca dell'immortalità. Cercando di percorrere il sentiero dell'Eroe Epico, la sua prima petizione per ottenere un patrono immortale venne rifiutata, ma ella non si diede per vinta e ritentò una seconda volta: impressionato dalla sua tenacia, Odino finalmente accettò di aiutarla nel suo percorso. Così Arnelee partì alla ricerca dei Guanti del Demone, che tramutavano perennemente coloro che li indossavano in un demone al servizio dell'Entropia. Dopo varie peripezie tra le Terre del Nord e l'Alba, alla fine li

trovò in possesso di un malvagio orco a capo di un'orda di umanoidi nelle Terre Polverose (attuale Westrouрке) e dopo averlo sconfitto, viaggiò fino all'Arco di Fuoco nel Norwold, dove gettò gli artefatti tra le fiamme di un vulcano per distruggerli definitivamente. Successivamente si recò prima in Alpathia e poi in Ochalea per ritrovare il Tomo di Gambia, un libro magico che conteneva tutta la conoscenza dell'umanità in un singolo volume, e lo recuperò dalle mani di un avido chierico ochalese intenzionato a distruggerlo in un atto di malvagità. Come suo successore scelse quindi una giovane ragazza ochalese, simile a lei sotto molti aspetti. Ella dimostrò un talento innato nell'uso delle lame e fu immediatamente accolta nel gruppo come una pari, nonostante i compagni di Arnelee fossero molto affranti alla notizia del suo addio. Arnelee forgiò poi una nuova spada col potere di annullare ogni tipo d'attacco ad energia che toccasse. La sua prova finale fu contare tutti i granelli di sabbia delle sette isole nel porto della sua città natale. Arnelee vi riuscì con l'aiuto di un'astuta equazione di sua invenzione che faceva corrispondere il numero dei granelli al peso della sabbia. La prova richiese 10 anni, ma quando fu completata nel 456 PI ad Arnelee fu concesso di diventare immortale. Attualmente è venerata come Gna (messenger delle Asinie) presso i normanni, col nome di Han Li (custode della sincerità e della lealtà) presso gli ochalesi, e ha un largo seguito anche tra i suoi discendenti nel Westrouрке e nel Dunadale.

Personalità: Arnelee è spesso tanto impulsiva da risultare scontrosa, e di solito si aliena coloro che non la conoscono a fondo a causa del suo temperamento testardo e imbecille. Leale con gli alleati, la vita le ha insegnato ad essere cauta prima di giudicare situazioni o persone, pertanto riesce ad essere tollerante delle azioni altrui fintanto che non interferiscono coi suoi piani. È buona amica di Freyja e dello stesso Odino, che l'ha accolta tra le Asinie nel pantheon normanno, e ha trovato un degno compagno di avventure in Nob Nar, che condivide le sue passioni.

Patrono: sconosciuto [presunto: Odino]

Alleati: Odino, Freyja, Nob Nar

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere solo di sesso femminile

Armi favorite: lancia e ascia da battaglia (permesse la spada bastarda e qualsiasi arma scagliabile)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Orientamento, bonus di +2 ai TS per evitare effetti di paura e bloccaggio

Domini: Pensiero, Bene, Viaggio, Coraggio

Arma preferita: mezza lancia

Fonte: IM2



# ASTERIUS

(ΒΕΛΝΟΣ, HERMOD, KUDESHA, ÍL MERCANTE, MURTIJAI, ZEPHYR)

**Patrono del Commercio e del Denaro,  
Patrono della Comunicazione, Protettore dei  
Mercanti, dei Ladri e dei Viaggiatori**

Livello, Allineamento, Sfera: 25° (Eterno), NB, Pensiero

Simbolo: la luna (culti distinti possono raffigurare fasi diverse della luna) o una moneta d'argento

Aree d'interesse: commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, comunicazione, messaggeri, mercanti, ladri

Diffusione del culto: Alphatia, Cathos, Costa Selvaggia (Dunwick, Richland, Robrenn, Texeiras, Vilaverde), Davania (Meghala Kimata), Isola dell'Alba (Porto dell'Ovest, Thothia), Mondo Cavo (Mileniani, Nithiani, Traldar), Mondo Conosciuto (Cinque Contee, Darokin, Glantri, Karameikos, Minrothad, Terre del Nord, Thyatis, Ylaruam), Norwold, Skothar (Minaea)

Aspetto: un uomo corpulento di mezza età dai capelli neri impomatati che indossa abiti da mercante e sorride con uno sguardo vivace e astuto.

Storia: nato nella civiltà di Blackmoor prima della Grande Pioggia di Fuoco, Asterius non venne mai attratto dal fascino della tecnologia che imperava tra i suoi contemporanei. Egli invece si dedicò ai misteri della magia e alle arti ladresche prima, e in seguito diventò un rispettabile commerciante anche grazie agli agganci con le organizzazioni criminali che aveva sempre mantenuto. Grazie ai suoi viaggi e a vari manufatti ritrovati nel corso delle sue avventure, riuscì a scoprire il Sentiero dell'Eroe Epico e divenne infine immortale (intorno al 3200 PI) dopo aver distrutto un artefatto entropico di Thanatos, la Lancia della Devastazione, che avrebbe messo fine alla civiltà di Blackmoor molto prima del cataclisma, usando un'arma epica da lui stesso inventata, il Pugnale di Cymorrak (ribattezzato col suo nome da mortale). *Attualmente il suo culto è esteso in moltissime nazioni del mondo di superficie e nelle più grandi civiltà del Mondo Cavo (nithiani, mileniani e traldar), presso cui è conosciuto con diversi nomi (Hermod per i normanni, Belnos per i robrenniani e Murtijai o Kudesha tra i sindhi).* Prima dell'avvento di Al-Kalim era venerato anche dagli alasiyani con l'antico nome di Zephyr, uno dei Guardiani Immortali che hanno giurato di custodire i segreti dell'antica Nithia per evitare che la corruzione di Thanatos possa infettare anche le future generazioni.

Personalità: Asterius è un individuo estremamente amichevole e accattivante a prima vista, ma nasconde una facciata pericolosa e astuta che non lascia mai intravedere ai suoi nemici, riuscendo così a coglierli



in contropiede per raggiungere i suoi obiettivi. Per questo si considera il patrono universale di ladri e mercanti (per lui due facce della stessa medaglia), disprezzando però quelli malvagi (e la loro protettrice, Talitha), nonché dei viaggiatori e di tutti coloro che portano informazioni, una moneta di scambio che non ha prezzo. Il suo alleato più leale è il suo vecchio patrono Korotiku, di cui adora lo spirito burlesco e machiavellico, e vanta tra i propri amici anche Ixion e Valerias, che condividono da secoli la sua crociata contro il nemico comune Thanatos.

Patrono: Korotiku

Alleati: Korotiku, Ixion, Valerias

Nemici: Thanatos, Talitha

Allineamento dei seguaci: qualunque (chierici che venerano Asterius come protettore dei ladri non possono essere Legali)

Armi favorite: pugnale (permesse le armi a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: bonus di +1 alla Destrezza, un'abilità gratuita a scelta tra *Valutare* e *Persuasione*, capacità di *Muoversi in silenzio* e *Nascondersi nelle ombre* come ladro di pari livello

Domini: Pensiero, Bene, Viaggio, Commercio, Sotterfugio

Arma preferita: pugnale [un qualsiasi tipo]

Fonte: HWA1-3, HW, DotE, WoT, SCS, HWR3, CoM

# ATRUAGHIN

(QUETZALCOATL)

**Padre dei Clan di Atruaghin, Patrono del Bene e della Saggiezza, Liberatore degli Azcani**

Livello, Allineamento, Sfera: 32° (Gerarca), LB, Materia

Simbolo: serpente piumato con la fascia piumata dei capi indiani; oppure tomahawk sovrastato dalla fascia dei capi indiani

Aree d'interesse: clan di Atruaghin, azcani, diplomazia, saggiezza, temperanza, equilibrio, combattere il male

Diffusione del culto: Mondo Cavo (Azcani), Mondo Conosciuto (Clan di Atruaghin)

Aspetto: un umano di mezza età dall'aria saggia, con un viso rugoso dalla carnagione ramata, naso aquilino, occhi profondi e scuri, un portamento nobile e con un copricapo di piume colorate in testa. La seconda forma è quella di un guerriero muscoloso alto oltre due metri e circondato dalle fiamme.

Storia: nato nell'Impero di Azca nel Mondo Cavo col nome di Atruatzin, egli ascese in seguito al trono imperiale come gran sacerdote, governando con saggiezza e magnanimità. Tuttavia, Atzanteotl si manifestò tra gli azcani durante il suo regno, e cominciò a erodere il potere dei chierici di Kalaktatla (Ka) e Otzitiotl (Ixion), incitando alla rivolta e a pratiche ben più barbare. Fu così che Atruatzin venne spodestato e cacciato, e fuggendo con un manipolo di seguaci si rifugiò nelle profondità della terra, trovando la leggendaria città dei morti: Mictlan. Ma anche qui Atzanteotl inviò i suoi seguaci, elfi sotterranei che scacciarono e massacrarono gli azcani per appropriarsi della città (in realtà l'antica Aengmor, città elfica costruita proprio da Atzanteotl e sprofondata nel sottosuolo in seguito alla catastrofe glantriana del 1700 PI). Nella fuga Atruatzin venne prima soccorso da Xochiquetzal, signora delle fate che gli donò l'eterna giovinezza, poi riprese il viaggio e emerse in superficie nella zona a ovest di Darokin. Qui unificò le tribù discendenti di oltechi e azcani ribattezzando le tribù i Figli di Atruaghin (dal nome che adottò tra quelle genti). In seguito riprese a viaggiare e ritornò nell'Impero di Azca, dove fondò una nuova setta e una nuova religione segreta (la Nuova Via, che predicava il ritorno di Quetzalcoatl che avrebbe segnato il passaggio a una nuova era di pace e prosperità sotto gli antichi dei). Dopo aver costruito l'Ascensore Mistico per attraversare la crosta terrestre, riemerse tra i Figli di Atruaghin e scoprì che erano stati schiavizzati dagli umanoidi di Wogar. Egli risollevò le tribù contro gli usurpatori e cacciò quindi i goblinoidi con l'aiuto del fido Hattani, innalzando infine un altopiano per proteggere i suoi figli da

future invasioni grazie all'intercessione di Ka e Ixion. Quest'ultima impresa segnò la sua ascesa tra gli immortali (795 PI), anche se ritorna ogni anno come spirito in visita ai suoi Figli.

Personalità: Nonostante tutte le battaglie intraprese, Atruaghin ha sempre sfoggiato un carattere mite e paziente, e dopo anni passati a peregrinare per il mondo ha compreso che la vera forza deriva dalla conoscenza e dalla determinazione. Egli preferisce il dialogo e la diplomazia per risolvere i problemi (anche se comprende che a volte bisogna ricorrere alla forza, quando le parole non sono sufficienti), e non usa mezzi subdoli o raggiri per raggiungere i suoi obiettivi, ma è sempre stato un esempio di fulgido rispetto per la legge e l'onestà; per questo ha raccolto intorno a sé tanti alleati e fedeli in tutto il mondo.

Patrono: Ka

Alleati: Ka, Ixion, Ahmanni, Hattani, Mahmatti, Tahkati

Nemici: Atzanteotl, Danel, Thanatos

Allineamento dei seguaci: chierici e seguaci possono essere Legali o Neutrali (circa il 90% dei chierici sono legali)

Armi favorite: scure (permesse arco corto, ascia da battaglia, bolas, clava, daga, fionda, giavellotto, lancia, lazo, rete e qualsiasi tipo di pugnale, mazza e bastone)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Empatia animale* e *Conoscenza della natura* (possono anche capire automaticamente un round di osservazione se una determinata pianta o un animale sia commestibile, velenosa o malata, la probabilità è del 50% se la malattia o il veleno non è naturale), capacità *rivela bugie* (v. inc. div. 1°) permanente, protezione dagli animali (nessun animale comune o gigante attaccherà mai il chierico, a meno che questi non lo attacchi per primo)

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Empatia animale*, capacità *rivela bugie* (v. inc. div. 1°) permanente, protezione dagli animali (nessun animale comune o gigante attaccherà mai il paladino, a meno che questi non lo attacchi per primo)

Nota: Chierici e paladini di Atruaghin possono indossare solo armature leggere non metalliche e non sono in grado di scacciare non-morti.

Domini: Materia, Legge, Bene, Conoscenza, Persuasione

Arma preferita: ascia da lancio (tomahawk)

Fonte: GAZ14, HWR1, Wotl



# ATZANTEOTL

(*IVALDI, ΜΕΠΛΙΛ, SKORPIOS*)

## Patrono della Corruzione e del Tradimento

Livello, Allineamento, Sfera: 31° (Gerarca), NM, Entropia

Simbolo: la silhouette di una vipera alata

Aree d'interesse: corruzione (fisica e morale), inganno, tradimento, vendetta, distruzione della vita in superficie, azcani, umanoidi

Diffusione del culto: Braccio dell'Immortale (Città-stato Jakar), Costa Selvaggia (Nimmur), Davania (Costa della Giungla), Graakhalia, Mondo Cavo (Azcani, Schattenalfen), Mondo Conosciuto (Clan di Atruaghin, Terre dell'Ombra, Terre Brulle, Terre del Nord)

Aspetto: un affascinante avventuriero elfo dall'aspetto sinistro (pallido, con sguardo obliquo e sorriso sprezzante) che indossa abiti neri. La seconda forma è quella di un serpente piumato nero come l'ebano con la faccia di un elfo ghignante, con un paio di braccia che tiene nascoste fra le piume.

Storia: durante la sua vita mortale, Atzanteotl era il capo di un clan elfico che viveva nella zona meridionale di Glantri. Nel 1700 PI, alcuni elfi trovarono un antico manufatto di Blackmoor proprio in quella regione, e inavvertitamente lo fecero esplodere quando tentarono di attivarlo, causando una pioggia radioattiva e un inverno nucleare che devastò l'intera zona, creando le Terre Brulle e la Terra della Sabbia Nera (Ethengar). Gli elfi sopravvissuti fuggirono nel sottosuolo e si dispersero, e tra questi Atziann fu l'unico a salvarsi di tutto il suo clan, probabilmente a causa del fatto che furono proprio loro a trovare e ad azionare l'ordigno, subendo quindi l'impatto maggiore. Dopo anni di peregrinazioni sotterranee, amareggiato e pieno di rancore, emerse nel 1650 PI nelle terre degli azcani nel Mondo Cavo e venne lentamente affascinato dalla loro cultura, mimetizzandosi e vivendo tra loro per lungo tempo grazie alle sue arti magiche. Dopo decenni trascorsi celandosi con l'inganno e tramando nell'ombra, Atziann lasciò gli azcani quando, grazie al contatto mentale stabilito con uno dei vermi del

profondo creati da Thanatos, riuscì infine a scoprire un modo per divenire immortale e continuare a spargere il seme dell'inganno e dell'odio che aveva covato dentro di sé per secoli.

Quando tornò in Azca, era ormai pronto a diventare immortale, e cominciò a tessere una rete di cospiratori e a

diffondere una nuova religione che avrebbe preparato la sua scalata al pantheon azcano una volta che fosse davvero asceso nella sfera dell'Entropia. Fu proprio grazie alle sue menzogne sul culto del nuovo dio, Atzanteotl, e alla politica di odio e ribellione che portò avanti tra i sacerdoti più avidi che riuscì a corrompere un numero tale di azcani da riuscire a diventare finalmente immortale nel 1500 PI, incarnando a tutti gli effetti il ruolo di Atzanteotl che si era costruito. Tuttavia il Re di Azca, Atruatzin, ancora resisteva alle sue lusinghe, e così inviò i suoi adepti più spietati a spargere una tremenda epidemia tra gli azcani, facendo ricadere la colpa su Atruatzin. Isolato e osteggiato, Atruatzin fuggì e venne spinto ai confini del regno dai seguaci di Atzanteotl, che in seguito attaccarono la fortezza di Quauhnahuac dove si era rifugiato il re e trucidarono tutti i suoi occupanti, proclamando l'inizio della nuova Era della Rivelazione ed eleggendo un nuovo imperatore fedele ad Atzanteotl. I sacerdoti di Atzanteotl ridussero al silenzio gli oppositori e oscurarono l'importanza degli antichi culti di Kalaktatla e Oztiziotl, riscrivendo gli annali storici a proprio vantaggio: Atzanteotl divenne così l'unico sole della nuova era azcana fatta di sacrifici umani e rituali brutali. Quando però l'immortale scoprì che Atruatzin si era salvato insieme ad alcuni alleati e aveva trovato rifugio tra le rovine sprofondate nel sottosuolo della città elfica di Aengmor (ribattezzata Mictlan da Atruatzin), un tempo roccaforte del clan elfico di Atziann, andò su tutte le furie e decise di non lasciare impunito questo sacrilegio. Atzanteotl persuase un gruppo di elfi dell'ombra ad avventurarsi nelle caverne che conducevano verso il Mondo Cavo, facendo loro credere che avrebbero potuto trovare una terra in cui prosperare. Guidò così il clan Schattenalf proprio a Mictlan, e qui li indusse a conquistare la cittadella massacrandone gli occupanti, ma ancora una volta Atruatzin riuscì a sfuggire (e in seguito divenne immortale col nome di Atruaghin grazie alle sue imprese in superficie, e giurò vendetta ad Atzanteotl per i crimini commessi). Atzanteotl fece quindi in modo che gli Schattenalfen rimanessero a ricostruire la città, e quando ebbero terminato, provocò nuovi terremoti che uccisero molti elfi e costrinsero i superstiti ad abbandonare il luogo. Poi tramite eruzioni laviche spostò la città verso la superficie del pianeta senza distruggerla, e nella diaspora elfica che seguì, guidò il clan Schattenalf prima a scontrarsi coi Kogolor, e poi (quando la sconfitta fu certa a causa dell'intervento del golem Denwarf) lo condusse infine a colonizzare le grotte sul confine meridionale azcano, dando inizio all'eterna rivalità e alla guerra tra Azcani e Schattenalfen per proprio diletto. Sulla superficie, la città elfica di Aengmor venne ribattezzata Oenkmar dagli umanoidi che la scoprirono, e questi nuovi



abitanti si convertirono al culto di Atzanteotl aumentando le schiere dei suoi seguaci. Atzanteotl fu poi il principale responsabile della faida tra sohktari (uomini scorpione) e enduk (minotauri alati) del Nimmur, e fu lui a persuadere i sacerdoti sohktari a colpire a tradimento gli alleati enduk per scacciarli e impadronirsi delle loro terre ancestrali di Nimmur, nazione in cui ora il culto di Menlil (questo il suo nome nimmuriano) è la religione ufficiale. Attualmente Atzanteotl sta cercando di corrompere quanti più elfi dell'ombra e umanoidi gli sia possibile, per creare uno scisma nel popolo di Rafiel e aumentare la propria influenza tra gli umanoidi e gli abitanti del sottosuolo, nella speranza che un giorno possa far insorgere tutti questi reietti e portare la distruzione alle civiltà di superficie.

**Personalità:** Atzanteotl è affascinato dal processo di corruzione, e gode specialmente nel vedere un essere di buon cuore precipitare nell'abisso del male e del rimorso, salvo poi perdere progressivamente interesse per quel progetto e cercarne di nuovi. Il suo obiettivo finale è la distruzione della vita nel mondo esterno, in special modo di tutti gli elfi di Alfheim.

**Patrono:** Thanatos (che ora lo considera un rivale)

**Alleati:** nessuno, alleanze saltuarie con Hel e Loki

**Nemici:** Atruaghin, Rafiel, Ixion, Ka, Ilsundal, Halav, Karaash, Bartziluth, Djaea

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale o Caotico; i chierici devono essere Caotici

**Armi favorite:** spada corta (permesse tutte le armi)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Fingere*, capacità di *infliggere ferite leggere* (v. inc. div. 1°) tre volte al giorno, bonus di +2 ai TS contro Veleno

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuita *Fingere*, bonus di +1 ai TS contro Veleni

**Domini:** Entropia, Male, Inganno, Distruzione, Corruzione

**Arma preferita:** spada lunga

**Fonte:** GAZ10, GAZ13, HW, HWR1, HWA1, Wotl, OHP, Dungeon magazine # 20 (Skorpios)

## BACHRAEUS

(*APOPHIS*)

**Patrono dell'Odio e della Vendetta, Patrono delle Meduse e degli Yuan-ti, Signore dei Serpenti e dei Veleni, Maestro del Tradimento**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 19° (Empireo), CM, Entropia

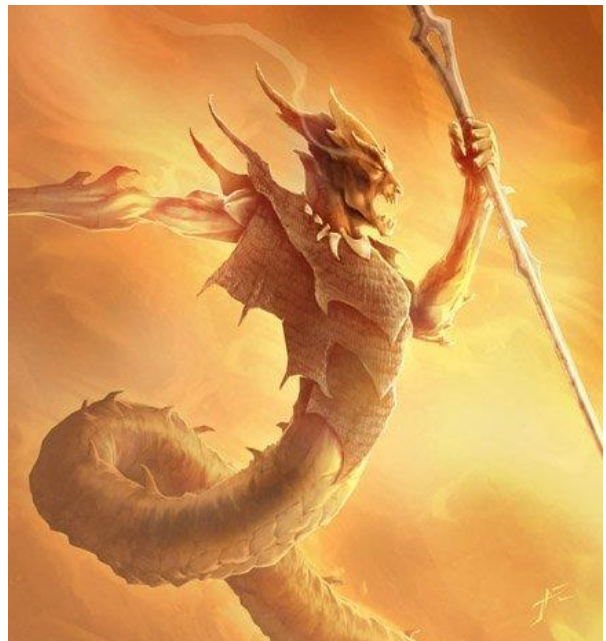
**Simbolo:** un aspide verde

**Aree d'interesse:** vendetta, tradimento, odio, veleno, serpenti e creature serpentiformi (meduse e yuan-ti)

**Diffusione del culto:** Davania (Costa della Giungla e Meghales Amosses), Mondo Cavo (Mileniani, Nithiani), Mondo Conosciuto (Ylaruam)

**Aspetto:** un umanoide con serpi al posto dei capelli, occhi gialli da rettile e scaglie verdi su tutto il corpo, con indosso un'antica tunica nithiana e i simboli del potere dei faraoni stretti in pugno (flagello e scettro).

**Storia:** TEORIA PROBABILE: Apophis era il fratellastro di Chardastes (figlio della seconda moglie del padre di Chardastes), e governava un piccolo ducato a nord della valle del Nithia, mentre al fratello era toccato il più prospero regno del padre sulle sponde del Nithia. Egli invidiava il favore di cui godeva il giovane monarca, e divorato dall'odio e dalla brama di potere, ordì un complotto per spodestarlo e impadronirsi del suo regno. Apophis si accordò con una setta segreta di assassini e schiavisti di una provincia orientale pagandoli in cambio del rapimento del fratello. Non osava infatti ucciderlo per paura di attirare su di sé un'antica maledizione divina. Quindi lo invitò presso di sé per celebrare l'anniversario della sua ascesa al trono e durante il tragitto nelle terre selvagge settentrionali la carovana venne assalita dai banditi assoldati da Apophis, che grazie alle creature non-morte evocate dai loro stregoni riuscirono a sorprendere la guardia reale e a catturare Chardastes. Dopo essersi assicurato che il fratello venisse portato in una delle province più lontane e venduto come schiavo, Apophis marciò sulla capitale del regno del fratello, e in portando la notizia dell'assalto e della morte di Chardastes convinse i nobili e l'esercito ad appoggiare la sua richiesta di unificazione dei due territori, diventando così sovrano del Regno di Nithia. Apophis governò per cinque lunghi anni nel costante timore di essere scoperto o detronizzato, e per questo attuò una politica di rigido controllo sui nobili corrompendo i generali dell'esercito e facendo uccidere quelli che gli si opponevano. Inoltre, dando ascolto al proprio visir (un sacerdote di Thanatos), cominciò a creare un'armata segreta di non-morti per difendere il regno da qualsiasi





insurrezione e con l'intento di dichiarare guerra agli stati vicini, ottenendo nuove terre e distruggendo potenziali rivali pericolosi. Tuttavia, un giorno Chardastes si ripresentò a palazzo e domandò di essere ricevuto dal fratellastro. Quando costui comprese che il suo potere era in pericolo, dichiarò il nuovo venuto un impostore mandato dal re di una nazione vicina con l'intento di portare il caos nella Nithia, e tentò di imprigionarlo. Chardastes però questa volta fu più scaltro del malvagio Apophis, e riuscì a fuggire con l'aiuto di Maat. Nei mesi successivi, Apophis scatenò una serrata caccia all'uomo per intrappolare il fratellastro, ma la sua ricerca fu vana, e avendo sottovalutato il problema si ritrovò con le armate dei suoi vicini alle porte, supportate dalle truppe magiche fornite dal potente Pflarr a sostegno del colpo di stato intrapreso da Chardastes. Apophis schierò sul campo tutti i suoi non-morti sperando in una sortita ad effetto, ma Chardastes era già stato informato di quest'armata ed era preparato. Nella battaglia finale le truppe di Apophis furono sbaragliate, i soldati defezionarono e molti dei generali si rifiutarono di marciare contro gli imponenti costrutti di Pflarr. Apophis si ritrovò assediato nel palazzo reale, e dovette affrontare direttamente prima Chardastes, che lo umiliò davanti a tutto il popolo e poi Pflarr, che dopo aver ucciso il suo visir volle prendersi l'anima del vile monarca. Con un ultimo disperato incantesimo però, Apophis riuscì a sfuggire alla furia di Pflarr trasformandosi in serpente e fuggendo nel Nithia, ma attirò su di sé la maledizione del mago, che lo sfigurò e lo costrinse a rimanere un umanoide rettiliforme, una testimonianza permanente della sua doppia natura di traditore e seguace di Thanatos. Nel suo lungo peregrinare, Apophis invocò più volte la misericordia degli dei, ma ogni volta venne scacciato e braccato dalle tribù a cui si presentò in cerca d'aiuto. Questo avvelenò completamente il suo animo, che prese a lanciare appelli alle forze oscure. Thanatos rispose, e dopo averlo sottoposto a diverse prove di fedeltà, condusse Apophis nel continente meridionale, donandogli poteri demoniaci con cui compiere il suo volere e trasformandolo in un nuovo essere a cui pose il nome Bachraeus. Dopo essere riuscito a conquistare il potere presso una tribù neathar della Costa della Giungla davaniana, Bachraeus fu in grado di trasformare gran parte dei suoi adepti in esseri serpentiformi uguali a lui (i primi yuan-ti e serpenti mannari), e questo risultato gli garantì finalmente l'immortalità nella sfera dell'Entropia nel 1320 PI. Da quel momento il suo culto prese vigore sia nell'Impero Nithiano che nel continente meridionale, tormentando i nithiani come Apophis, patrono del tradimento e dell'invidia, e i mileniani e le altre civiltà davaniane come Bachraeus, patrono delle meduse, degli yuan-ti e dei serpenti.

**Personalità:** Bachraeus è un individuo infido, avido e vendicativo, che gode nell'infliggere la sofferenza sulle altre persone. La sua estrema ossessione per i veleni e per il dolore l'ha reso una leggenda tra i mortali, e i suoi seguaci cercano di imitarlo in tutta la sua crudeltà. È il patrono riconosciuto delle meduse, dei misteriosi serpenti mannari e degli yuan-ti della Costa della Giungla, avendo dato vita a questa stirpe di esseri durante il suo primo esilio dalla Nithia, dei rettili velenosi nonché degli assassini e dei traditori presso varie culture, e resta il più grande nemico di Chardastes, Pflarr e Maat che lo hanno umiliato in vita, mentre può contare sull'aiuto di Thanatos e Ranivorus per estendere le sue trame diaboliche.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Thanatos]

**Alleati:** Thanatos, Ranivorus

**Nemici:** Chardastes, Pflarr, Maat, Ixion

**Allineamento dei seguaci:** Neutrali o Caotici; i chierici devono essere Caotici

**Armi favorite:** pugnale (permesse tutte le armi da punta e la cerbottana)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità *Fingere* gratuita, bonus di +1 ai TS Veleno, protezione dai serpenti (nessun serpente può toccare il chierico finché questi non lo attacca), bonus di +2 all'abilità *Tossicologia* e *Allevare rettili* (non gratuite)

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità *Fingere* gratuita, protezione dai serpenti (nessun serpente può toccare il soggetto finché questi non lo attacca)

**Domini:** Entropia, Caos, Male, Inganno, Vendetta

**Arma preferita:** pugnale

Fonte: RC

## BAGNI GRANFAUCI

(*YEMEKERSHEY*)

**Patrono dei Troll, Patrono della Fame**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 13° (Celestiale), CM, Entropia



**Simbolo:** un paio di canini gocciolanti di sangue

**Aree d'interesse:** troll, violenza, fame, distruzione

**Diffusione del culto:** Hule, Mondo Conosciuto (Darokin, Terre Brulle, Terre del Nord)

**Aspetto:** un troll gigantesco con pelle verde scura ricoperta di bolle, capelli simili a putride alghe, artigli e denti troppo grandi perfino per la sua taglia, e un odore malsano che lo accompagna costantemente.

Storia: Bagni è l'unico troll ad aver raggiunto l'immortalità, e deve questo risultato alla sua enorme voracità, che lo portò a uccidere e divorare migliaia di esseri viventi (compreso un intero elefante), destando l'interesse delle potenze entropiche che infine lo accolsero tra di loro nel XII secolo PI, dopo che Bagni si lasciò dietro una scia di distruzione e atrocità senza paragoni.

Personalità: Bagni è il patrono dei troll e incoraggia qualsiasi culto basato sul cannibalismo e sulla violenza. È sicuramente più intelligente dei comuni troll, ma nonostante il suo rango divino certo non brilla per la sua astuzia. Bagni è la quintessenza del troll: grosso, rozzo, volgare, sciocco e perennemente affamato e brutale. È un feroce nemico di Halav e Thor, che a più riprese hanno guidato i loro fedeli contro i troll e hanno affrontato Bagni stesso, provocandogli perdite e dolore in abbondanza.

Patrono: sconosciuto [presunto: Orcus]

Alleati: nessuno

Nemici: Halav, Thor

Allineamento dei seguaci: seguaci e chierici devono essere Caotici

Armi favorite: armi naturali e mazza pesante (permessa qualsiasi arma semplice)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Resistere al veleno*, capacità di recuperare un incantesimo lanciato se divorano un nemico con DV pari al livello di potere dell'incantesimo (il rituale impiega 1 turno per DV della creatura) entro 10 ore dall'uso della magia desiderata

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità gratuita *Resistere al veleno*

Domini: Entropia, Caos, Male, Distruzione

Arma preferita: armi naturali (morso o artigli)

Fonte: HW, GAZ10, WotI

## BARȚZILUȚH

(HRUGGER, MODI)

**Patrono dei Bugbear, Patrono della Furia in Battaglia, Signore della Guerra**

Livello, Allineamento, Sfera: 14° (Celestiale), CN, Energia

Simbolo: una mazza ferrata nera

Aree d'interesse: bugbear, furia, battaglia, audacia, forza

Diffusione del culto: Hule, Isola dell'Alba (Redstone), Mondo Conosciuto (Cinque Contee, Darokin, Karamaikos, Terre Brulle, Terre del Nord), Norwold (Denagoth), Skothar (Jen, Nentsun)

Aspetto: un enorme bugbear dal muso selvaggio e minaccioso in cui spiccano due occhi furbi e

intelligenti, con indosso una scintillante armatura di cuoio che sembra fatta con un vello dorato e in mano una mazza ferrata nera.

Storia: durante la vita mortale era un bugbear delle Terre Brulle vissuto intorno al XII secolo PI, anno di massima espansione degli umanoidi di quella regione. Guerriero possente e d'insuperabile coraggio, divenne famoso per la sua furia in battaglia e l'abitudine di fracassare le teste dei suoi nemici con una mazza ferrata piena di punte (una mazza ferrata). Nessuno sa esattamente come riuscì a diventare immortale nella Sfera dell'Energia (di certo grazie all'intercessione del suo misterioso patrono), comunque sia da quel momento è il protettore di bugbear e berserker, e promuove la guerra brutale combattuta con ardore fino all'ultimo sangue.

Personalità: Bartziluth è ossessionato dal combattimento e dal confronto fisico in genere, ammira molto le sfide tra guerrieri che dimostrano forza e sprezzo per il dolore e per la morte, e soprattutto coloro che lottano senza riserve fino all'ultimo, invasati dalla battaglia (i berserk). Odia Halav per la sua crociata contro gli umanoidi e si oppone anche ad Atzanteotl che cerca di rubargli fedeli con inganni e false promesse.

Patrono: sconosciuto [presunto: Thor]

Alleati: nessuno

Nemici: Halav, Atzanteotl

Allineamento dei seguaci: Caotico

Armi favorite: mazza ferrata e mazzafrusto (permesse tutte le armi da botta e qualsiasi mazza)

Abilità e poteri dei chierici: abilità *Frenesia combattiva* e *Duro a morire* gratuite, bonus di +1 alla Forza

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità *Frenesia combattiva* gratuita, bonus di +1 alla Forza

Domini: Energia, Caos, Forza, Guerra

Arma preferita: morning star

Fonte: HW, WotI





# BASTET

(QING CHEI)

**Patrona dei Rakasta, Protettrice dei Felini,  
Patrona dell'Istinto e della Fortuna, La Madre  
Perduta**

Livello, Allineamento, Sfera: 18°  
(Celestiale), CN, Materia

Simbolo: la silhouette di un gatto

Aree d'interesse: rakasta, felini,  
istinto, imprevedibilità, fortuna,  
vitalità, fertilità, ricchezza

Diffusione del culto: Costa Selvaggia  
(Dunwick), Davania (Arypt), Isola  
dell'Alba (Altopiano Perduto e  
Thothia), Mondo Cavo (Nithiani),  
Ochalea

Aspetto: una rakasta dalla forma  
sinuosa e agile, con scintillanti occhi verdi  
e una pelliccia nera e lucida, che indossa  
ornamenti nithiani e una corta tunica  
bianca.

Storia: Ba-steh era una gatta,  
famiglia di uno sciamano di Ka di  
nome Kum-rah. Il legame fra i due  
era così forte e l'affetto e la devozione di Ba-steh per  
il suo padrone tanto viscerale, che Ka decise di  
trasformare Ba-steh in una donna, che sposò lo  
sciamano. Passarono anni, e quando Ka volle mettere  
alla prova Ba-steh per capire se fosse finalmente  
divenuta umana, ella dimostrò invece di avere ancora  
gli istinti di un felino (correndo dietro a un topo e  
uccidendolo a morsi). Ka voleva farla tornare un  
gatto, ma per non rattristare il suo devoto sciamano  
decise di trasformare entrambi in una nuova razza:  
essi divennero così i primi rakasta. In seguito,  
discendenti più simili a Ba-steh divennero i  
Rakastodon Fatalis e quelli più simili a Kum-rah i  
Rakasta delle Caverne, da cui discendono i rakasta  
moderni. Negli anni che seguirono, Kum-rah morì e  
venne riportato in vita da Ka per ben nove volte  
prima di entrare definitivamente nel suo paradiso, e  
Ba-steh rimase quindi sola coi suoi figli. Raccogliendo  
l'eredità del marito, si interessò dei  
misteri del cosmo e infine divenne immortale sotto la  
guida di Ka all'alba della civiltà rakasta. Lasciò quindi  
Mystara per esplorare il Multiverso, raggiungendo un  
mondo dove vivevano umani simili ai nithiani (la  
Dimensione del Mito di Laterre), di cui divenne  
patrona (conosciuta come Bast o Bastet),  
disinteressandosi di Mystara per lungo tempo. In  
seguito al collasso della civiltà dei suoi adoratori,  
tornò su Mystara e fu piacevolmente colpita dallo  
scoprire che i suoi discendenti si erano moltiplicati e  
diversificati. Decise così di prenderli sotto la sua

protezione, e dopo aver donato parte della sua  
energia immortale ai gerarchi delle sfere per  
ottenerne l'approvazione, si è aggiunta a Ka come  
patrona dei rakasta, ottenendo anche un proprio  
culto tra i nithiani e i thothiani (i popoli umani che  
più assomigliavano alla civiltà che l'aveva venerata su

Laterre) come patrona della  
fertilità, della fortuna e della  
ricchezza.

Personalità: Bastet è una  
creatura estremamente  
imprevedibile, che ama la  
libertà e la possibilità di  
godere appieno della vita. Non  
apprezza l'uso della forza  
bruta, ma predica ai suoi fedeli  
di fortificarsi per riuscire a  
difendersi e a sopravvivere,  
sfruttando l'istinto e tutte le  
qualità ferine di cui sono  
dotati. Bastet è estremamente  
cauta, spesso lunatica e  
selvaggia, e si fida solo di chi le  
dimostra lealtà nel lungo  
periodo (come Ka e  
Ninfangle).



Patrono: Ka

Alleati: Ka, Ninfangle

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono  
essere Neutrali o Caotici

Armi favorite: artigli da guerra e armi naturali  
(permesse tutte le armi semplici da taglio a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Allerta*,  
capacità speciale *colpo di fortuna* (1 volta al giorno può  
ritirare un suo tiro di dado), bonus di +2 alle abilità  
*Equilibrio* e *Senso del pericolo* (non gratuite)

Domini: Materia, Caos, Fortuna, Fertilità

Arma preferita: artigli da guerra<sup>12</sup>

Fonte: Dragon magazine nr 247

<sup>12</sup> **Artigli da guerra**

(Esotica, Doppia, Mischia)

Taglia: Piccola

Danni: 1d4/1d4 (Tagliente)

Critico: 19-20 x 2

Peso: 0,6 kg ciascuno

Costo: 6 m.o. al paio

Gli artigli da guerra, o kasa, sono artigli di metallo speciali  
indossati sopra quelli naturali dei rakasta. Esiste una versione  
degli artigli da guerra sviluppata dai non-rakasta che è  
composta da un guanto di cuoio rigido sul cui dorso sono  
fissate quattro lame lunghe simili ad artigli che sporgono in  
avanti. L'uso per gli inesperti comporta la normale penalità  
di -4. Chi invece è esperto nell'uso dell'arma può utilizzare  
le mani normalmente, e può usare il bonus d'attacco  
disarmato per combattere coi kasa. Il buckler può essere  
indossato, ma non può essere utilizzato insieme agli artigli da  
guerra nello stesso round.

## BEMARRIS

(ARES, MAGNI)

### Patrono degli Eroi, Protettore del Norwold, L'Ammazzadraghi

Livello, Allineamento, Sfera: 3° (Iniziato), CB, Energia

Simbolo: un drago trafitto da una spada

Aree d'interesse: battaglia, forza, sterminare i draghi, difendere il Norwold

Diffusione del culto: Isola dell'Alba (Helskir), Mondo Conosciuto (Terre del Nord), Norwold

Aspetto: un uomo nerboruto sulla quarantina rinchiuso in una lucida armatura di piastre con diversi fregi di stampo draconico, uno scudo col bassorilievo di un drago rampante al braccio sinistro, una spada che emana un'intensa aura magica nella mano destra, e un elmo a forma di testa di drago con la visiera alzata che lascia intravedere un volto dai lineamenti squadrati perfettamente rasato, con occhi celesti dallo sguardo fiero e indomito e corti capelli brizzolati.

Storia: in vita era un guerriero alphantiano del Norwold dal temperamento audace e ostinato. Ossessionato dalla potenza e dalla distruzione portata dai draghi nelle sue terre, riuscì a scalare le vette dell'immortalità grazie a epici scontri con la stirpe draconica per proteggere il Norwold e all'uso dell'armatura, dello scudo e della spada del Signore dei Draghi (tre antichi artefatti leggendari). Asceso a metà del VII secolo DI, ha portato con sé nella sfera dell'Energia la sua crociata contro i draghi e ora è il protettore di numerosi ammazzadraghi e di tutti gli umani del Norwold.

Personalità: Bemarris è un ardente guerriero nell'animo e nel cuore, più abituato alla lotta che alla strategia e alla politica. Tuttavia non è un incosciente, e gli anni trascorsi come mortale hanno affinato le sue capacità tattiche nonché la sua capacità di comando, doti che cerca di insegnare ai suoi seguaci. È un fedele alleato di Thor, suo mentore, che lo ha scelto per incarnare il ruolo di Magni (suo figlio secondo la mitologia antaliana) e ammira la giovane Lokena per l'audacia e le capacità strategiche, con la quale ha una buona affinità. I suoi nemici principali sono naturalmente i signori dei draghi, nonché Idris, patrona del Denagoth e dei draghi malvagi che vi abitano. Bemarris infatti non distingue tra individui benevoli o malvagi: quando si tratta di draghi, il suo pregiudizio è talmente radicato da considerarli tutti indistintamente creature infide e devastanti da sterminare.



Patrono: sconosciuto [presunto: Thor]

Alleati: Thor, Lokena

Nemici: Il Grande Drago, Diamante, Perla, Opale, Idris

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Caotici o Neutrali

Armi favorite: spada lunga (permesse tutte le armi da taglio)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Istinto combattivo*, bonus di +1 al TxC e ai danni contro draghi

Domini: Energia, Caos, Bene, Forza

Arma preferita: spada lunga

Fonte: WotI, IM2

## BENEKANDER

(GARETH)

### Patrono dei Mortali e della Libertà

Livello, Allineamento, Sfera: 1° (Iniziato), NB, Energia

Simbolo: un cane beagle in tuta con un elmetto in testa, che impugna una chiave inglese sbattendola sul palmo della zampa

Aree d'interesse: proteggere i mortali e liberarli dalle macchinazioni degli Immortali, libertà e verità

Diffusione del culto: singoli avventurieri intraprendenti sparsi nel Darokin (aggiungere il Sind e le Baronie Selvagge dal 1010 DI)

Aspetto: un uomo alto e snello (2,10m per 90kg), con capelli neri, occhi azzurri, barba e baffi ben curati e la carnagione di colore verde chiaro, che indossa una tuta blu con stivali neri e alla cintura porta uno scudo rotondo con la superficie riflettente simile a quella di uno specchio.

Storia: Rheddrian Benekander era Primo Assistente Ingegnere a bordo della Beagle, una grande nave da esplorazione proveniente da una civiltà aliena, quando questa si schiantò su Mystara per un malfunzionamento. A causa dei gravi danni subiti che non permettevano alla nave di rialzarsi in volo, fu presa dai superstiti la decisione di attendere i soccorsi dalla Federazione a cui appartenevano entrando in camere di animazione sospesa dopo aver lanciato un segnale di aiuto. Anni più tardi Rheddrian si risvegliò scoprendo che uno dei suoi compagni era impazzito, aveva ucciso diversi membri dell'equipaggio alterando le camere di ibernazione e insieme ad alcuni superstiti era fuggito. Ma la cosa peggiore era che alcuni umani autoctoni (blackmooriani) si erano intrufolati nella nave e stavano raziando la sua tecnologia. Rheddrian



respinse gli invasori e quando si accorse che le loro alterazioni avevano reso instabile il nucleo della Beagle, si sacrificò per riprogrammare i sistemi e contenere l'esplosione che ne scaturì. Il suo corpo venne annientato insieme alla quasi totalità della nave (si salvò il reattore e la sala macchine, che sprofondarono sottoterra), ma la sua essenza vitale divenne immortale, anche se rimase intrappolata in un dispositivo di sicurezza a forma di specchio. Lo specchio venne ritrovato e passò di mano in mano, fino a che Benekander venne liberato da alcuni avventurieri nel 1002 DI e ascese tra le sfere celesti.

**Personalità:** L'obiettivo di Benekander è proteggere i mortali dalle interferenze degli altri immortali. Dato che la sua trasformazione in immortale è qualcosa di così improvviso e sconcertante, Benekander non riesce ancora a comprenderla del tutto e si trova a disagio in mezzo agli immortali. Preferisce passare il suo tempo su Mystara con l'identità di Rheddrian, un facoltoso mercante dotato di poteri magici con un'estesa rete di informatori e alleati, e si sta creando una base di fedeli sotto il nome di Gareth nel Sind e in Darokin, predicando la libertà, il rispetto e la pacifica convivenza tra i mortali.

**Patrono:** nessuno (Radiosità)

**Alleati:** nessuno (pochi sanno della sua esistenza)

**Nemici:** nessuno (potenzialmente tutti gli immortali che manipolano i mortali)

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

**Armi favorite:** mazza leggera (permesse armi da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Persuasione*, capacità di *infravisione* permanente entro 18 metri

**Abilità e poteri dei paladini:** *infravisione* permanente entro 18 metri

**Domini:** Energia, Bene, Protezione, Conoscenza

**Arma preferita:** mazza leggera

**Fonte:** WoT, PWA 1-3

## BRANDAN SCUOTILANDE

**Patrono degli Snartani, Patrono del Progresso e della Conquista, Creatore degli Scuotilande**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 3° (Iniziato), LN, Materia

**Simbolo:** un ingranaggio rosso fuoco

**Aree d'interesse:** progresso, invenzione, conquista, fuoco, tecnomanzia, gnomi snartani

**Diffusione del culto:** Davania (Vulcania)

**Aspetto:** uno gnomo dall'aspetto marziale, con un elmetto dorato in testa, protetto da un usbergo di maglia con una P bianca incisa sul petto sovrastante l'immagine di un ingranaggio rosso (i simboli di Snarta e di Brandan).

**Storia:** TEORIA PROBABILE: Brandan era uno gnomo vissuto nella Repubblica degli Uguali (Vulcania) intorno al III secolo DI. Grandissimo pensatore e inventore, fu il primo a volersi spingere nelle Terre Proibite, una regione montuosa vicino alla Repubblica che si credeva abitata da terrificanti creature del fuoco, per poter studiare meglio le proprietà di quello che riteneva l'elemento nobile per eccellenza e sfruttarlo per creare nuove armi che potessero dare la vittoria ai suoi compatrioti nelle guerre contro gli altri clan gnomici. Durante la sua esplorazione scoprì l'esistenza delle pupe infuocate, creature elementali molto docili ma altrettanto potenti, e dopo alcuni esperimenti constatò che l'energia prodotta da esse era in grado di alimentare efficacemente molti dei suoi congegni. In seguito si imbatté in un'antica reliquia blackmooriana, una sorta di enorme macchinario semovente usato dagli elfi grunlandesi come mezzo di trasporto e di scavo. Affascinato dalla grandezza e dalla complessità dell'artefatto, passò i seguenti dieci anni a studiarlo fino a che non riuscì a riprodurne gli schemi originali di costruzione. Tuttavia, la fonte di potere che alimentava la macchina era irrimediabilmente corrotta e Brandan non fu in grado di comprenderne l'origine, non avendo studiato la tecnologia nucleare blackmooriana. Così, con l'ingegno tipico degli gnomi, sfruttò la scoperta delle pupe infuocate e riprogettò il macchinario per poter funzionare alimentato da queste creature. Dopo altri cinque anni di fatiche, Brandan fu in grado di riattivare l'artefatto ribattezzandolo Scuotilande per l'incredibile sussulto che generava tutt'intorno. L'immortale Garal fu talmente ammirato del suo genio che gli apparve e gli propose una sfida: se fosse riuscito a ricostruire e recuperare tutti i pezzi della sua invenzione per almeno tre volte in tre diverse incarnazioni, lo avrebbe aiutato a proseguire nella strada per diventare immortale. Brandan accettò e venne reincarnato successivamente in mago, guerriero e chierico gnomo, e ogni volta fu in grado di ritrovare l'artefatto, riprogettarlo e farlo funzionare sempre allo stesso modo. Al termine dei suoi sforzi, sfruttando tutte le conoscenze apprese fino a quel momento, Brandan decise che per completare il Sentiero del Genio Poliedrico non poteva fare che una sola cosa: creare un monumento perenne al proprio genio. Così tornò tra la sua gente e col nome di Dorfin riuscì a diventare presto un potente generale dell'esercito repubblicano grazie alle capacità marziali acquisite in una delle sue vite passate. Guidando una spedizione nelle Terre Proibite, Dorfin convinse i suoi uomini che una divinità di nome Brandan gli aveva rivelato l'ubicazione di un'arma potentissima, e qui rinvenne lo Scuotilande da lui precedentemente ricostruito. Usando i suoi soldati per recuperare altre pupe infuocate e nuovi materiali, Dorfin fu in grado di ampliare lo Scuotilande e di farlo finalmente muovere a suo piacimento. Dopo avere piazzato i suoi seguaci nei punti strategici per azionarne i macchinari, Dorfin guidò lo Scuotilande in patria, dove vittoria dopo vittoria divenne il simbolo degli hoi gnomioi e venne ribattezzato Proboscidaemon (il

simbolo dell'Impero Snartano è infatti una "P" bianca in ricordo del Proboscidaemon). L'ultimo atto che consacrò Brandan all'immortalità fu l'abolizione della Repubblica e l'istituzione dell'Impero di Snarta (dalla parola gnomica per vittoria), proclamandosi Imperatore Dorfin I nel VI secolo DI. Dopo aver annientato l'opposizione degli anziani, Dorfin concentrò le risorse snartane nella costruzione di altri Scuotilande e nell'aggregamento di alcuni di essi fino a creare una vera città semovente, Snartapolis, il suo monumento sempiterno alla propria grandezza. Fu a questo punto che, terminato il suo sentiero, Brandan poté finalmente diventare immortale nella sfera della Materia.

**Personalità:** Dal momento della sua ascesa, Brandan si è interessato esclusivamente degli gnomi snartani, esortando i suoi discendenti ad una politica bellica più aggressiva e ad incentivare la ricerca tecnologica e scientifica per la produzione di nuovi Scuotilande. Purtroppo il segreto della tecnologia degli Scuotilande è stato parzialmente carpito da alcuni clan gnomici rivali quando un paio di artefatti snartani sono caduti in mano ai nemici, e questo ha reso la guerra in Vulcania molto più competitiva. Brandan sa che gli snartani hanno bisogno di avere il controllo totale del territorio per disporre di nuove risorse con cui far progredire la loro civiltà, e la guerra è l'unico mezzo che egli ritiene adeguato allo scopo. Per questa sua natura belligerante è entrato in competizione e in aperto contrasto sia col suo antico patrono Garal, che non ha mai apprezzato l'escalation portata dagli snartani nei conflitti tra gli gnomi vulcaniani, sia con Zugzul, patrono dei giganti del fuoco e convinto che Brandan stia rubando ai suoi protetti ciò che spetterebbe loro di diritto (il dominio sulle pupe infuocate e sulla Vulcania).

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Garal]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** Garal, Zugzul

**Allineamento dei seguaci:** Legale o Neutrale  
**Armi favorite:** spada lunga e ascia da battaglia (permesse tutte le armi semplici)  
**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Meccanica fantastica, bonus di +2 ai TS contro effetti basati sul fuoco  
**Abilità e poteri dei campioni:** bonus di +2 ai Tiri Salvezza contro qualsiasi effetto basato sul fuoco

**Domini:** Materia, Legge, Guerra, Metalli

**Arma preferita:** mezza lancia

**Fonte:** CoM (come Brandan Earth-Mover)

## BRINDORHIN

### Patrono degli Halfling, Protettore delle Cinque Contee, Patrono della Prosperità

**Livello, Allineamento, Sfera:** 13° (Celestiale), LB, Tempo

**Simbolo:** un fascio di spighe di grano

**Aree d'interesse:** halfling (hin), patriottismo, sicurezza, famiglia, prosperità/abbondanza, baldoria

**Diffusione del culto:** Alphatia, Davania (Brasol), Mondo Conosciuto (Cinque Contee, Darokin, Karameikos),

**Aspetto:** un halfling di età veneranda dal portamento nobile e dalla corporatura robusta, con capelli dai riccioli bianchi e lunghe basette grigie, vestito con abiti ricchi ma scalzo, sempre con una pipa di corno accesa in bocca e un sorriso smagliante e rassicurante.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: nel 1500 PI il padre di Brindorhin condusse la maggioranza degli halfling assediati dai neathar dalla loro terra natia, il Brasol (nella Davania centrale), fino nel Brun meridionale, sulla scia della migrazione elfica che mille anni prima era passata nelle loro terre, in cerca di un luogo in cui fondare un proprio regno e garantire la sicurezza dei suoi sudditi. Navigando attraverso lo Stretto Addakiano e poi lungo la costa orientale della Penisola del Serpente, gli halfling decisero di fermarsi nella zona centrale della penisola quando avvistarono per caso un gruppo di elfi Sheyallia che qui viveva, convinti di avere trovato un luogo adatto a prosperare. Tuttavia, nel corso di una generazione, fu chiaro ai capi hin che la regione pullulava di creature pericolose e di nativi tanagoro troppo bellicosi, e che gli elfi non si erano dimostrati tanto protettivi quanto speravano gli halfling. Così, dopo aver trovato prove concrete che indicavano che il grosso degli elfi si era diretto a est un millennio prima, alla morte del padre Brindorhin prese le redini del comando e con l'appoggio dei capi clan più anziani proclamò la Seconda Migrazione. In pochi mesi gli hin presero nuovamente il mare, dirigendosi verso il Brun orientale nella speranza di raggiungere gli elfi che un tempo li avevano protetti. Quando finalmente approdarono nella regione delle attuali Cinque Contee, ancora disabitata e meravigliosa nella sua selvaggia bellezza incontaminata, Brindorhin incontrò un clan di elfi sopravvissuto alla catastrofe glantriana, il Popolo Mite (clan Truedyl), e credette di essere finalmente giunto al termine del suo peregrinare. Così gli halfling guidati da Brindorhin si stanziarono nella regione vivendo in pace con gli elfi nella Terra Profonda, e costruirono la Rocca di Faerdinel, in cui nascosero tutti i loro tesori. Dopo essere riusciti a resistere ad un'incursione orchesca nel 1254 PI e a ripetute scorrerie di pirati taldar, alla fine del 1200 PI





Brindorhin trovò per caso un antico artefatto *taymora* nascosto nelle caverne lungo la costa, e attivandone i poteri fu catapultato nel futuro. Si trovò quindi testimone dell'avvenuta invasione di tribù umanoidi provenienti dal nord che avevano conquistato gran parte della sua terra e schiavizzato gli *halfling*, dopo che gli elfi erano scomparsi misteriosamente nell'anno 1000 PI. Messosi alla guida della resistenza, Brindorhin guidò la Prima Sollevazione nel 965-964 PI, al termine della quale gli *hin* si liberarono e stabilirono il nuovo reame di Hindon. Fu a questo punto che Brindorhin venne contattato da Khoronus, che gli spiegò ciò che doveva fare se voleva proseguire nella sua strada verso l'immortalità. Brindorhin viaggiò ancora nel futuro, e riapparve nell'anno 915 PI, quando Hindon era stata ribattezzata la Terra Scintillante ed era sotto il dominio spietato del tiranno nanico Loktal. Nel 912 PI, dopo anni di sforzi, riuscì a radunare gli *hin* nella Seconda Sollevazione e a detronizzare Loktal, pressato da una parte dagli *halfling* e dall'altra da razziatori orchi e umani. Così gli *hin* scacciarono i nani e gli orchi oltre le montagne e fondarono Shaerdon, il nuovo regno *halfling*. Purtroppo anche questa volta dopo soli dieci anni dall'indipendenza e dalla scomparsa di Brindorhin, gli *hin* caddero nuovamente sotto il giogo umanoide, specialmente a causa delle divisioni interne e delle rivalità tra i clan. Nella sua ultima apparizione Brindorhin divenne Gunzuth il Senza Clan, colui che nel 610 PI guidò gli *halfling* alla rivolta contro gli invasori umani e umanoidi, dopo un secolo di scontri iniziato con la Terza Sollevazione guidata da Coberham e ribattezzato il Tempo degli Eroi. Gunzuth venne quindi eletto primo Sceriffo della Contea di Shaerdon, fondò la capitale Shireton e governò gli *halfling* con saggezza facendoli prosperare per oltre trent'anni. Prima della sua scomparsa nel 572 PI, Gunzuth divise le terre tra i suoi cinque figli, e trasformò Shaerdon nelle attuali Cinque Contee. Quest'ultima impresa garantì a Brindorhin l'immortalità nella sfera del Tempo, divenendo il primo degli Alti Eroi, patrono delle Contee e degli *hin* sparsi nel mondo. Poco tempo dopo prese a cuore le imprese di Finidel, eroe umano originario del Brasol, e lo aiutò ad ottenere lo status immortale dopo essersi assicurato che fondasse un regno in cui gli *halfling* *davaniani* potessero vivere in pace con gli umani.

**Personalità:** Brindorhin è un individuo allegro ma pragmatico, con un forte spirito di fedeltà alle tradizioni e alle leggi. Ama profondamente la vita ed insegna ai suoi fedeli a godere dei frutti della terra e del proprio lavoro senza mai cercare vie traverse per ottenere la ricchezza, poiché il vero tesoro per ogni *halfling* è la sicurezza della propria casa e l'amore della propria famiglia. Coberham e Nob Nar sono i suoi due inseparabili alleati, insieme con Finidel, suo protetto, mentre si oppone con forza agli immortali protettori di goblin e orchi, memore dei patimenti che subirono gli *hin* prima della sua ascesa al potere e della cacciata degli umanoidi.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Khoronus]

**Alleati:** Coberham, Nob Nar, Finidel

**Nemici:** Karaash, Yagrai, Wogar

**Allineamento dei seguaci:** qualsiasi; i chierici devono essere Legali

**Armi favorite:** stocco (permesse tutte le armi da punta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Autorità*, bonus di +1 al Carisma, bonus di +2 ad un'abilità generale basata sul Carisma a scelta. I chierici di Brindorhin sono sempre Bardi (vedi *Tomo della Magia di Mystara* vol. 2 per ulteriori informazioni).

**Abilità e poteri dei paladini:** capacità di *infravisione* entro 3 metri per livello (max 36 mt). Nelle Cinque Contee, i campioni consacrati degli Alti Eroi sono i Maestri *Hin* (vedi regole relative alla classe presentate nel GAZ8 e nel *Tomo della Magia di Mystara* vol. 2).

**Domini:** Tempo, Legge, Bene, Famiglia

**Arma preferita:** stocco

**Fonte:** GAZ8

## BRISSARD

(*BA PIAH-SHU*)

**Patrono della Dominazione e della Schiavitù**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 10° (Temporale), NM, Entropia

**Simbolo:** una catena disposta a formare un "otto" orizzontale

**Aree d'interesse:** dominazione, schiavitù, oppressione, raggio

**Diffusione del culto:** Alphatia, Esterhold, Ochalea

**Aspetto:** un uomo robusto di carnagione pallida, con occhi viola e capelli corvini con riflessi blu (il classico *alphatiano puro*), un'espressione di eterna furbizia e la voce profonda e melliflua, vestito con una corta tunica e un paio di pantaloni neri, con una frusta alla cintura.

**Storia:** in vita un chierico di Talitha dotato di incredibile astuzia e carisma, applicò gli insegnamenti della sua divinità fino a raggiungere l'immortalità nell'Entropia verso il 630 PI, assicurando che il culto di Talitha diventasse una presenza forte nell'impero *alphatiano* sfruttando il periodo confuso delle guerre civili di unificazione. Il suo culto si è poi imposto come uno dei capisaldi nella formazione della nuova *Alphatia*, promuovendo lo schiavismo e la divisione in classi che ancora caratterizzano la società *alphatiana*. Brissard riscuote particolari simpatie tra i nobili più altezzosi e violenti dell'Esterhold e tra i truffatori e i manipolatori più abili.

**Personalità:** Brissard agisce come uno dei messaggeri e negozianti entropici più smalzati e intraprendenti, capace di piegare alla sua logica e al suo volere qualsiasi individuo grazie alla propria forza di volontà e alle spiccate capacità persuasive. È il

patrono della schiavitù e dell'asservimento mentale e fisico, e qualsiasi mezzo è valido pur di dominare gli altri, sia la forza brutta, che l'inganno, che la logica perversa o il ricatto. Per questo è un feroce avversario di Saturnius, patrono della libertà, e tende a collaborare con diversi entropici per il proprio tornaconto, in particolare con Talitha.

*Patrono:* Talitha

*Alleati:* Talitha

*Nemici:* Saturnius

*Allineamento dei seguaci:* seguaci e chierici possono avere qualsiasi allineamento

*Armi favorite:* catena da guerra (permesse tutte le armi da botta e quelle che riescono a catturare o immobilizzare la vittima)

*Abilità e poteri dei chierici:* abilità gratuita *Autorità*, tocco paralizzante 1 volta al giorno (v. inc. div. 1°), bonus di +1 ai TS Paralisi

*Abilità e poteri dei vendicatori:* abilità gratuita *Intimidire*, bonus di +1 a TS Paralisi

*Domini:* Entropia, Male, Inganno, Schiavitù

*Arma preferita:* catena chiodata

*Fonte:* IM2, Wotl

## CALITHA STELLA DI MARE

(BARRAMUNDJE, FELIDAE, MADRE OCEANO, TALLIVAI)

**Protettrice delle Creature Marine, Custode delle Acque, Patrona degli Aquarendi e dei Meditor**

*Livello, Allineamento, Sfera:* 18° (Celestiale), NB, Tempo

*Simbolo:* una perla gigante racchiusa nella madreperla

*Aree d'interesse:* oceani, laghi, fiumi, prosperità, fertilità, viaggio, buona sorte, elfi marini, razze acquatiche, tortle

*Diffusione del culto:* Costa Selvaggia (Bellayne, Cimmaron, Dunwick, Territori dei Turtle e dei Wallara), Isole delle Perle, Mondo Conosciuto (Minrothad), Sottomarinia, Yavdlom, tutti gli oceani e i mari di Mystara

*Aspetto:* un'affascinante elfa dalla pelle madreperlacea e lucida, con indosso indumenti fatti di piante marine e conchiglie, uno scintillante diamante a forma di stella al centro della fronte e un tridente nella mano destra.



*Storia:* Calitha appartiene alla seconda generazione di elfi vissuti nell'Evergrun, ma al contrario della maggior parte dei suoi simili, Calitha fu da sempre attratta dalla calma magnificenza del mare e dall'eterno ripetersi delle sue maree, e ben presto divenne una delle prime e più abili navigatrici elfiche grazie all'appoggio e agli insegnamenti degli Aquarendi, elfi subacquei che avevano rinunciato alla vita sottomarina per unirsi ai loro simili sulla terra ferma. Calitha fu tra le prime a prendere contatti con la civiltà umana di Blackmoor e a sviluppare innovazioni tecniche per migliorare la tecnologia navale elfica rendendola competitiva con quella umana. Quando però vide i suoi simili abbracciare la tecnologia di Blackmoor e lentamente allontanarsi dalle vie della natura, cominciò a promuovere tra gli elfi una filosofia di migrazione tra le accoglienti e protettive acque del mare e di rifiuto della corruzione blackmooriana. Forte del sostegno del clan Aquarendi, che in effetti desiderava tornare sotto la protezione di Manwara (originario creatore degli elfi acquatici), ella creò un potente artefatto, la Perla del Potere, che la aiutò a raggiungere le profondità marine e a chiedere il perdono di Manwara, intercedendo per la salvezza degli Aquarendi. Grazie ai suoi sforzi, gli Aquarendi convertiti poterono ritornare tra le acque nel 3100 PI, riacquistando la protezione di Protius e le loro abilità subacquee. Calitha venne quindi contattata da Ordana, che vide in lei una potenziale candidata all'immortalità. Spronandola a non abbandonare i suoi simili alle incostanti attenzioni di Protius, Calitha iniziò così a percorrere il Sentiero del Dinasta sotto la protezione di Ordana, lasciando in eredità ai suoi famigliari (antenati del clan Meditor) la Perla del Potere per proteggerli. Ella viaggiò nel tempo e aiutò i sia gli Aquarendi che i suoi discendenti (i Meditor) a sopravvivere agli sconvolgimenti della Grande Pioggia

di Fuoco, migrando dalla scomparsa Evergrun all'emisfero settentrionale, dove fondarono un proprio regno sia sott'acqua che sulla terra ferma. Una volta che gli Aquarendi si furono insediati nel Mare Assolato e i Meditor riuscirono ad adattarsi alla nuova vita sulle isole poco distanti, Calitha finalmente completò il suo sentiero e divenne immortale nel 1670 PI. In seguito, su consiglio di Ilsundal, donò agli Aquarendi la Fronda della Vita come sacra reliquia sul modello dell'Albero creato da Ilsundal, diventando una presenza importante nella loro vita spirituale, mentre i Meditor riuscirono a far

rivivere la Perla del Potere che avevano portato con sé durante le loro peregrinazioni. Da quel momento Calitha è sempre stata la protettrice delle razze



acquatiche (e in particolar modo degli elfi marini), ed ha esteso il suo culto anche ad altre civiltà (come i wallara e i turtle).

**Personalità:** La filosofia di Calitha è chiamata *elendaen* in elfico, e considera l'oceano la culla della vita, incoraggiando i suoi seguaci a sfruttarlo senza tuttavia impoverirlo o danneggiarne l'ecosistema. Ella è infatti un immortale benevolo e caritatevole, che cerca costantemente di proteggere i suoi fedeli e l'ambiente acquatico per renderlo un paradiso in cui poter vivere in armonia. Calitha protegge anche i marinai e visto il suo forte legame con l'elemento acqua viene associata anche alla fertilità e alla buona sorte. Calitha è una devota alleata di Ordana, nonché amica leale di Ilsundal, Polunius e Malafor (altri due immortali benevoli patroni di razze acquatiche). Nutre una profonda avversione per Saasskas, demone che cerca di corrompere con la necromanzia i fondali marini, e per Slizzark, brutale patrona della razza kopru nota per la sua ingordigia e lo schiavismo. Infine, è in aperta rivalità con Protius, che ella considera troppo lunatico e incurante della vita degli esseri marini, promotore di una filosofia fatalista chiaramente in contrasto con la sua, e cerca di sostituirsi al mercuriale Protius nel rapporto con le civiltà e le creature subacquee.

**Patrono:** Ordana

**Alleati:** Ordana, Ilsundal, Polunius, Malafor

**Nemici:** Saasskas, Slizzark, rivalità con Protius

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Neutrali

**Armi favorite:** tridente (permesse le armi da punta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuite *Sopravvivenza: mare* e *Orientamento*, capacità di *apnea* (v. inc. arc. 2°) 1 volta al giorno per sé stesso o un individuo toccato. I chierici di Calitha (indipendentemente dalla razza) sono sempre Custodi (della Perla o della Fronda), cioè maghi che seguono la Tradizione Marina e sono votati al culto di Calitha, la quale gli concede anche l'accesso ad alcune magie clericali e la capacità di interagire con la Reliquia (v. *Tomo della Magia di Mystara vol. 2*). In casi particolari in cui la comunità non possiede una reliquia ma venera Calitha sotto altri nomi, il sacerdote di Calitha è sempre un druido marino.

**Abilità e poteri delle Onde:** abilità gratuita *Orientamento*, capacità di *apnea* (v. inc. arc. 2°) 1 volta al giorno per sé o per un individuo toccato

**Domini:** Tempo, Bene, Viaggio, Fertilità, Mare

**Arma preferita:** tridente

**Fonte:** GAZ9, PC3, HW, WotI, SCS, OHP

## CARNELIAN

### Patrona di Machetos, Patrona della Tradizione e della Nobiltà

**Livello, Allineamento, Sfera:** 7° (Temporale), LN, Tempo

**Simbolo:** un cerchio d'argento che racchiude una corona dorata su sfondo bianco

**Aree d'interesse:** Machetos, tradizione, nobiltà, ordine, patriottismo

**Diffusione del culto:** Mondo Conosciuto (Thyatis)

**Aspetto:** una donna estremamente bella dai leggeri tratti elfici, con vaporosi capelli rosso fuoco che le scendono sulle spalle, un naso aquilino e aristocratico, vestita con una tunica lunga di cotone bianco, un usbergo di maglia e un tabarro bianco su cui spicca il suo simbolo

**Storia:** Glinmir nacque da una famiglia aristocratica thyatiana nel II secolo DI. Il padre, Palykratus Machetos, era un piccolo nobile che, per meriti conseguiti nel suo incarico di giudice integerrimo, ottenne dall'imperatrice Valentia il dominio su un piccolo feudo di poco conto sul confine occidentale dell'impero (nella zona tra il Bosco di Dymrak e la costa meridionale). Fu qui che Palykratus conobbe Faelasyl, giovane figlia di un capo clan elfico, e rapito dalla sua bellezza la volle in sposa. Da quel matrimonio nacque la piccola Carnelian, ribattezzata dalla madre Glinmir (nome che in elfico significa "luce purpurea", dalla chioma fulva della bambina). Forte della sua posizione sociale e della sua bellezza, Carnelian fu da sempre estremamente altezzosa e regale nella convinzione che tutto le fosse dovuto per via dei suoi nobili natali, ottenendo adorazione e obbedienza da tutti coloro che la circondavano e l'ammiravano. In seguito alla morte dei suoi genitori durante un assalto alla villa portato dai feroci goblin di Dymrak, Glinmir ereditò la proprietà di famiglia poco più che adolescente, e l'amministrò in modo impeccabile grazie alla sua educazione e saggezza. Tuttavia comprese ben presto che la situazione non avrebbe potuto reggere a lungo se non avesse portato dalla sua parte la forza economica e militare di un nobile più importante, e così riuscì a combinare il matrimonio con Alexandros Karameikos, influente senatore e ricco proprietario terriero. Carnelian approfittò della fusione dei due feudi per ottenere la creazione della Contea di Machetos, migliorando lo status di entrambi i domini e facendo sì che lei e suo marito ottenessero il titolo di Conti. Dopo aver sacrificato buona parte della sua giovinezza ad amministrare il feudo e aver partorito una discendenza, accudendo il figlio fino all'età della maturità, rimasta vedova del marito Carnelian decise di prendere i voti nella Chiesa di Thyatis ed entrare

in un ordine militare, lasciando al figlio adulto il governo della contea. In breve tempo le sue doti di amministratrice e le conoscenze derivate dalla sua nobile educazione le consentirono di arrivare ai vertici della gerarchia ecclesiastica, e una volta giunta qui cominciò ad intuire che poteva fare un ulteriore passo, arrivando addirittura a sognare l'immortalità. Il suo patrono le rivelò la strada giusta dopo un lungo e faticoso pellegrinaggio, ed ella la imboccò, riuscendo infine ad ascendere nella sfera del Tempo nel IV secolo DI dopo aver assicurato la prosperità del feudo di Machetos e aver aiutato la sua discendenza a mantenerne saldamente le redini nei tempi avvenire. Carnelian attualmente viene venerata solo all'interno del Ducato di Machetos come santa protettrice dei suoi abitanti e governanti. Ella non ha condiviso la decisione di Stefan Karameikos III di abbandonare il feudo natio per trasferirsi nella vicina Traladara, e ha esortato i suoi fedeli a non seguirlo, continuando a vegliare sulla sua terra natale e rinunciando ad estendere il suo culto nel Karameikos.

**Personalità:** solo una volta divenuta immortale Carnelian ha compreso di non essere mai stata felice nella sua vita mortale, sempre oppressa dai suoi doveri e dai suoi obblighi morali. Aveva sempre pensato di meritare ammirazione e obbedienza in virtù dei suoi nobili natali, ma si era resa conto troppo tardi che quei natali esigevano anche una condotta talmente rigida da precluderle la felicità vera. Anche ora che è diventata immortale si sente costretta ad agire secondo le regole della sua gerarchia, e perciò la sua fede nella causa della legge e dell'ordine è diventata priva di fervore, pur continuando a perseguirla. Ora Carnelian si trova a dover reagire al suo stato e ha solo due modi: o trovare la pienezza della vita lasciandosi andare alla passione, al divertimento e alla sregolatezza, oppure votarsi completamente alla causa dell'ordine universale senza chiedere altro all'esistenza.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Khoronus]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale o Legale; i chierici devono essere Legali

**Armi favorite:** mazza (permesse armi semplici da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità Autorità gratuita, bonus di +1 al Carisma, bonus di +2 alle abilità Conoscenze locali ed Etichetta (non gratuite)

**Abilità e poteri dei Guardiani:** abilità gratuita Autorità, bonus di +1 al Carisma

**Domini:** Tempo, Legge, Nobiltà

**Arma preferita:** mazza leggera

**Fonte:** IM3

## CHARDASTES

(*ΧΑΡΓ ΔΑΡΓΣΥ, ΟΣΑΙΠ*)

**Patrono della Medicina e della Guarigione,  
Patrono di Nithia**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 16° (Celestiale), LB, Tempo

**Simbolo:** una campana d'argento; presso i nithiani il flagello e il bastone ricurvo (simboli del potere faraonico)

**Aree d'interesse:** ciclo vitale, purificazione, medicina, salute, guarigione, vita eterna

**Diffusione del culto:** Isole delle Perle, Mondo Cavo (Nithiani, Tanagoro, Traldar), Mondo Conosciuto (Darokin, Karameikos), Ochalea

**Aspetto:** un nobile (nithiano, ochalese, tangoro o traldar) dalla corta barba nera e capelli scuri, vestito con abiti regali, con una campanella al collo e un simbolo di potere in mano (per i nithiani il bastone ricurvo e il flagello, per gli ochalesi un anello di giada, per tutti gli altri uno scettro dorato di foggia tipica).

**Storia:** TEORIA PROBABILE: durante la sua vita mortale, Chardastes fu un importante re della valle del Nithia devoto alla fede di Nithys (Protius). Il fratellastro Apophis, signore del vicino regno settentrionale, molto più povero e desertico, preparò un piano per togliere di mezzo Chardastes e impadronirsi del suo dominio. Invitandolo presso di sé per celebrare la ricorrenza della sua ascesa al trono, Chardastes venne assalito sul suo convoglio reale da una banda di assassini pagati da Apophis, e fatto prigioniero venne condotto verso ovest per essere venduto come schiavo (Apophis infatti temeva la maledizione divina se avesse fatto uccidere il fratello, e aveva progettato il piano in modo da farlo scomparire per sempre pur senza ucciderlo). Dopo anni passati al servizio di un nobile senza scrupoli, Chardastes venne liberato dalla schiavitù dall'eroica Maat, a quel tempo al termine del suo sentiero del Genio Poliedrico. Chardastes si unì al suo gruppo e le rivelò la propria storia, chiedendole aiuto per tornare in patria e riprendere la sua corona. Maat si convinse che aiutare Chardastes a recuperare il trono sarebbe stata l'impresa conclusiva del suo percorso verso l'immortalità, e insieme al resto dei suoi compagni tornò nella sua terra natale. Qui Chardastes scoprì che Apophis aveva unito i due regni, e quando tentò di presentarsi al suo cospetto per ottenere giustizia, venne respinto con l'accusa di essere un impostore e uno spergiuro. Timoroso di nuovi attentati al suo potere, Apophis cercò di catturare Chardastes, ma questi comprese il tradimento del fratello e fuggì coi suoi compagni prima che fosse troppo tardi. Nei mesi seguenti si recò nei vicini ducati per raccogliere truppe e stipulare alleanze coi governanti che Apophis si era inimicato dal momento della sua ascesa, preparandosi a guidare una sollevazione popolare. Prima di tentare l'assalto, Chardastes inviò spie nel regno e così venne a sapere che il fratello stava



creando in segreto una grande armata di non-morti per fronteggiare qualsiasi invasione e prepararsi a conquistare i vicini più pericolosi. Così si recò dal mago più potente della regione, Re Pflarr, a cui giurò lealtà in cambio del suo aiuto contro Apophis e le sue orde necromantiche. Pflarr, vicino a raggiungere l'immortalità, accettò di aiutare Chardastes e Maat nella loro impresa in cambio di un trattato di pace duraturo e del riconoscimento della superiorità di Ra anche nel regno di Chardastes. Con l'appoggio delle armate e dei poteri di Pflarr, Chardastes marciò contro Apophis e al termine di questa lunga campagna, Chardastes fu in grado di sopraffare le armate del fratellastro e riconquistare il regno. Apophis venne poi affrontato in duello e sconfitto da Pflarr in persona, ma fu in grado di fuggire prima di essere ucciso trasformandosi in un'orrenda creatura serpentiforme e inabissandosi nel Nithia, anche se non riuscì a sfuggire alla maledizione lanciata da Pflarr. Per sdebitarsi con Maat e Pflarr, Chardastes acconsentì a realizzare in la Piramide di Luce, un monumento alla giustizia e al divino Ra. In questo modo Maat si assicurò un monumento duraturo (diventando così immortale e ottenendo largo seguito tra le genti della regione centrale e poi di tutta la Nithia come patrona della giustizia e della virtù), e Pflarr estese la sua base di fedeli e il culto di Ra in tutta la valle del Nithia. Poco dopo l'ascensione inoltre, Pflarr acconsentì all'unificazione tra il suo regno e quello di Chardastes creando il Regno di Nithia. Il sovrano quindi, ispirato dagli dei Maat, Pflarr e Ra, cominciò l'opera di unificazione dei regni e dei ducati nithiani sotto la propria bandiera, riuscendo a coronare i suoi sforzi con la fondazione di Ranak, capitale dell'Impero di Nithia di cui divenne Primo Faraone nel 1500 PI. Dopo aver costituito un unico corpo di leggi codificate per tutte le nomarchie nithiane, governando con saggezza e col consenso del popolo e dei nobili, Chardastes cercò di unificare anche i culti, creando una cosmogonia religiosa che tenesse conto dei vari misticismi esistenti tra i nithiani. Chardastes fu un sovrano illuminato per l'Impero Nithiano, famoso specialmente per la sua erudizione nel campo delle pratiche mediche, affascinato dai misteri del corpo umano e dalle essenze vitali che lo permeavano. Quando infine ottenne dal proprio patrono Nithys l'appoggio per raggiungere la vera immortalità, lasciò il trono saldamente in mano al figlio, e si fece costruire una tomba monumentale a imitazione delle piramidi di Maat e Pflarr, che avrebbe dovuto essere la sua casa nell'Aldilà e il luogo in cui venerarlo (usanza che poi adottarono anche tutti i successivi faraoni). Chardastes attese il trapasso e fu sepolto nella sua piramide dopo che il suo cadavere venne sottoposto ad un attento rituale da lui codificato sulla base di un antico incantesimo trovato tra i papiri segreti di Pflarr. In effetti, il rituale ebbe l'effetto di



riportarlo in vita in forma di mummia, e così Chardastes partì alla ricerca di un artefatto per viaggiare nel tempo e influenzare il destino della Nithia in tre epoche diverse. Divenne famoso in particolare durante la sua ultima comparsa, quando solo grazie alle sue conoscenze mediche la dinastia imperiale riuscì a sopravvivere ad una tremenda pestilenza magica causata dai seguaci di Apophis e il popolo fu liberato dal contagio. Dietro sua indicazione, vennero creati numerosi centri in cui addestrare chierici e cerusici affinché il suo popolo potesse sempre contare su validi aiuti per la purificazione e la guarigione del corpo e dell'anima. Grazie alle sue idee e realizzazioni egli divenne una figura leggendaria e ottenne l'immortalità nella sfera del Tempo nel 1360 PI, tramandando ai posteri la credenza secondo cui ogni faraone avrebbe potuto risorgere per aiutare la Nithia se preservato coi rituali corretti. La corruzione portata da Thanatos e Ranivorus presso i nithiani provocarono il crollo dell'impero e la scomparsa di tutti i culti ad esso legati, e anche i pochi fedeli che gli rimanevano tra i traldar vennero massacrati da Leptar nel V secolo PI. Il suo culto rimase quindi attivo presso i nithiani, i traldar e i tanagoro del Mondo Cavo, ma nel modo esterno solo presso gli abitanti della neonata Ochalea e i tanagoro delle Isole delle Perle (che avevano appreso il culto dai contatti coi vicini thothiani e coi mercanti nithiani). Poi, intorno al 700 DI egli apparve ad una donna in preghiera a Marinelev e la risanò, annunciandole che i traladarani stavano seguendo la via sbagliata e che avrebbero dovuto rivolgere a lui le loro preghiere per essere ricompensati. Il suo culto da quel momento riprese vigore e si diffuse nella vicina Darokin, fino ad essere incorporato anche nella neonata Chiesa di Karameikos, quando nel 970 DI Stefan Karameikos prese possesso della Traladara ribattezzandola Granducato di Karameikos.

**Personalità:** Chardastes è un individuo meticoloso, paziente e dedito alla preservazione della vita, considerato il divin sovrano che ha fondato l'Impero Nithiano, patrono della vita eterna, della conoscenza e della medicina. Per questo motivo odia profondamente la morte e la distruzione, e in particolare la forma più aberrante di esistenza rappresentata dalla non-morte (che lui stesso ha sperimentato sulla sua pelle). Insegna perciò ai suoi sacerdoti a proteggere ad ogni costo la vita all'interno del normale ciclo naturale e a studiare i misteri del corpo umano per comprendere meglio l'anima e curarla. L'unica alleata è Maat, sua fedele compagna durante la vita mortale, e rispetta profondamente sia Protius (suo patrono sempre piuttosto distaccato) che Ixion e Rathanos (protettori dei nithiani per eccellenza). I nemici di Chardastes sono Bachraeus, il suo velenoso e odioso fratello divenuto

immortale, Thanatos e Ranivorus, responsabili della corruzione e della distruzione di Nithia, e nutre anche un forte risentimento verso Hircismus, colpevole di aver distrutto un suo artefatto e di aver eclissato per lungo tempo il suo culto presso i discendenti dei traldar. Non vede di buon occhio nemmeno Nyx, patrona della non-morte.

Patrono: sconosciuto [presunto: Protius]

Alleati: Maat

Nemici: Bachraeus, Thanatos, Ranivorus, Hircismus, Nyx

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Guarire* o bonus di +2 all'abilità *Medicina* (non gratuita), bonus di +1 a tutti i tiri per scacciare non-morti, capacità di tocco benefico (guarisce col tocco un totale di 1 PF per livello al giorno, anche ripartendoli tra esseri diversi)

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Guarire*, bonus di +1 a tutti i tiri per scacciare non-morti

Nota: Chierici e paladini di Chardastes non possono lanciare l'inverso delle magie curative e di resurrezione.

Domini: Tempo, Legge, Bene, Guarigione

Arma preferita: mazza leggera

Fonte: B1-9, WotI

## CHIROPPE

(TURLOCK)

**Patrono dei Centauri, Patrono dei Guaritori, Maestro delle Arti, Guardiano delle razze silvane**

Livello, Allineamento, Sfera: 6° (Iniziato), NB, Materia

Simbolo: profilo di un centauro bianco su sfondo verde

Aree d'interesse: centauri, razze silvane, arti, guarigione, conoscenza, saggezza

Diffusione del culto: Davania (Meghala Kimata), Isola dell'Alba (Redstone), Mondo Conosciuto (Alfheim, Ethengar, Wendar), Terre di Mezzo

Aspetto: un centauro (essere con la parte superiore del corpo di uomo e quella inferiore di cavallo) dal pelo argentato, con un viso dall'espressione calma e saggia, una lunga chioma grigia e una barba incolta che gli ricopre guance, mento e collo, che avanza mostrando il suo ampio torace e le braccia muscolose e porta con sé solo una borsa di cuoio (in cui si



suppone abbia unguenti, pozioni e pergamene) e un arco corto.

Storia: in vita Chirone era un centauro saggio e rispettato da tutte le razze silvane. Chirone aveva il dono dell'immortalità, forse un'eredità divina concessagli da Ixion, il padre della razza dei centauri, che secondo la mitologia era nata dall'unione di Ixion (il sole) con Nephele (un essere dell'aria), e grazie alla sua longevità egli visse tramandando ai figli le sue conoscenze e inventando la poesia, la musica, la medicina e accumulando grandi conoscenze nella sua biblioteca. Un giorno tuttavia assistette ad un violento scontro tra un centauro e un umano, e cercando di placarli si mise in mezzo, ricevendo una pugnolata imbevuta di veleno mortale. Impossibilitato a morire, cominciò a soffrire moltissimo per il veleno che gli divorava le carni, e pregò gli dei di aiutarlo. C'era in quel momento tra le sfere celesti un immortale della Materia che stava lentamente morendo, e fu così che Chirone donò la propria essenza vitale a quella divinità salvandola, e nello stesso tempo finalmente spirò. In seguito, quello stesso immortale resuscitò Chirone in segno di gratitudine per il suo estremo sacrificio, ed egli intraprese la via dell'immortalità che prima gli era preclusa a causa della sua natura, riuscendo infine a divenire una divinità nella sfera della Materia nel XI secolo PI.

Personalità: Chirone è estremamente benevolo e saggio, sempre caritatevole e pronto ad aiutare i bisognosi e a diffondere la conoscenza. È il patrono di centauri e razze silvane, dei guaritori e degli insegnanti, degli artisti e di tutti coloro che perseguono la saggezza e la pace.

Patrono: sconosciuto [presunto: Faunus]

Alleati: Djaea, Chardastes, Ixion, Ilsundal, Zirchev

Nemici: Thanatos, immortali umanoidi

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Legali

Armi favorite: nessuna (permesse le armi semplici a una mano e l'arco corto)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Guarire* e bonus di +2 a *Medicina* e ad un'Arte (non gratuita). Nota: L'uso degli effetti inversi di magie di guarigione e resurrezione è ammissibile solo contro esseri malvagi.

Domini: Materia, Bene, Guarigione, Arti

Arma preferita: mezza lancia

Fonte: PC1, WotI



# CLÉBARD

## Patrono di Renardie, Patrono del Progresso e dell'Ordine

Livello, Allineamento, Sfera: 2° (Iniziato), LN, Pensiero

Simbolo: un giglio bianco

Aree d'interesse: lupin, Renardie, ordine, patriottismo, lealtà, fedeltà, progresso, nobiltà, famiglia

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Dunwick, Renardie)

Aspetto: un lupin di razza renardois dall'aria nobile e distinta, col pelo grigio a chiazze nere perfettamente spazzolato e pulito, un muso affilato, occhi che brillano d'intelligenza e arguzia, vestito con lussuosi abiti regali di pura seta, alti stivali di cuoio nero, una corona in testa, una corazza toracica con l'emblema del giglio bianco e uno stocco al fianco.

Storia: TEORIA PROBABILE: durante la sua vita mortale, Clébard de Clairvault fu un astuto lupin al servizio di Sire Claude d'Ambreville. Dopo la presunta morte del suo signore e la scomparsa di Château d'Ambreville nel 896 DI, Clébard lasciò Glantri, visto che contestava le leggi di successione glantriane che lo escludevano da qualsiasi pretesa nobiliare. Nel lungo peregrinare insieme al suo clan di lupin, Clébard seguì le tracce tramandate da una leggenda che parlava di una terra del lontano occidente popolata interamente da lupin. Fu così che nel 899 DI arrivò in Renardy, proprio mentre quel regno combatteva la sua battaglia più dura. Assaliti da un'orda di goblinoidi inferociti, i renardesi avevano già perso il loro sovrano in battaglia e la parte settentrionale del paese quando i lupin glantriani giunsero in loro aiuto, guidati da Clébard (che in seguito affermò astutamente di essere stato condotto fin là dalle visioni di Saimpt Renard, di cui divenne poi un fervente seguace, per ingraziarsi ulteriormente i lupin renardesi). Grazie alle proprie capacità strategiche e alla preparazione bellica del suo clan, Clébard riuscì a sfondare nelle retrovie goblinoidi e il fronte d'invasione si trovò così preso in trappola. Coordinando le proprie azioni con quelle dei nobili condottieri renardesi, Clébard riuscì infine a frenare l'invasione e schiacciare tutti i goblinoidi, anche se con notevoli perdite. Alla fine della guerra venne acclamato dalla popolazione e riuscì a sposare la figlia del precedente sovrano, garantendo alla nazione una nuova dinastia forte al potere, e aggiunse il suo simbolo, il fiore di giglio (Fleur de Lis) all'antico stemma



araldico dei reali di Renardy (la volpe dorata). Inoltre, in base agli accordi stretti durante la guerra, fece sposare molti dei suoi seguaci con i membri della nobiltà locale (garantendosi così un controllo più stretto dei nobili), mentre il fratello Richard reclamò le terre occidentali al confine col Bellayne e vi fondò la Baronìa di Marmandie, dove si insediò il clan dei Clairvault. Quando Clébard salì al trono, il Renardy era ancora un regno di province arretrate, ma grazie alla spinta progressista di Clébard la nazione divenne un vero stato illuminato, con una serie di leggi e codici che il sovrano promulgò unificando le antiche tradizioni lupin con i principi legali che Clébard aveva appreso da Sire Claude. Dopo aver governato per oltre vent'anni, introducendo tra l'altro il renardese (derivato dall'averoignese) come lingua del cetto medio e nobile (fatto che contribuì a cambiare il nome del paese da Renardy in Renardie) e facendo costruire numerosi castelli per fortificare i confini settentrionali, Clébard abdicò in favore del primogenito Gaston nel 928 DI e in seguito lasciò il palazzo seguendo le visioni profetiche della sua divinità, deciso a raggiungere l'immortalità. Grazie al patrocinio di Saimpt Renard (Korotiku) raggiunse così lo stato di Saimpt (santi divinizzati nel pantheon renardese, secondo la stessa riforma portata avanti da Clébard) nel 954 DI.

Personalità: Clébard è un termine di paragone per i fedeli, e simboleggia il moderno lupin civilizzato, ligio alle leggi e amante dell'ordine e della pace. Saimpt Clébard predica il rispetto delle tradizioni e dell'ordine costituito, la fedeltà alla famiglia e alle istituzioni, il patriottismo e lo spirito di sacrificio. Per le sue posizioni pacifiste e moderniste non va d'accordo con Saimpt Loup.

Patrono: Korotiku

Alleati: Saimpt Renard (Korotiku), Saimpt Mâtin

Nemici: Saimpt Loup

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Legale

Armi favorite: stocco (permesse tutte le armi da punta a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Autorità, bonus di +2 alle abilità generali Etichetta e Codici e Leggi (non gratuite)

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita Autorità

Domini: Pensiero, Legge, Nobiltà, Famiglia

Arma preferita: stocco

Fonte: SCS

# COBERHAM

## OMBRAFULGIDA

### Patrono degli Hin, Protettore delle Cinque Contee, Primo Maestro

Livello, Allineamento, Sfera: 10° (Temporale), N, Energia

Simbolo: una fiamma nera

Aree d'interesse: halfling (hin), magia, fiamma nera, misteri, conoscenza

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Cinque Contee) Norwold (Leeha)

Aspetto: un halfling di media statura ammantato di nero, con un'aura di fiamme oscure che lo circonda perennemente e impedisce di vederne chiaramente i lineamenti, anche se spiccano due occhi che mandano lampi argentei, dotati di uno sguardo magnetico e astuto.

Storia: TEORIA PROBABILE: in vita fu probabilmente il primo Custode Hin, colui che scoprì il segreto della Fiamma Nera sotto ai Monti Cime Nere e riuscì ad imbrigliarne l'energia costruendo il primo Crogiolo intorno al secolo VIII PI. Grazie ai suoi poteri gli hin ottennero un'arma tremenda da usare contro gli umanoidi, e guidati dal carisma e dall'audacia di Gunzuth gli halfling riuscirono a riguadagnare la libertà nel 610 PI, dopo un secolo di scontri ribattezzato il Tempo degli Eroi. In seguito Coberham tramandò i misteri della Fiamma Nera ad una cerchia ristretta di halfling creando i primi Custodi e diventando il mago più potente della regione, e finì col creare una strana rete magica protettiva intorno al reame di Shaerdon (attuali Cinque Contee) proprio sfruttando la Fiamma Nera. Così facendo terminò il sentiero del Paragone, raggiungendo l'immortalità nella sfera dell'Energia nel VI secolo PI.

Personalità: Coberham è un individuo estremamente saggio e silenzioso, un estimatore dei pensieri profondi e dei misteri del creato (quindi non proprio il tipico halfling). Si diletta nello studiare tutte le forme innovative di magia e non ha mai smesso di interessarsi della Fiamma Nera e delle sue origini, esortando tutti i suoi fedeli alla cautela e alla segretezza su questi misteri. È un fedele amico e alleato di Brindorhin, col quale ha condiviso le gesta epiche durante il Tempo degli Eroi, e trova il novizio Nob Nar un eccellente e divertente esempio dello spirito halfling, mentre i suoi unici nemici sono le divinità protettrici di orchi e goblin.

Patrono: sconosciuto [presunto: Ixion]

Alleati: Brindorhin, Nob Nar

Nemici: Karaash, Yagrai, Wogar

Allineamento dei seguaci: seguaci e chierici possono avere qualsiasi allineamento

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Forgiatura magica, bonus di +1 all'Intelligenza, bonus di +2 ad

un tipo di Conoscenza a scelta. I chierici di Coberham sono sempre Bardi Sapiienti e Custodi della Fiamma Nera (vedi *Tomo della Magia di Mystara* vol. 2 per ulteriori informazioni).

Abilità e poteri dei campioni: capacità di infravisione entro 3 metri per livello (max 36 mt). Nelle Cinque Contee, i campioni consacrati degli Alti Eroi sono i Maestri Hin (vedi regole relative alla classe presentate nel GAZ8 e nel *Tomo della Magia di Mystara* vol. 2); altrove Coberham non possiede campioni consacrati.

Domini: Energia, Magia, Conoscenza, Fuoco

Arma preferita: siangham

Fonte: GAZ8

# COCHERE

(MADRE INNOMINATA)

### Patrona dei Gyerian e dei Faenare

Livello, Allineamento, Sfera: 12° (Temporale), NB, Pensiero

Simbolo: la silhouette della zampa gialla di una gallina

Aree d'interesse: gyerian, faenare, sopravvivenza, libertà, famiglia, canto e musica

Diffusione del culto: Braccio dell'Immortale, Mondo Conosciuto (Terre Brulle), Serraine, Skothar (Jen), Terre di Mezzo

Aspetto: un gyerian o un faenare (in base ai discepoli a cui si manifesta) di dimensioni gigantesche con piumaggio bianco, cresta dorata, becco e artigli bronzei.

Storia: TEORIA PROBABILE: Cochere fu una delle prime gyerian (una razza di umanoidi avicoli) vissute su Mystara durante l'epoca blackmooriana. Cochere fu la prima ad acquistare un barlume di intelligenza tra i membri della sua specie, e riuscì a guidare la sua tribù verso i pascoli più fertili, difendendoli dai predatori e assicurando la continuazione della specie. Dopo epiche avventure nel continente di Skothar alla ricerca di un artefatto del Pensiero che consentisse anche ai suoi simili di sviluppare un'intelligenza superiore, Cochere salvò numerosi gyerian durante gli eventi della Grande Pioggia di Fuoco facendoli migrare nel Brun. Nel tremendo inverno che seguì, per permettere la sopravvivenza del suo popolo realizzò l'Uovo delle Meraviglie, un oggetto magico in grado di creare dal nulla ciò che il suo proprietario desiderava, dopo che questi lo avesse accuratamente accudito (covato) per un anno intero. Con questa invenzione Cochere venne notata da Korotiku, che la guidò a completare il sentiero dell'Eroe Epico nel 2920 PI. Dal momento della sua ascesa, Cochere ha sempre vegliato sui gyerian e protetto la loro esistenza, favorendo la loro migrazione attraverso i continenti e plasmando la civiltà gyerian improntata sul nomadismo, in modo da consentire ai suoi simili di sfuggire più facilmente ai predatori e di procurarsi le risorse dove più abbondavano.



I gyerian oggi sopravvivono nelle pianure del Brun centrale e dello Skothar proprio grazie alla sua intercessione.

In seguito, Cochere fu responsabile anche della creazione della razza faenare, nata dal suo desiderio di apportare ai gyerian quei miglioramenti che invece i suoi discendenti non avevano acquisito. Cochere era affascinata dalla grazia elfica, e quando venne a conoscenza dei tentativi di Aeryl di intercedere presso le fate e le faedorne per donare le ali ai suoi simili (gli antenati degli ee'aar del Braccio degli Immortali), Cochere decise di seguire la stessa strada. Dopo aver ottenuto il permesso delle faedorne in cambio di un'alleanza, Cochere inviò alcune tribù di gyerian a vivere nelle Isole Scintillanti insieme alle faedorne per diverse generazioni. La magia di quei luoghi e l'intervento divino produssero in quei gyerian i cambiamenti che li trasformarono gradualmente nei primi faenare, più aggraziati e armonici dei gyerian, e soprattutto dotati di ali in grado di volare. Quando Cochere comprese che la razza faenare aveva ormai i tratti stabili che aveva cercato, ispirò i suoi capi ad abbandonare le Isole Scintillanti per tornare su Mystara. Fu così che le faenare trovarono rifugio dai predatori sulle vette più alte, rendendo la loro sopravvivenza più facile rispetto a quella dei gyerian e favorendo la creazione di una società molto più sedentaria. Cochere non volle mai rivelare il suo nome ai faenare (che per questo la venerano come la Madre Innominata e credono fosse un immortale elfico, visti i loro trascorsi presso le faedorne), e li indirizzò verso uno stile di vita improntato alla solidarietà tra nidiate e all'amore per l'armonia e la musica. I faenare continuano ad avere relazioni distanti con le faedorne (conoscono i tempi e i luoghi in cui le Isole Scintillanti appaiono nel cielo mystarano), e credono che un giorno, se scopriranno la canzone più importante di tutte, la loro Madre finalmente tornerà tra loro per rivelare la via che conduce all'armonia eterna. Spesso Cochere ispira i più dotati tra i faenare a vagabondare per il mondo, diventando Cantori dell'Aria (Windsingers) proprio per portare nelle comunità faenare un rinnovamento che impedisce la stagnazione e l'aridità che inevitabilmente minacciano una società così chiusa. I Cantori inoltre hanno anche il compito di sorvegliare le altre razze, di scoprire nuove canzoni (in particolare la mitica Canzone della Madre), aiutare i gyerian e mantenere buoni contatti tra le due specie.

**Personalità:** Cochere è un'immortale schiva per quanto benevola nei confronti dei suoi protetti, orgogliosa e amante del canto, e incarna alla perfezione tutti i caratteri dei moderni gyerian e dei faenare. Non ha alleati, anche perché pochi si interessano delle specie a lei care, e a causa del suo ruolo marginale nella storia del Multiverso e del basso profilo tenuto dalla sua stirpe, non ha nemmeno nemici stabili, anche se ha in forte antipatia Idris, che sospetta essere la creatrice delle arpie, una razza aberrante di donne-uccello simile

alle faenare ma con istinti malvagi e abitudini disgustose.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Korotiku]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** qualunque

**Armi favorite:** armi naturali (sono permesse tutte le armi semplici)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuite *Cantare* e *Sopravvivenza in pianure* o *alture*, bonus di 1 punto alla CA. Tutti i chierici di Cochere sono sciamani che lanciano incantesimi cantando. Tra i faenare faenare Cochere sceglie gli sciamani più meritevoli (con punteggio di *Saggezza* e nell'abilità generale *Cantare* di 15 o maggiore) per farli diventare i suoi campioni, chiamati Cantori dell'Aria, ovvero Bardi Artisti o Sapiienti (v. *Tomo della Magia di Mystara*, vol. 2).

**Domini:** Pensiero, Bene, Famiglia, Arti

**Arma preferita:** pugnale

Fonte: IM3, PC2

## CORVO

**Patrono della Buona Sorte, Patrono dello Scherzo e del Divertimento, Maestro della Furbizia**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 7° (Temporale), CN, Pensiero

**Simbolo:** un corvo nero con le ali spiegate visto dall'alto

**Aree d'interesse:** buona sorte, divertimento, scherzo, gioco, furbizia, trucchi, halfling

**Diffusione del culto:** Alphatia, Mondo Conosciuto (Cinque Contee), Serraine

**Aspetto:** un halfling anziano ma arzillo che indossa vestiti sgargianti, con occhi scintillanti e sguardo malizioso che promette solo guai, capelli biondi corti striati di grigio e un viso pieno di rughe, nonostante il corpo sia ancora sano e vigoroso.

**Storia:** nella sua vita mortale, Falcho Fallowguard detto il Corvo (Raven) fu un halfling della città volante di Serraine che non prese mai nulla sul serio, nemmeno la sua ricerca dell'immortalità.

Perennemente baciato dalla fortuna, tutta la sua vita fu un'incessante inno alla spericolatezza, in cerca di avventura e divertimento, sempre



affidandosi all'istinto, alla furbizia o al caso e mai pianificando nulla. Dopo decenni passati tra i cieli nella sua amata Serraine e tra le terre del Mondo Conosciuto a portare scompiglio (in particolare nelle Cinque Contee), Falcho si imbatté per caso nel sentiero dell'Eroe Epico leggendo gli appunti di un saggio vergati in alcuni libri che aveva da poco trafugato dalla biblioteca di un mago thyatiano. Successivamente andò letteralmente a sbattere contro un immortale sulla cima di un monte dove stava cercando di recuperare alcuni suoi averi, caduti mentre attraversava le nuvole in groppa ad un amichevole drago. Tyche fu talmente colpita dal suo atteggiamento fanfarone e dalla sua fortuna che volle spingerlo sulla via dell'immortalità. E durante la sua ricerca Falcho continuò ad essere baciato dalla fortuna, poiché le imprese a cui venne chiamato risultarono per lui un gioco da ragazzi, tanto che Tyche, divertita oltre ogni limite, lo accolse tra gli immortali nel IV secolo DI.

**Personalità:** Il Corvo non si interessa affatto dei problemi di Mystara e non vuole avere nulla a che fare con gli obblighi che normalmente competono ad una divinità. Non che ignori gli ordini dei suoi superiori, ma ogni volta cerca una scusa per sembrare occupato e defilarsi, non perdendo mai l'occasione di infrangere le regole. Quello che però preferisce è sfruttare il suo senso dell'umorismo per giocare tiri mancini e farsi beffe degli altri immortali, in particolare quelli troppo seri, e in questo ha un valido alleato sia in Cretia (che partecipa spesso alle sue scorribande) che in Korotiku. Il Corvo non pratica scherzi e trucchi per malizia o con malignità, ma solamente per movimentare una vita altrimenti troppo placida e noiosa, e questa è precisamente la filosofia che insegna ai suoi fedeli. Inoltre, data la sua incredibile fortuna, è venerato soprattutto come patrono della buona sorte, e per questo spesso si diverte a prendere in giro Tourlain, eterno sfortunato e suo bersaglio preferito, anche lui sotto la protezione di Tyche per imperscrutabile volontà della dea bendata. Il suo culto è diffuso nelle Cinque Contee, tra gli halfling alphantiani e nella città volante di Serraine.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Tyche]

**Alleati:** Tyche, Cretia, Korotiku

**Nemici:** nessuno (scherzosa rivalità con Tourlain)

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale o Caotico; i chierici devono essere Caotici

**Armi favorite:** spada corta (permesse tutte le armi a una mano)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Schemire*, capacità speciale *colpo di fortuna* (1 volta al giorno può ritirare un suo tiro di dado)

**Abilità e poteri dei campioni:** abilità gratuita *Schemire*

**Domini:** Pensiero, Caos, Fortuna, Inganno

**Arma preferita:** fionda

**Fonte:** IM3

## CRACKAK DENTE AGUZZO

**Patrono degli Squali e degli Squaloidi (Shark-kin), Protettore dei Predatori**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 10° (Temporale), CN, Materia

**Simbolo:** uno squalo bianco

**Aree d'interesse:** squali, squaloidi, predatori, caccia, forza, ferocia

**Diffusione del culto:** Costa Selvaggia (Penisola di Capo Orchetto), Mondo Cavo (Oceano Atlassano), Sottomarinia, Tanegioth e tutti i mari tropicali

**Aspetto:** un enorme squalo bianco di oltre 6 metri di lunghezza, con denti lunghi e acuminati quando un pugnale e occhi rossi dallo sguardo assassino. La seconda forma è quella di uno squaloide (umanoide dalla testa di squalo con due occhi neri sporgenti) alto circa due metri, con squame color grigio chiaro, pelle elastica e sempre bagnata, la bocca aperta a causa delle grosse otto fila di zanne che ne impediscono la chiusura, una muscolatura possente e un tridente stretto nel pugno destro, con un'espressione eternamente famelica.

**Storia:** durante la sua esistenza mortale, Crakkak era un guerriero squaloide famoso per la sua forza e la sua brutalità, nonché per la sua ossessione nella caccia ai delfini. Crakkak uccise un migliaio di delfini in un giorno e così facendo impressionò talmente gli squali che accorsero per unirsi agli squaloidi, e da quel giorno le due razze furono una sola cosa. Divenuto immortale nella sfera della Materia in seguito a queste imprese epiche intorno al IV secolo





PI, ora è il patrono degli squaloidi e dei predatori marini (animali e umanoidi) in genere.

**Personalità:** Crakkak è un individuo dominato dagli istinti e dalla rabbia, un essere spietato e anarchico che riconosce solo la forza come unico strumento per determinare il potere e l'importanza, e che preferisce la compagnia degli squali a quella delle altre razze senzienti. A causa della sua brutalità e dei suoi insegnamenti è un acceso rivale di Malafor, patrono dei delfini, e di Crestaguzza, patrono dei kna.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Gorrziok]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** Malafor, Crestaguzza

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale o Caotico; i chierici devono essere Caotici

**Armi favorite:** lancia (permesse tutte le armi da punta e le armi naturali)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Frenesia combattiva*, protezione dagli squali (nessuno squalo può toccare il chierico finché questi non lo attacca), capacità di metamorfosi in squalo mako una volta al giorno (v. inc. arc. 2°)

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuita *Frenesia combattiva*, protezione dagli squali (v. sopra)

**Domini:** Materia, Caos, Forza, Caccia

**Arma preferita:** tridente

**Fonte:** PC3, OHP, WotI

## CRESTAGUZZA

### Patrono dei Kna, Protettore dei Cacciatori Marini, L'Ammazzaseppie

**Livello, Allineamento, Sfera:** 14° (Celestiale), N, Tempo

**Simbolo:** un calamaro gigante trafitto da un tridente

**Aree d'interesse:** kna, prosperità attraverso il commercio, caccia subacquea

**Diffusione del culto:** Sottomarinia e tutti i mari mystarani

**Aspetto:** un kna (umanoide dalla testa di pesce e una pinna unica al posto dei piedi) dotato di grande capacità oratoria e carisma, di statura imponente (oltre i 3m) con spalle e muscolatura possente, scaglie arancioni e una maestosa cresta dorsale color blu cobalto, con indosso una tunica d'alghe e armato con solo una lancia e una fiocina.

**Storia:** durante la sua esistenza mortale, Crestaguzza era un cacciatore e un mercante kna famoso per le sue innumerevoli battaglie contro le piovre e le seppie giganti. Egli creò la prima carovana subacquea uccidendo da solo una seppia gigante e poi addomesticando un masher (grande anellide subacqueo) per trasportare la sua carcassa.

Crestaguzza poi accumulò un'enorme fortuna grazie alle sue doti di mercante e fondò un impero commerciale che si estendeva per tutto il Mare Assolato, aprendo la strada dei commerci alla razza kna. Divenuto immortale nella sfera del Tempo nel secolo XI PI, dopo aver saputo mantenere in vita la sua compagnia mercantile (che si estende per tutto il Mare Assolato) durante diverse epoche, ora è il patrono dei cacciatori subacquei, dei kna e del commercio in genere.

**Personalità:** Le abilità di negoziazione di Crestaguzza e la sua buona fede vengono ancora oggi chiamate in causa dai kna che si apprestano a iniziare una trattativa d'affari o un viaggio per mare. Egli è un abile oratore e uno scaltro negoziatore per qualsiasi tipo di trattativa, agendo sovente come rappresentate della sua sfera. In generale è un individuo affabile anche se cauto e astuto, e l'unica inimicizia dichiarata è quella per coloro che cercano di minare la tranquillità dei suoi seguaci, ovvero Slizzark (patrona dei kopru), Saasskas (patrona dei pesci diavolo) e Crakkak (patrono di squaloidi e predatori marini).

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Calitha]

**Alleati:** Malafor, Calitha

**Nemici:** Slizzark, Ssaskas, Crakkak

**Allineamento dei seguaci:** seguaci e chierici possono avere qualunque allineamento

**Armi favorite:** lancia (permesse tutte le armi semplici da punta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Valutare*, bonus +1 ai TxC e ai danni inferti quando combattono contro mostri marini, bonus +2 alle abilità *Persuasione* e *Cacciare* (non gratuite)

**Domini:** Tempo, Acqua, Commercio, Caccia

**Arma preferita:** tridente

**Fonte:** PC3, WotI

## CRETIA

### Patrono dello Scherzo, Signore dei Guai e del Caos, Patrono della Guerra, Il Combinaguai

**Livello, Allineamento, Sfera:** 16° (Celestiale), CN, Pensiero

**Simbolo:** un volto sogghignante

**Aree d'interesse:** caos, scherzi e tiri mancini, sotterfugi, sopravvivenza attraverso il cambiamento, guerra

**Diffusione del culto:** Mondo Conosciuto (Ethengar, Glantri, Vestland)

**Aspetto:** un essere umano dalla pelle giallastra, sempre intento a muoversi e a sorridere, con occhi neri guizzanti e movenze spesso esagerate e farsesche, che ben si abbinano ai

suoi abiti composti da un patchwork di diversi stili, materiali e colori, e uno spadino alla cintura.

**Storia:** durante la sua vita mortale, Cretia fu un guerriero astuto e un abile imbroglione tra gli antenati degli ethengariani durante l'epoca di Blackmoor. In seguito alla Grande Pioggia di Fuoco, il popolo di Cretia fu costretto a subire molte perdite e grandi furono i suoi stenti e le privazioni sofferte. Ciò nonostante, Cretia considerò il cataclisma un fatto positivo, poiché aveva spazzato via la civiltà blackmooriana, che era divenuta corrotta e indolente proprio perché basata su rigidi sistemi di leggi. Una società troppo radicata nell'ordine diventava stagnante e la conseguenza ultima non poteva che essere la sua distruzione, mentre il suo popolo era riuscito a sopravvivere grazie alla propria adattabilità e versatilità alle situazioni e ai climi. Cretia aiutò la sua gente a superare le difficoltà di quel periodo oscuro e riuscì a diventare immortale col beneplacito di Korotiku intorno al 2850 PI.

**Personalità:** Ora Cretia è totalmente dedito alla filosofia del Caos, che per lui rappresenta l'unico modo per evitare la corruzione e la stasi generata dall'Ordine. Concentra in particolar modo la sua attenzione sugli ethengariani, creando di quando in quando problemi e ponendo ostacoli sul loro cammino per spronarli ad adattarsi alla diversità e a rimanere attivi e prosperi. Dagli ethengariani è venerato come il portatore del Caos e dello scherzo, ed è inoltre il patrono della guerra intesa come strumento di cambiamento ultimo. Ora sta cercando di espandere la sua filosofia nelle terre del Nord, dove si scontra con la volontà di imporre l'ordine assoluto di Vanya e Forsetta.

**Patrono:** Korotiku

**Alleati:** Eiryndul, Korotiku, Ixion, Terra, Corvo

**Nemici:** Forsetta, Vanya

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale e Caotico; i chierici devono essere Caotici

**Armi favorite:** spada corta (permesse tutte le armi a una mano)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuite *Fingere* e *Istinto combattivo*, capacità di *Muoversi in silenzio* come ladro di pari livello

**Abilità e poteri dei campioni:** abilità gratuite *Fingere* e *Istinto combattivo*

**Domini:** Pensiero, Caos, Inganno, Guerra

**Arma preferita:** spada corta

**Fonte:** GAZ12, WotI, X3

## DANEL STRISCE-DI-TIGRE

### Patrono del Clan della Tigre

**Livello, Allineamento, Sfera:** 14° (Celestiale), NM, Entropia

**Simbolo:** l'occhio di un gatto

**Aree d'interesse:** clan della tigre, sofferenza, dolore, vendetta

**Diffusione del culto:** Mondo Conosciuto (Clan di Atruaghin)

**Aspetto:** un umano snello ma con una muscolatura evidente, un'andatura agile e movimenti aggraziati come quelli di una pantera, gli occhi a fessura come quelli di un felino (pupille verticali e iridi striate d'oro) e il corpo ricoperto da larghe scorticature cicatrizzate simile alle strisce di una tigre, con indosso una semplice tunica corta e senza maniche e la spada corta alla cintura.

**Storia:** nato durante il periodo della dominazione degli orchi rossi sulle tribù di Atruaghin, i genitori di Danel lottarono con tutte le forze contro gli oppressori ma infine vennero catturati e uccisi. Il piccolo Danel a soli quattro anni venne sottoposto a un'orribile sevizia, che lasciò sul suo corpo numerose cicatrici simili alle strisce della tigre. Anni dopo Danel si unì ad Atruaghin nella riscossa contro gli oppressori umanoidi, e per la sua audacia e lealtà in battaglia divenne il capo del Clan della Tigre. E fintanto che Atruaghin rimase a vegliare sui suoi seguaci, anche Danel regnò con giustizia e fermezza sul suo popolo, covando però nel cuore un profondo odio per gli umanoidi. Un brutto giorno alcuni seguaci di Atzanteotl contattarono Danel e riuscirono ad entrare nelle sue grazie. Col tempo lo convinsero che era tutta colpa di Atruaghin se le terre delle tribù erano state invase dagli umanoidi, poiché se egli non li avesse abbandonati gli umanoidi certo non avrebbero avuto scampo contro una nazione unita. Danel cominciò ad incolpare Atruaghin per la morte dei suoi genitori e le sue cicatrici, e finì così col cospirare contro le altre tribù e per scatenare la guerra contro di loro. A nulla valse l'estremo intervento di Hattani, avvertito da Atruaghin: Danel, prima umiliato in una sfida pubblica, si vendicò del capo tribù rivale preparandogli un agguato e uccidendolo personalmente dopo due giorni di combattimento corpo a corpo. Alla fine le sue gesta gli valsero l'ascesa nella sfera





dell'Entropia nel 770 PI, e ora serve Atzanteotl con fervore.

**Personalità:** L'odio e il rancore che Atzanteotl ha fatto crescere in lui hanno cancellato qualsiasi scrupolo o senso di compassione che albergava in Danel, divenuto un immortale crudele e sadico, che non perde occasione di provocare dolore ai mortali per vendicarsi della sorte che aveva subito lui.

**Patrono:** Atzanteotl

**Alleati:** Atzanteotl

**Nemici:** Atruaghin, Hattani, Ahmanni, Mahmatti

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale e Caotico; i chierici devono essere Caotici

**Armi favorite:** spada corta e daga (permesse le bolas, il giavellotto, la lancia, la cerbottana e qualsiasi mazza)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Resistenza, capacità di Nascondersi nelle ombre come ladro di pari livello, bonus di +2 all'abilità Tossicologia (non gratuita)

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuita Resistenza, capacità di Nascondersi nelle ombre come ladro di pari livello

**Domini:** Entropia, Male, Vendetta, Dolore

**Arma preferita:** spada corta

**Fonte:** GAZ14, Wotl

## DEMOGORGONE

(ΑΠΓΡΒΟΔΑ, ΒΙΠΓ ΜΥΩΙΠ, ΓΟΡΟΠ, GULLVEIG, LA ΠΕΡΑ ΣΙΓΠΟΡΑ, RE LUCERTOLA, ΣΗΟΡΟΠΑ)

**Patrono della Necromanzia e della Distruzione, Patrona della Corruzione e delle Malattie, Flagello delle Anime**

(Nota: Demogorgone ha sia una personalità maschile che una femminile, che coesistono)

**Livello, Allineamento, Sfera:** 30° (Eterno), CM, Entropia

**Simbolo:** un pentacolo nero su sfondo rosso

**Aree d'interesse:** necromanzia, stregoneria, malattie, corruzione, distruzione, rettili, lucertoloidi, streghe

**Diffusione del culto:** Costa Selvaggia (Ator), Davania (Addakia, Costa della Giungla, Izonda, Meghales Amosses), Mondo Cavo (Malpheggi), Mondo Conosciuto (Cynidicea, Darokin, Terre del Nord), Norwold, Ochalea, Tangor, Tanegioth

**Aspetto:** una creatura alta 5,4 mt, con due teste di scimmia che sormontano due colli nerboruti, due lunghi tentacoli al posto delle braccia, il torso e le zampe possenti vagamente rettiloidi ricoperte di squame brune, una grande e appuntita cresta dorsale e una lunga coda biforcuta.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: la storia di Demogorgone è avvolta nel mistero come quella degli immortali più antichi. Alcuni dicono che sia una forza della natura come Thanatos ed Hel, l'incarnazione della forza maligna della Sfera dell'Entropia. Altri dicono che fosse un essere rettiloide (forse un carnifex) che raggiunse l'immortalità sotto la guida di Thanatos dopo aver corrotto la sua intera razza, condannandola all'estinzione o all'esilio prima dell'avvento della razza umana. Ciò che è certo è che esiste da prima della Grande Pioggia di Fuoco, che ha una larga base di fedeli tra le creature rettiloidi malvage, ha una particolare predilezione per la necromanzia e la stregoneria, e possiede un duplice aspetto, quello femminile (con cui è portatrice di inganni, stregoneria e corruzione) e quello maschile (con cui padroneggia la magia nera e porta la distruzione). Nel 565 DI il Principe Abatu di Varellya cercò di evocare e sottomettere Demogorgone grazie ad antichi rituali rettiloidi da lui scoperti, ma la divinità fu più astuta di lui: finse di essere vincolata agli ordini del suo evocatore per ingannare gli osservatori immortali, portò morte e distruzione ai nemici interni di Abatu, salvo poi ribellarsi e devastare il resto della Varellya, lanciando una terribile maledizione che costrinse i sopravvissuti a reincarnarsi per sempre in orrendi nagpa portatori di malattie e corruzione. In seguito, nel VII secolo DI Demogorgone concentrò i suoi sforzi nella zona orientale di Darokin per creare un regno basato sul culto della morte e sulla corruzione entropica nei confronti dei viventi, ma grazie all'intervento di sacerdoti e paladini di Valerias, Ixion e Maat, il suo piano venne sventato ed ella (nella sua identità mortale) fu imprigionata nel Tempio del Male da lei stessa fatto edificare in quelle che sono ora le Terre Orchesche. A causa dei potenti incantesimi usati dai suoi nemici, Demogorgone è rimasta intrappolata in quel luogo per oltre 300 anni, e ancora attende che qualche incauto avventuriero o qualche devoto fedele arrivi e spezzi i sigilli che libereranno nuovamente nel mondo la sua forza malvagia e assetata di potere. Nonostante la sua prigionia, ella continua a donare potere ai suoi sacerdoti, che cercano in ogni modo di trovare la divinità perduta per ottenere il potere supremo.

**Personalità:** Oltre a lottare con gli immortali rappresentanti del Bene e della Legge (in particolare Ixion, Maat e Ka), Demogorgone è in perenne competizione con Orcus per diventare il signore incontrastato della necromanzia, e considera quest'ultimo un essere brutale e



*selvaggio privo dell'astuzia e della malizia necessaria per corrompere le anime mortali, azione necessaria per portare fino in fondo l'annientamento di un essere vivente: per lei infatti l'annientamento totale si ottiene solo corrompendo sia l'anima che il corpo. Inoltre sta cercando in tutti i modi di liberarsi dalla sua prigione e di tornare prepotentemente alla ribalta nel mondo sfruttando i culti segreti che ancora la venerano sotto varie identità.*

Patrono: sconosciuto [presunto: Thanatos]

Alleati: collabora con Thanatos e Nyx

Nemici: Ixion, Ka, Orcus

Allineamento dei seguaci: Caotico

Armi favorite: frusta (permesse tutte le armi)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Intimidire*, capacità di controllo dei non-morti come chierico di 3 livelli superiori, bonus +2 all'abilità *Conoscenze occulte* (non gratuita)

Abilità e poteri dei vendicatori: capacità di controllo dei non-morti come chierico di 3 livelli superiore

Domini: Entropia, Caos, Male, Morte, *Corruzione*

Arma preferita: mazzafrusto pesante

Fonte: Immortal set, SCS, WotI

## DIAMANTE

(*SHEHG LVHG*, SPIRITO DELLE STELLE)

**Signore di tutti i Draghi Legali, Il Drago delle Stelle**

Livello, Allineamento, Sfera: 16° (Celestiale), LB, Materia

Simbolo: una corona costituita da un serpente che si morde la coda, sormontata da un gigantesco diamante sul capo del serpente

Aree d'interesse: draghi legali, ordine, saggezza, giustizia, tolleranza

Diffusione del culto: Norwold, Ochalea, Terre dei Wallara, comunità draconiche legali di Mystara

Aspetto: un enorme drago dal portamento nobile e dallo sguardo fiero, con scaglie che paiono diamanti sfaccettati e brillano

tanto più  
intensamente  
quanto più  
esposte alla  
luce, dando al  
corpo un  
colore quasi  
bianco e  
rendendo  
difficile  
osservare anche  
per poco la sua  
magnificenza.



Storia: Diamante nacque dal drago dorato Arbendael, sacerdotessa del Grande Drago che viveva a Shadowmere, quando essa si offrì al proprio signore per partorire il prescelto che avrebbe guidato la stirpe draconica ad affrontare il suo nemico più pericoloso, secondo le profezie. Quando però la madre venne assalita da alcuni draghi rinnegati, per salvare suo figlio lo confinò in forma di Eldar (antichi progenitori della razza elfica) e lo nascose presso una famiglia di contadini delle Terre Alte glantriane, sacrificando la sua vita per proteggerlo. Sotto l'identità umana di Thelvyn Foxeyes, un semplice contadino, egli crebbe tra i flaemi ignaro delle sue vere origini. Nell'ultimo ventennio del VI secolo DI rimase coinvolto nella guerra contro i draghi rinnegati che minacciavano la sua patria e l'intera regione. Dopo una lunga ricerca che lo portò da un capo all'altro del Brun, ritrovò un potente artefatto blackmooriano (l'Armatura del Drago) che gli permise di diventare il secondo Signore dei Draghi (Dragonlord) di Mystara, e grazie ad esso sconfisse i draghi ribelli, conquistando il titolo di Re dei Flaemi. In seguito, egli scoprì la vera identità della madre e quindi sventò una guerra totale tra i regni draconici del Norwold e l'impero di Alphatia che avrebbe minacciato tutto il Mondo Conosciuto, venendo acclamato Re dei Draghi di Mystara (Dragonking) dalla sua stirpe dopo aver recuperato la sua vera forma, diventando Thelvaenir il drago dorato. In seguito a questo successo, il Grande Drago in una visione gli rivelò di essere suo padre e di averlo generato per distruggere l'Overlord, una creatura malvagia e potente che viveva rinchiusa nel piano esterno di Veydra e stava preparando l'invasione di Mystara con un esercito di mostri e di draghi gemmati. Thelvaenir si mise a capo di un'armata di draghi e umani e riuscì a ricacciare gli invasori grazie al Collare dei Draghi, e infine distrusse l'Overlord in virtù dei poteri divini che aveva raggiunto. In seguito a questa ennesima impresa epica infatti il Grande Drago acconsentì ad elevarlo allo status di immortale, e nel 515 DI egli divenne Diamante, l'attuale Drago delle Stelle, patrono dei draghi legali e dei mortali che si dimostrano retti e benevolenti. Nel 1001 DI vi fu un evento sconvolgente tra le gerarchie draconiche: il principe glantriano Jaggar von Drachenfels, Gran Maestro di Dracologia, riuscì a sconfiggere Diamante in singolar tenzone. Sebbene avesse potuto reclamare per sé il posto di Drago delle Stelle, Jaggar tuttavia preferì risparmiare lo sconfitto su consiglio del Grande Drago, e per questo Diamante è ancora in carica, anche se dopo il duello la sua reputazione tra i draghi è diminuita.

Personalità: Diamante è un immortale paziente e ben disposto al dialogo e alla mediazione, ma solo quando si trova di fronte qualcuno che lo è



altrettanto. Se invece l'interlocutore si dimostra infido o semplicemente opportunisto, la sua furia scende inaspettata e letale, proprio come calerebbe il maglio della giustizia sui colpevoli. È irritato da coloro che fingono, mentono o si approfittano degli esseri benevoli, e la sua punizione è sempre veloce e inflessibile (e così insegna anche ai suoi sacerdoti). È un buon alleato del Grande Drago e di Ka (entrambi degni di ammirazione) e si trova bene in compagnia di Terra, data l'ammirazione di quest'ultima per la stirpe draconica. Disprezza e sorveglia le azioni di Perla, che non perde occasione per ricordargli la sua umiliante sconfitta contro un mortale, uno smacco dal quale Diamante non si è ancora ripreso, anche se non ha mai cercato vendetta contro Jaggat, diventandone amico e consigliere.

**Nota:** gli immortali draconici (Perla, Opale, Diamante e il Grande Drago) vengono sostituiti da altri candidati quando questi ultimi muoiono, in modo che la posizione che occupano nel pantheon draghesco non sia mai vacante (altrimenti ne risentirebbe l'equilibrio universale).

**Patrono:** Grande Drago

**Alleati:** Grande Drago, Ka, Terra

**Nemici:** Perla

**Allineamento dei seguaci:** Legale

**Armi favorite:** armi naturali (permesse tutte le armi da taglio)

**Abilità e poteri dei chierici:** lingua draconica gratuita, bonus di +2 a tutti i tiri per scacciare i non morti, bonus di +2 all'abilità *Miti e leggende draconiche* (non gratuita)

**Abilità e poteri dei paladini:** lingua draconica gratuita, bonus di +2 a tutti i tiri per scacciare i non morti

**Domini:** Materia, Legge, Bene, Giustizia, Draghi

**Arma preferita:** armi naturali (morso o artigli)

**Fonte:** trilogia di romanzi *Dragonlord of Mystara*, WotI, Master e Immortal set, OHP

## ΔΙΥΛΑΠΠΑ

(ΑΡΔΥΙΠΠΑ, *YEWA*)

**Patrona della Volontà e del Coraggio, Patrona della Caccia**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 18° (Celestiale), NB, Pensiero

**Simbolo:** una lancia conficcata in un masso

**Areë d'interesse:** coraggio, forza di volontà, perseveranza, caccia, libertà

**Diffusione del culto:** Costa Selvaggia (Robrenn), Davania (Hinterland Thyatiane, Izonda, Pelatan), Mondo Conosciuto (Thyatis)

**Aspetto:** una giovane donna dall'espressione seria, quasi severa, dalla pelle chiara e dai lunghi capelli rosso fuoco, vestita con una corta tunica di pelle, un perizoma, un paio di stivaletti di cuoio e una fascia fermacapelli ricavata dalla pelle di un leone, e con in mano una lancia corta dalla punta di pietra (il tipico aspetto dei thratiani).

**Storia:** Diulanna nacque intorno al XIX secolo PI nel continente davaniano da una tribù neathar che, mischiandosi con gli antaliani deportati in questa regione dai nithiani nel 1000 PI, avrebbero poi dato origine ai thratiani (gli attuali abitanti delle Hinterland Thyatiane sulla costa settentrionale della Davania). Diulanna fu sempre uno spirito ribelle, dotata di una forza e di una volontà fuori dal comune, si impegnò a contrastare le rigide tradizioni della sua gente fino a diventare una cacciatrice indipendente, rifiutando di sottomettersi agli uomini e ottenendo infine rispetto per il proprio valore. Korotiku ammirò la sua determinazione e la capacità di ribellarsi agli schemi, e ne favorì l'ascesa tra gli immortali del Pensiero intorno al XVIII secolo PI, dopo epiche imprese contro i lucertoloidi che vivevano nel nord della Davania, che vennero sterminati o costretti a fuggire a ovest (andando a finire nei Bassopiani di Amalur) e a sud (dove i sopravvissuti divennero col tempo i *sis'thik* del deserto del Meghales Amosses). In seguito, Diulanna ispirò i propri discendenti alla sua venerazione, e intorno al 1000 PI un gruppo di sacerdotesse a lei devote condusse una spedizione dal Brasol verso la parte occidentale della Davania, dove si insediarono e fondarono il Matriarcato del





*Pelatan, una nazione dominata dalle amazzoni e dalle sacerdotesse di Diulanna e di altre divinità femminili. Fu poi Diulanna a patrocinare l'ascesa all'immortalità dell'intrepido Karaash, colpita dalla sua volontà indomita e dalla grande capacità combattiva, ed in seguito estese il suo appoggio alla cultura thratiana e a quella robrenniana.*

**Personalità:** Diulanna è la patrona della volontà, del coraggio e della libertà d'azione e di pensiero, specie tra le minoranze, accanendosi in particolare contro il maschilismo opprimente di cui Rathanos si fa portatore. Diulanna è uno spirito selvaggio e libero, e chiede grande determinazione e sacrificio ai suoi fedeli per non piegarsi mai davanti ai soprusi e alla volontà dei despoti. Diulanna ama molto anche la caccia, rituale di cui è patrona presso varie civiltà. I suoi alleati più leali sono Tarastia e Patura, a lei molto legate poiché ammirano la sua determinazione e condividono l'odio verso Rathanos, mentre lei si batte contro ogni immortale che minacci le culture di cui si fa protettrice.

**Patrono:** Korotiku

**Alleati:** Korotiku, Tarastia, Patura

**Nemici:** Rathanos e qualsiasi immortale che minacci le culture che ella protegge

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

**Armi favorite:** lancia (permesse tutte le armi da punta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Coraggio, bonus di +1 all'Iniziativa individuale, bonus di +1 ai TS contro effetti che influenzano la mente

**Domini:** Pensiero, Bene, Coraggio, Volontà, Caccia

**Arma preferita:** mezza lancia

**Fonte:** DotE, WotI, HW, SCS

## DJAEA

(ERDA, MADRE NATURA)

**Scudo dei Mondi, Patrona dell'Equilibrio Naturale**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 34° (Gerarca), N, Materia

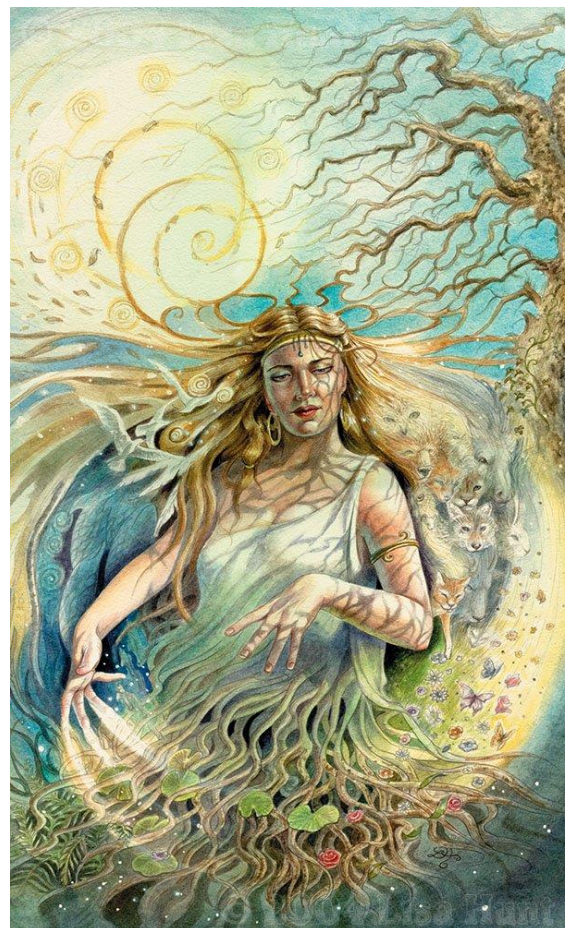
**Simbolo:** una grande pietra bianca intorno alla quale è avvolto un serpente

**Aree d'interesse:** equilibrio naturale, rispetto della vita e dell'ambiente, sopravvivenza dei mondi e delle razze viventi, druidismo

**Diffusione del culto:** Davania (Emerond, Hinterland Thyatiane), Isola dell'Alba, Mondo Conosciuto (Ierendi, Terre del Nord, Terre di Mezzo), Norwold, Skothar (Jen)

**Aspetto:** una donna affascinante di carnagione scura che non ha ancora raggiunto la mezza età, con una lunga tunica e una gonna bianca di stile antico.

**Storia:** nata tra le tribù neathar che abitavano ai confini con l'impero di Blackmoor, Djaea divenne ben presto un'esperta di arti arcane e si rifiutò di seguire l'attraente via della tecnologia blackmooriana. Djaea si tenne sempre alla larga dall'influsso di Blackmoor, disprezzando il modo in cui l'impero assoggettava le civiltà vicine e imponeva il proprio stile di vita, e preferì continuare i suoi studi ampliando la sua conoscenza della magia legata alla natura e agli elementi. Djaea aveva già iniziato a percorrere il sentiero dell'immortalità quando Blackmoor venne distrutta nella Grande Pioggia di Fuoco, e dopo essere sopravvissuta con fatica, rimase estremamente scossa dalla devastazione portata in tutto il mondo da quel cataclisma. Finalmente divenuta immortale (ca. 2930 PI) dopo aver salvato numerose tribù dall'estinzione, decise di fare il possibile per proteggere i mondi e le civiltà dalla distruzione. Cominciò così ad insegnare ad alcuni spiriti illuminati la Via della Natura, per rispettare l'equilibrio tra le forze elementali e proteggere la natura (considerando il pianeta come un essere vivente). Fu proprio grazie alla sua nuova dottrina che venne creato a tutti gli effetti il druidismo, una filosofia etico-religiosa che lentamente si diffuse in tutto il mondo, aumentando enormemente





l'influenza e il potere di Djaea all'interno della sfera della Materia, nonostante non abbia mai pianificato grandi progetti come molti altri immortali.

**Personalità:** Djaea (soprannominata Madre Natura poiché è legata all'intero ecosistema del pianeta) si sforza di acquisire quante più informazioni possibili sulla natura del Multiverso e delle sue creature, e invita i suoi adepti a fare altrettanto limitatamente alla loro realtà e alla regione in cui vivono. Djaea non apprezza chi agisce d'istinto, e cerca sempre di raccogliere le idee prima di decidere il corso delle sue azioni, per evitare di danneggiare in qualsiasi modo gli esseri viventi o di portare distruzione. Per questo è meditativa e lenta nel prendere decisioni. Ha molto rispetto per Khoronus (i due sono diventati compagni una volta immortali), e collabora spesso con Terra con cui condivide l'amore per la natura e i viventi. È però nemica di qualsiasi immortale porti avanti opere di distruzione o alterazione dell'equilibrio universale.

**Patrono:** Terra

**Alleati:** Khoronus (suo compagno), Terra

**Nemici:** Thanatos e qualsiasi patrono della distruzione

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale

**Armi favorite:** bastone (permesse solo le armi semplici fatte di legno, pietra, osso o metalli naturali)

**Abilità e poteri dei chierici:** bonus di +1 a Saggezza o Costituzione, capacità di *lingua animale* (v. inc. arc. 2°) per un'ora al giorno, un'abilità gratuita a scelta tra *Guarire*, *Sopravvivenza* e *Orientamento*, bonus di +2 ad un'abilità a scelta tra *Conoscenze naturali* ed *Allevatore* (non gratuite). I chierici di Djaea sono sempre druidi e usano gli incantesimi druidici.

**Abilità e poteri dei difensori:** abilità gratuita *Sopravvivenza*, bonus di +1 a Saggezza o Costituzione

**Domini:** Materia, Animale, Vegetale, Terra, Protezione, Guarigione

**Arma preferita:** mazza leggera

**Fonte:** WotI, Immortal set

## DODICI OSSERVATORI

### Patroni delle Arti e dei Mestieri

**Livello, Allineamento, Sfera:** 5° (Iniziato), N, Materia

**Simbolo:** un medaglione con due occhi

**Aree d'interesse:** artigianato e mestieri

**Diffusione del culto:** Bellissaria, Isola dell'Alba (Porto dell'Est e Porto dell'Ovest), Mondo Conosciuto (Darokin, Ierendi, Minrothad, Sind), Ochalea

**Aspetto:** un umano senza particolari segni distintivi tranne il fatto di essere calvo e con uno sguardo intenso, con indosso un abito e attrezzi adatti al

mestiere che impersona l'immortale (la forma è sempre la stessa, cambiano gli strumenti e il vestiario con cui appare).

**Storia:** seppur il nome potrebbe trarre in inganno, si tratta di una singola divinità che prima di diventare immortale era un mago e un artigiano darokiniano di nome Doregar. Durante una spedizione sventurata, i suoi compagni d'avventura vennero brutalmente sterminati davanti ai suoi occhi, e solo per miracolo lui riuscì a fuggire. Tuttavia, a causa dello choc subito egli sviluppò alcune personalità alternative, una per ciascuno dei suoi compagni massacrati, fino ad avere dodici personalità multiple. Grazie alla propria abilità nelle arti e nell'artigianato (che forse venne aumentata dal fatto che ogni personalità si specializzò in un mestiere artigiano) attirò l'attenzione di Kagyar, e col tempo riuscì a scoprire la strada per divenire immortale nella sfera della Materia, anche se l'ascesa (avvenuta nel II secolo DI) non servì a curarlo dal suo disturbo. In effetti fu l'unico immortale a percorrere il Sentiero del Genio Poliedrico vivendo tre vite contemporaneamente grazie alle sue personalità multiple.

**Personalità:** Ora è il patrono degli artigiani in tutto il mondo e collabora saltuariamente con Kagyar. Ha creato dodici avatar di se stesso, in modo da fornire a ciascuna delle sue personalità un corpo, e i mortali lo venerano come dodici divinità diverse, ciascuna protettrice di un campo dell'artigianato (Fabbro, Falegname, Scalpellino, Minatore, Intagliatore, Vasaio, Vetraio, Canapaio, Sarto, Carradore, Tintore e Mugnaio).

**Patrono:** Kagyar

**Alleati:** Kagyar (occasionalmente)

**Nemici:** nessuno specifico (si oppone a chiunque porti distruzione)

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

**Armi favorite:** martello (permesse tutte le armi da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Valutare*, bonus di +2 ad un tipo di *Artigianato* (non gratuito)

**Domini:** Materia, Artigianato, Metalli

**Arma preferita:** martello leggero

**Fonte:** HW, GAZ9, WotI

# EIRYNDUL

(L'AVVENTURIERO, EYRIS, SHAIBUTH)

**Patrono dell'Astuzia, Patrono dell'Avventura,  
Patrono di Shiye-Lawr**

Livello, Allineamento, Sfera: 20° (Empireo), CB, Energia

Simbolo: una fila di denti bianchi sorridenti su sfondo nero

Aree d'interesse: creature silvane, elfi, illusioni e inganni, astuzia, scherzi, divertimento, curiosità, avventura

Diffusione del culto: Alphatia, Braccio dell'Immortale (Aeryl), Costa Selvaggia (Eusdria, Herath), Hule e città-stato huleane, Isola dell'Alba (Redstone), Terre di Mezzo

Aspetto: un elfo alto dai capelli d'argento dall'aspetto sornione e lo sguardo arguto, vestito con abiti regali e con in testa una corona dorata incisa con immagini di esseri silvani che fanno baldoria.

Storia: Eiryndul era un abile stratega e un esperto elfo mago durante il regno di Ilsundal nel Reame Silvano (2100-1800 PI). Emarginato a causa del suo salace sarcasmo, dei suoi costanti scherzi nonché delle sue scarse capacità come guerriero, finì col fare amicizia con le creature della foresta e preferì vivere insieme a driadi e centauri, coltivando a fondo lo studio della magia aspettando l'occasione per vendicarsi degli elfi che lo avevano sbeffeggiato ed esiliato. Intrapreso il Sentiero del Paragone sotto la protezione di Rathanos tuttavia egli abbandonò i suoi propositi di vendetta contro la sua gente e il suo animò si rasserenò, anche se continuò a non amare la filosofia pacifica e abbastanza noiosa di Ilsundal. Convinse così una minoranza del suo clan (gli elfi più giovani e avventurosi) a seguirlo in un viaggio verso una nuova patria in cui sarebbero stati liberi dalle restrizioni del Reame Silvano. Grazie alle sue potenti magie portò i suoi seguaci nel Bosco Oscuro, insediandosi sulle sponde del Lago Tros dove aveva già edificato una piccola città. Qui riuscì a modificare la zona circostante aprendo squarci nella realtà e permeando la foresta con l'energia dell'illusione, rendendo il Bosco Oscuro un luogo unico al mondo. In seguito sconfisse gli incantatori più potenti della zona che minacciavano la sua popolazione, e venne a conoscenza dei passi che ancora doveva compiere per ottenere l'immortalità. Fece quanto era in suo potere per raggiungere lo status divino, e riuscì infine nell'impresa nel 1200 PI, creando un artefatto che lasciò immerso nelle acque del lago come reliquia a



protezione del suo nuovo clan, i Daendur. Successivamente si fece conoscere dalle comunità elfiche del Brun (elfi del Braccio dell'Immortale, della Costa Selvaggia e del Reame Silvano), allargando la propria base di fedeli anche gli aranea herathiani, maestri dell'inganno e dell'illusione. Quando il protetto di Ilsundal, Mealiden Guardastelle, guidò un folto gruppo di elfi verso la costa orientale del Brun, lasciando il Reame Silvano a causa della pressione dei vicini popoli bellicosi, con astuzia riuscì a persuadere i capi di uno dei clan più numerosi, gli Shiye, a lasciare Mealiden e li fece insediare nelle foreste centrali di Alphatia, dove fondarono il regno di Shiye Lawr, rinnegarono Ilsundal e si votarono al suo culto. Questi elfi, influenzati da Eiryndul, divennero col tempo più misteriosi, indipendenti, astuti e pericolosi di quelli dell'Alfheim.

Personalità: Eiryndul si diverte a stuzzicare gli altri immortali con scherzi e piani attentamente studiati per metterli in imbarazzo (senza tuttavia far mai loro del male), specialmente nei confronti di Ilsundal e Mealiden, ed è anche rinomato per le sue scappatelle romantiche sia con mortali che immortali. Ha un'accesa rivalità nei confronti di Valerias, la quale ha ripetutamente ignorato le sue avances e lo ha messo in ridicolo davanti ad altri immortali. Per questo Eiryndul ha giurato di vendicarsi e ha preso sotto la sua protezione Kythria, una giovane immortale simile a Valerias che intende usare per sottrarre potere e prestigio alla dea dell'amore. Inoltre è in competizione con Harrow, giovane immortale della Dimensione dell'Incubo che ha ostacolato i suoi piani diverse volte e sta minando la sua autorità tra gli elfi del suo clan originario, e considera Loki un immortale pericoloso e ostile, che non perde occasione per usare l'astuzia e l'inganno per fini distruttivi.

Patrono: Rathanos

Alleati: Faunus, Korotiku, Zirchev, Kythria

Nemici: Harrow, Loki, Valerias

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

Armi favorite: spada corta (permesse solo armi semplici a una mano, la balestra e la cerbottana)

Abilità e poteri dei chierici: un'abilità gratuita a scelta tra *Fingere* e *Nascondersi*, bonus di +1 al Carisma, capacità di individuare porte segrete e passaggi nascosti (1-3 su d6), capacità di rendersi invisibili 1 volta al giorno.

I chierici elfici di Eiryndul sono sempre Custodi del Fiore, ovvero Illusionisti (maghi specialisti nella scuola dell'illusione) della Tradizione Elfica votati al culto di Eiryndul, a cui egli concede anche l'accesso ad alcune magie clericali e druidiche e la capacità di interagire con la Reliquia (v. *Tomo della Magia di Mystara*, vol. 2). Laddove Eiryndul sia venerato da



creature senza reliquia, il sacerdote di Eiryndul è sempre un mago (o un elfo-mago) a cui l'immortale concede in aggiunta agli incantesimi arcani alcune magie clericali e druidiche.

Abilità e poteri dei campioni: i campioni consacrati di Eiryndul si chiamano Ombre. Sia che si tratti di elfi o di membri di altre razze, le Ombre sono sempre ladri che usano la stessa tabella di progressione, il THACO e i DV di un normale elfo, ma hanno accesso agli incantesimi delle ombre (v. manuale *Il Perfetto Ladro*) e agli incantesimi della scuola dell'illusione concessi come magie clericali da Eiryndul. Tuttavia, la loro progressione negli incantesimi si ferma al 10° livello, proprio come i normali elfi-signori, e dal 11° livello in avanti progrediscono solo per migliorare le loro capacità ladresche.

Domini: Energia, Caos, Bene, Inganno, *Illusione*  
Arma preferita: spada corta

Fonte: DotE, HW, WotI, SCS, OHP

## FAUNUS

(*ΚΕΡΝΙΨΠΠ, ΦΥΗΑΠ ΞΥΠ, ΪΠΥΥΣ, ΛΥΡΕΡΧΥΣ, ΣΙΛΕΠΥΣ*)

**Patrono di Ebbrezza e Divertimento, Patrono degli Istinti e della Sessualità, Custode delle Razze Silvane**

Livello, Allineamento, Sfera: 11° (Temporale), CN, Materia

Simbolo: un boccale ricavato da un corno d'ariete

Aree d'interesse: razze silvane, animali, istinti, sessualità, ebbrezza, baldoria, edonismo, poesia e musica

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Robrenn), Davania (Meghala Kimata), Hule e città-stato huleane, Isola dell'Alba (Redstone), Mondo Cavo (Mileniani, Traldar), Mondo Conosciuto (Alfheim, Thyatis), Ochalea

Aspetto: un classico satiro o fauno (umanoide dal corpo villosso, col busto e la testa umani, le zampe e una coda caprine e un paio di piccole corna sulle tempie) il cui aspetto può essere quello di un giovane prestante e affascinante o quello di un vecchio e grasso ubriaccone.

Storia: Faunus è un immortale antico, tanto da aver quasi dimenticato le sue origini. Ciò che ricorda è di essere stato un essere caprino mutato magicamente per essere più intelligente e più utile ai suoi creatori (probabilmente i Carnifex). Col tempo la sua intelligenza e coscienza crebbero fino a far di lui un essere senziente e indipendente, oltre che estremamente longevo. Così, dopo aver passato gran parte della propria vita bevendo e gozzovigliando,

dilettandosi nelle arti poetiche e in quelle amatorie, riuscì infine a intraprendere il sentiero che lo condusse all'immortalità nella sfera della Materia. I suoi discendenti sono gli attuali satiri (chiamati anche fauni o sileni).

Personalità: Faunus è un immortale interessato solo al proprio benessere e alla protezione delle creature dei boschi nonché degli armenti. Egli non ha ambizioni di potere né intenzioni maligne: è l'incarnazione delle pulsioni animali e dell'istinto di sopravvivenza. Faunus ama divertirsi e soddisfare qualsiasi desiderio, e invita i suoi fedeli a fare altrettanto con spirito libero, godendo dei piaceri della carne e sfruttando la musica e il canto come mezzi per liberare lo spirito e gli istinti. Faunus è un buon amico di Eiryndul (che condivide il suo spirito selvaggio e l'amore per le razze silvane), di Zirchev e Chirone (protettori di animali e abitanti delle foreste) e trova spesso un alleato nel giovane Palson, amante della musica e delle passioni.

Patrono: Terra

Alleati: Eyrindul, Zirchev, Chirone, Palson

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

Armi favorite: clava (permesse tutte le armi semplici a una mano e il bastone)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Intrattenere*, bonus di +1 al Carisma, capacità permanente di *parlare con gli animali* (v. inc. dru. 2°). Tutti i chierici di Faunus sono Bardi Artisti.

Domini: Materia, Caos, Animale, Arti

Arma preferita: randello

Fonte: HW, WotI, SCS, HWR3



# FINIDEL

## Patrono della Brasolia, Patrono della Giustizia

Livello, Allineamento, Sfera: 7° (Temporale), LN, Tempo

Simbolo: cinque cerchi verdi disposti in circolo su sfondo azzurro

Aree d'interesse: famiglia, patriottismo, speranza, giustizia, Brasol

Diffusione del culto: Davania (Brasol)

Aspetto: un uomo abbronzato sui trent'anni dal fisico asciutto e dal portamento austero, ben rasato, alto circa 1,80m, con occhi marroni e capelli castani ben pettinati. Solitamente indossa una tunica di lino azzurra fermata sulla spalla da una spilla col suo simbolo e legata in vita con una cinta a cui è attaccata una mazza dorata.

Storia: dopo una vita trascorsa al servizio del proprio immortale nel tentativo di portare prosperità e salvezza tra la sua gente, Finidel, un chierico brasoliano, scelse la via del dinasta per entrare nella leggenda. Nel mezzo di una furiosa tempesta sulle vette del Monte Grimm, Brindorhin prestò ascolto al suo fedele chierico e accettò la sua richiesta di percorrere il sentiero del Dinasta. Finidel si mise quindi alla ricerca del Cappuccio di Mala, che si riteneva permettesse di viaggiare nel tempo; l'impresa fu ardua e quasi mortale in molte occasioni, ma Finidel perseverò ed ebbe successo. In seguito scelse una regione a sudest dei Monti Brasoliani e a sud della patria halfling, e qui iniziò a disboscare per creare un nuovo insediamento. Le colline boschive erano infestate da draghi verdi, ma uno dopo l'altro i grandi rettili furono uccisi o costretti a fuggire dal potere di Finidel. Quando tutta la zona fu sicura, Finidel tornò in patria e convinse a seguirlo molti umani e halfling con la promessa di un nuovo regno che attendeva i più meritevoli, in cui sia umani che halfling avrebbero potuto vivere insieme in pace.

I coloni arrivarono a frotte e nei primi anni del V secolo PI venne fondata la città dei Cinque Colli come capitale del nuovo regno di Brasolia. Finidel si sposò ed ebbe tre figli: due femmine e un maschio. Il suo regno prosperò, e durante il periodo di maggiore anarchia



tre invasioni da parte di tribù umanoidi, rettiloidi e avanguardie varelliane furono respinte. Un doloroso evento fu la scoperta di un complotto per spodestarlo che coinvolgeva diversi suoi vecchi compagni d'avventura. Dal momento che le prove contro di loro erano inconfutabili, Finidel siglò a malincuore la loro condanna a morte per preservare il suo regno. Durante gli ottant'anni del regno di Finidel, suo figlio ebbe un erede maschio, assicurandogli una dinastia. Da quel giorno, Finidel divenne imprevedibile ed introverso, e scomparendo spesso per giorni interi senza dare spiegazioni. Dopo tre di queste sparizioni il suo umore si rallegrò, avendo fatto buon uso del Cappuccio di Mala per viaggiare nel futuro e aiutare i suoi discendenti. Abdicò poi in favore del proprio figlio, indossò le vecchie vesti da avventuriero, e si diresse nelle terre selvagge verso il Monte Grimm per l'ultima volta, ascendendo all'immortalità nel 410 PI.

Personalità: Finidel è un individuo spesso soggetto a sbalzi d'umore che durano parecchi giorni. Normalmente è amichevole, gentile e ottimista, retaggio della sua esperienza di governante mortale, ma quando cambia d'umore appare introverso, fatalista e sospettoso. Nonostante tutto è sempre tollerante verso gli altri punti di vista e considera il divenire incessante lo stato perfetto e naturale del Multiverso, che deve quindi essere preservato dalle forze stagnanti e da quelle inutilmente distruttive. Egli insegna ai suoi fedeli a proteggere il nucleo familiare, ad amministrare la giustizia con mano inflessibile e a non perdere mai la speranza nel miglioramento futuro. È sempre rimasto un infaticabile alleato di Brindorhin, che Finidel considera saggio e infallibile, e nel corso del tempo ha sviluppato un legame di amicizia e lealtà nei confronti di Paarkum, accomunati dall'essere i protettori dei brasoliani.

Patrono: sconosciuto [presunto: Brindorhin]

Alleati: Brindorhin, Paarkum

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali o Legali

Armi favorite: mazza (permesse armi da botta e fionda)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Percepire inganni*, bonus di +1 alla *Saggezza*, bonus di +2 alle abilità *Codici e Leggi* e *Persuasione* (non gratuite)

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *percepire inganni*, bonus di +1 alla *Saggezza*

Domini: Tempo, Legge, Giustizia, Famiglia

Arma preferita: mazza leggera

Fonte: IM2



# FORSETTA

(*POREWIT*)

**Patrono della Legge e della Giustizia, Patrono della Lealtà, Patrono del Vestland**

Livello, Allineamento, Sfera: 9° (Temporale), LB, Materia

Simbolo: uno scettro dorato con quattro rubini sulla testa

Aree d'interesse: giustizia, legge, obbedienza e lealtà, sincerità, protezione del Vestland

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Territori Heldannici), Norwold

Aspetto: un heldannese alto dal portamento nobile e sereno, con barba e capelli incanutiti, che indossa un'armatura di piastre dorata, uno scudo lucido al braccio sinistro e uno scettro dorato con quattro grossi rubini sulla testata (simbolo della Legge) stretto nella mano destra.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** durante la sua vita mortale, Forsetta fu Ruthin, un grande condottiero heldannese che visse nelle terre dell'attuale Vestland. Dopo aver trascorso gran parte della sua vita come jarl a capo di una delle regioni al confine col Trollheim, combattendo con orde di umanoidi e giganti per difendere la sua gente, venne in possesso di un potente artefatto di Volund, la Corona della Regalità detta Sorona, che le leggende raccontano fosse stata forgiata per Frey come simbolo del suo potere sulle Terre del Nord. Grazie ad essa, Ruthin riuscì a pacificare gran parte degli jarl suoi avversari, formando una forte coalizione per resistere alle pressioni degli Ethengariani e degli umanoidi, e diede un primo codice di leggi alle tribù normanne, col quale si divise nelle tre classi la società normanna (jarl, liberi e thrall). Durante un pellegrinaggio verso un luogo sacro a Frigg (Terra), sua protettrice, ella gli apparve in sogno e gli indicò la strada da che avrebbe dovuto percorrere per entrare a far parte degli Aesir. Convintosi di essere l'incarnazione di Forsetta, Ruthin fece tutto ciò che gli venne chiesto e iniziò la sua strada verso l'Immortalità, reincarnandosi varie volte per recuperare la Sorona. Riuscì infine a portare a termine la sua epica impresa alla fine del XIII secolo PI e divenne quindi immortale nella sfera della Materia. In seguito alla conquista nithiana delle Terre del Nord, il suo culto venne spazzato via e gli artefatti a lui cari andarono persi. Solo recentemente Forsetta ha recuperato la Sorona e si è occupato di reclutare nuovi fedeli tra le genti del nord, incarnandosi nell'identità mortale del saggio profeta Haymin. Così nel VII secolo DI egli assisté e consigliò lo jarl Gendar, affidandogli la mitica Sorona, grazie alla quale riuscì a ricacciare ad ovest i dominatori



ostlandesi e ad unire i clan vestlandesi sotto la propria bandiera, fondando il Regno di Vestland di cui egli fu incoronato da Haymin primo Sommo Re, col nome di Ottar. Fu sempre su ispirazione di Haymin che Ottar diede un codice scritto di leggi alla nazione, e contribuì alla nascita di una chiesa di Forsetta – il Culto Ruthiniano – come patrono del Vestland, riportando in auge il credo di questo Immortale come mezzo per attirare nuovi fedeli e garantire l'appoggio della popolazione al sovrano. In seguito il Culto Ruthiniano aiutò la corona vestlandese a mantenere l'ordine e a creare leggi più moderne ed eque (senza mai tuttavia togliere potere ai governanti), anche se col tempo perse parte della sua importanza a favore di altri immortali suoi alleati, più popolari nella regione. Attualmente Forsetta continua a vegliare sull'ordine costituito nelle Terre del Nord, e si sta interessando particolarmente degli Jarlati di Soderffjord, cercando di portare legge e ordine anche nel caos di quella terra divisa, spingendo i nobili a unirsi sotto la bandiera di Ragnar. Ha inoltre interesse che il suo culto si espanda nei Territori Heldannici (per porre un freno al violento imperialismo di Vanya) e nelle contrade disordinate del Norwold.

Personalità: Forsetta è un individuo onesto e pacifico, che persegue in modo quasi ossessivo gli ideali di ordine e giustizia, poiché ritiene che codificare leggi e amministrarle equamente sia l'unico modo per dare armonia alla vita e guidare i mortali verso il progresso sociale. Forsetta non condivide la mentalità e gli insegnamenti di Cretia, con il quale si è scontrato in passato pur senza considerarlo un nemico, mentre osteggia apertamente i culti di Loki, Hel e Vanya.

Patrono: sconosciuto [presunto: Terra]

Alleati: Terra, Odino, Frey e Freyja

Nemici: Loki, Hel, Vanya

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: mazza (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità *Percepire inganni* gratuita, bonus di +1 ai TxC quando combattono avversari caotici o fuorilegge, bonus di +2 alle abilità *Codici e Leggi* e *Miti e Leggende* (non gratuite)

Abilità e poteri dei paladini: abilità *Percepire inganni* gratuita, bonus di +1 ai TxC quando combattono avversari caotici o fuorilegge

Domini: Materia, Legge, Bene, Giustizia

Arma preferita: mazza pesante

Fonte: X3, WotI

# FREY

(BRJAN, FREDAR, JARLO, OYO, SZELKIRALY)

**Patrono della Fratellanza e della Fertilità,  
Stratega di Odino**

Livello, Allineamento, Sfera: 13° (Celestiali), NB, Pensiero

Simbolo: un cinghiale dorato sotto ad un falchetto e una corona incrociati, oppure un grande cinghiale dorato che traina un carro volante

Aree d'interesse: ardore e strategia in battaglia, virilità, lealtà, amicizia, agricoltura e fertilità

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Eusdria), Davania (Hinterland Thyatiane, Izonda), Isola dell'Alba (Dunadale, Helskir, Westrouke), Isole delle Perle, Mondo Cavo (Antaliani, elfi di Valghiacciata, nani Kogolor, Tanagoro), Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Territori Heldannici, Wendar), Norwold

Aspetto: Frey è un antaliano alto, biondo e dotato di un fascino non comune, con un fisico agile e snello (combatte con l'intelligenza e l'astuzia più che con la forza bruta), vestito con abiti tipici delle popolazioni nordiche (corazza di maglia, spada lunga al fianco, elmo con coprinaso e un mantello di pelliccia). Frey non si separa mai dal suo cinghiale dorato, Gullinbursti, che cavalca in battaglia, e possiede la nave volante Skipbladnir, che è in grado di rimpicciolirsi fino a stare nella sua tasca.

Storia: Fredar e Fredara erano fratello e sorella membri di una tribù antaliana che viveva nell'attuale Vestland. Esperti guerrieri e attenti strateghi, entrambi non erano guidati dalla sete di sangue o di conquista come i loro simili, ma erano convinti che il vero guerriero dovesse combattere solo per nobili cause e per portare giustizia nel mondo. *Insieme intrapresero la strada verso le sfere celesti aiutati da Odino durante il periodo che fu soprannominato l'Era degli Eroi (dal 1900 PI al 1600 PI), e durante le loro imprese ebbero modo di conoscere sia i Korrigan che Wayland e Thor (i più grandi rappresentati di quell'era), ai quali rimasero legati da un'amicizia eterna. Essi divennero immortali dopo una serie impressionante di imprese epiche: prima favorirono la migrazione di diverse tribù antaliane nelle attuali terre dell'Ostland e del*

*Soderfjord, annientando un potente artefatto entropico di Hel che rendeva inospitali quei luoghi. Poi protessero i coloni antaliani dalla successiva invasione di umanoidi capeggiati da Re Loark e in seguito guidarono una spedizione di eroi per liberare l'Ostland da un malvagio gigante mago che aveva reso schiavi gli ostlandesi. In seguito allo scontro col gigante Budrig, Frey recuperò un favoloso artefatto opera di Volund che aveva permesso a Budrig di sottomettere gli ostlandesi: la Corona della Regalità, che dona al suo possessore la capacità di governare saggiamente un popolo se egli ha il cuore puro, o di vessarlo se è un tiranno. Frey venne così acclamato primo Jarl Supremo delle Terre del Nord, e governò a lungo con saggezza, fino al giorno in cui la sorella tornò a chiedere il suo aiuto. Ella aveva avuto una visione che la spingeva a recarsi a ovest per sventare una grave minaccia, e Frey volle accompagnarla insieme a un gruppo di valorosi. Giunti nel Glantri conobbero gli elfi Korrigan, anch'essi giunti nelle Terre Alte per trovare un artefatto che avrebbe scatenato una catastrofe, secondo le visioni della loro profetessa. Il gruppo fu poi travolto dagli eventi della Catastrofe*



*Glantriana, e separati dagli altri compagni si trovarono loro malgrado a dover aiutare un clan di elfi a sopravvivere. Fu solo grazie alla loro determinazione e ai loro poteri che gli esuli riuscirono ad attraversare la crosta mystarana, emergendo nel Mondo Cavo e insediandosi nella Valghiacciata. Dopo aver aiutato gli elfi, spinti da Odino a realizzare il proprio destino, i due fratelli finirono con l'aiutare i nani abbandonati da Kagyar a sopravvivere nel Mondo Cavo, addestrando i capi del clan Kogolor come propri successori e ottenendo così l'immortalità nel 1660 PI.*

Personalità: In seguito alla sua ascesa, Frey (insieme alla sorella Freyja) è divenuto il protettore di

tutta la stirpe antaliana nonché dei nani Kogolor e degli elfi dei ghiacci nel Mondo Cavo. Attualmente è fidato consigliere di Odino e ha un grande seguito tra le genti del nord come patrono dell'ardore e della strategia in battaglia, della lealtà, dell'amicizia, della virilità e della fertilità (spesso il suo culto è associato all'agricoltura e in generale al ciclo delle stagioni). In particolare, Frey è ben visto dalle classi più povere poiché predica che è meglio evitare di scontrarsi quando è possibile, e se la battaglia è inevitabile allora



l'uso dell'intelligenza e di una buona strategia è più utile ed efficace della forza bruta (cosa che non lo rende popolare tra guerrieri normanni più tradizionali).

Patrono: Odino

Alleati: Freyja, Odino, Thor, Wayland, i Korrigan

Nemici: Loki, Hel

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Legali

Armi favorite: spada lunga e scure (permesse tutte le armi da taglio)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Istinto combattivo*, accesso a incantesimi druidici di 1° e 2° livello, bonus di 1 punto alla Classe d'Armatura

Abilità e poteri dei difensori: abilità gratuita *Istinto combattivo*, accesso a incantesimi druidici di 1° e 2°

Domini: Pensiero, Bene, Coraggio, Fertilità

Arma preferita: spada lunga

Fonte: GAZ7, HW, WotI, SCS

## FREYJA

(*BOLDOGASSZOPY, BRJANNA, FREDARA, LADA, OYA*)

**Patrona della Bellezza e dell'Amore, Patrona della Fertilità, Custode del Seidh, Guardiana delle Anime**

Livello, Allineamento, Sfera: 13° (Celestiali), NB, Pensiero

Simbolo: un pegaso bianco con le ali spiegate

Aree d'interesse: donne guerriere, fertilità, abbondanza, bellezza, amore, famiglia, Seidh (profezia), anime dei valorosi

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Eusdria), Davania (Hinterland Thyatiane, Izonda), Isola dell'Alba (Dunadale, Helskir, Westrouke), Isole delle Perle, Mondo Cavo (Antaliani, elfi di Valghiacciata, nani Kogolor, Tanagoro), Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Territori Heldannici, Wendar), Norwold

Aspetto: Freyja è una tipica antaliana alta, bionda, e dotata di un fascino non comune, con un fisico agile e snello, vestita con abiti tipici delle popolazioni nordiche (corazza di maglia, spada e falchetto ai fianchi), e un mantello di piume di falco sulle spalle, grazie a cui può volare e trasformarsi in uccello. Freyja indossa sempre la sua collana Brisingamen, un artefatto nanico, e adora adornarsi con gioielli e acconciarsi i capelli in due lunghe trecce.

Storia: Fredar e Fredara erano fratello e sorella membri di una tribù antaliana che viveva nell'attuale Vestland. Esperti guerrieri e attenti strateghi, entrambi non erano guidati dalla sete di sangue o di conquista come i loro simili, ma erano convinti che il

vero guerriero dovesse combattere solo per nobili cause e per portare giustizia nel mondo. *Insieme intrapresero la strada verso le sfere celesti aiutati da Odino durante il periodo che fu soprannominato l'Era degli Eroi (durato circa trecento anni, dal 1900 PI al 1600 PI), quando individui del calibro di Thor, i Korrigan e Loki fecero la loro comparsa su Mystara. Essi divennero immortali verso il 1660 PI, dopo aver compiuto imprese epiche (come proteggere le tribù antaliane delle attuali Terre del Nord dalle scorrerie di clan di giganti e dei feroci umanoidi di Re Loark, annientare un potente artefatto entropico di Hel, recuperare la sacra Sorona, guidare gli elfi di Valghiacciata nel Mondo Cavo e aiutare i nani Kogolor a sopravvivere) ed essere riusciti a forgiare armi leggendarie grazie all'aiuto dei nani Modrigswerg e del fabbro Wayland. Durante le loro imprese conobbero sia i Korrigan che Thor, coi quali strinsero un'amicizia che continuò anche tra le sfere immortali. Freyja ebbe inoltre una relazione con un affascinante straniero di nome Od (forse un'incarnazione di Odino) e prima della sua misteriosa scomparsa da lui ebbe due figlie, Hnossa (tesoro) e Gersimi (gioiello), la cui bellezza è leggendaria tra i normanni, e che il mito vuole abitino nel palazzo celeste di Freyja, Sessrummir.*

Personalità: Dopo la sua ascesa, Freyja (insieme col fratello Frey) è divenuta la protettrice di tutta la stirpe antaliana nonché dei nani Kogolor, prendendoli sotto la sua custodia dopo che Kagyar li abbandonò nel Mondo Cavo, e degli elfi dei ghiacci, che condusse alla salvezza insieme al fratello. Ella ama di circondarsi di cose belle e sfoggiare il proprio fascino pur senza secondi fini. Ha un carattere molto aperto e passionale, ed è fortemente legata all'idea di lealtà alla famiglia (in particolare al fratello Frey e ad Odino che considera come un padre). Freyja ha grande seguito tra i normanni come patrona delle donne guerriere e dei valorosi caduti in battaglia, della fertilità e della sessualità, della bellezza, dell'amore (sia filiale e fraterno che passionale) e del Seidh (l'arte della profezia).

Patrono: Odino

Alleati: Frey, Odino, Wayland, i Korrigan

Nemici: Hel, Loki

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Legali

Armi favorite: spada corta e pugnale (permesse tutte le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Coraggio*, accesso a incantesimi druidici di 1° e 2° livello, bonus di 1 punto alla Classe d'Armatura

Abilità e poteri dei difensori: abilità gratuita *Coraggio*, accesso a incantesimi druidici di 1° e 2° livello

Domini: Pensiero, Bene, Fertilità, Famiglia

Arma preferita: spada corta

Fonte: GAZ7, HW, WotI, SCS

## GARAL GLITTERLODE

(GARL GLITTERGOLD)

**Patrono degli Gnomi, Patrono dell'Invenzione e della Tecnica, Supremo Inventore**

Livello, Allineamento, Sfera: 12° (Temporale), CB, Materia

Simbolo: un cristallo sfaccettato e luccicante; oppure due ruote dentate a incastro

Aree d'interesse: gnomi, inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato

Diffusione del culto: Alphatia, Costa Selvaggia (Hule), Davania (Picchi di Ghiaccio, Vulcania), Mondo Cavo (nani Kogolor, Oostdok), Mondo Conosciuto (Casa di Roccia, Karamaikos, Wendar), Serraine, Terre di Mezzo (Hyborea)

Aspetto: un piccolo umanoide simile a un nano coi lineamenti tipici degli gnomi (naso lungo e sottile, grosse basette, sopracciglia folte, occhi sempre in movimento e capelli perennemente spettinati), tarchiato, allegro e ingegnoso, che veste sempre con abiti colorati e sgargianti.

Storia: Garl nacque tra la stirpe nanica e raggiunse l'immortalità nella sfera della Materia grazie alla sua incredibile ingegnosità e creatività prima che Blackmoor venisse distrutta dal cataclisma (forse intorno al 3100 PI). Successivamente decise di lasciare la propria impronta nel mondo creando una nuova razza simile ai nani, che avevano cominciato ad estinguersi a causa delle malattie e dei cambiamenti climatici dovuti alla Pioggia di Fuoco. Garal creò così gli gnomi, più piccoli dei nani ma dotati di un enorme spirito di adattabilità a qualsiasi tipo di ambiente, e pose alcune colonie nelle regioni montuose e collinose del continente settentrionale e di quello meridionale. Gli gnomi ben presto prosperarono nonostante gli scontri con gli umanoidi, e divennero famosi per le loro incredibili invenzioni. Successivamente Garal divenne il patrono degli ultimi nani di prima generazione (Kogolor) quando Kagyar li trasportò nel Mondo Cavo nel 1800 PI prima dell'estinzione, disinteressandosi poi del loro destino per concentrarsi sui nani denwarf.

Personalità: Garal è un individuo industrioso e sempre in movimento, ed è solito compiere diverse cose contemporaneamente per non perdere un minuto. Estremamente preciso quanto ingegnoso, è dotato di uno spirito creativo e di una fantasia fuori dal comune, che può essere un'arma decisiva anche contro i suoi nemici. Odia con forza sia Kurtulmak, responsabile di aver devastato il regno gnomico di Falun (nelle Terre del Nord) prima di diventare immortale, sia Ranivorus, che rappresenta il prodotto di un aberrante e blasfemo incrocio tra gnomi e troll. Il suo unico alleato è Kagyar, che considera ancora un

maestro da seguire, e in passato ha collaborato con Wayland e Ilmarinen, due pionieri dell'invenzione, e con Frey e Freyja per proteggere i Kogolor.

Patrono: Kagyar

Alleati: Kagyar

Nemici: Kurtulmak, Ranivorus

Allineamento dei seguaci: chierici e seguaci possono avere qualunque allineamento

Armi favorite: martello (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Religione gnomica*, bonus di +1 all'Intelligenza, bonus di +2 all'abilità *Meccanica fantastica* (non gratuita).

Nota: Nessun chierico di Garal è in grado di scacciare i non-morti. Alcuni chierici gnomi di Garal appartengono alla casta dei Custodi dell'Ingranaggio Multifunzionale (v. *Tomo della Magia di Mystara: Vol. 2* per ulteriori dettagli).

Domini: Materia, Caos, Bene, Artigianato

Arma preferita: martello-picca gnomesco

Fonte: PC2, HW, WotI

## GENERALE ETERPIO

(САПРЕП ЖІАНГЈУП, FUKYUVU DAISHOV)

**Patrono della Guerra e della Battaglia, Patrono della Disciplina**

Livello, Allineamento, Sfera: 7° (Temporale), LM, Materia

Simbolo: spada rossa su scudo nero

Aree d'interesse: guerra, battaglia, disciplina, ferocia, vittoria, pragmatismo, soldati e mercenari spietati

Diffusione del culto: Alphatia, Bellissaria, Esterhold, Ochalea, Patera (Myoshima), Skothar (Jen, Thonia)

Aspetto: un guerriero in armatura completa all'apparenza traslucida, con la celata alzata che mostra un volto quasi trasparente segnato da numerose cicatrici, con la pelle (o il pelo) secca e rugosa, una benda all'occhio sinistro e un lampo di furia inarrestabile nell'altro. Appare solitamente in sella ad un cavallo da guerra (o a una tigre da guerra)





di pelo bianco sporco, pesante e segnato dalle battaglie, con uno spadone attaccato alla sella e una lancia in mano.

Storia: durante la sua vita mortale, il Generale Eterno visse praticamente sempre sul campo di battaglia fin da quando perse i genitori a causa della guerra. Le circostanze lo resero dunque pragmatico e opportunista fin dall'adolescenza, costringendolo ad arruolarsi in una compagnia di mercenari per sopravvivere. Da quel momento il giovane Guthbrand (questo il nome mortale del Generale, un umano del Regno di Thonia nello Skothar settentrionale) divenne un esperto nell'arte della guerra, servendo come mercenario negli eserciti di numerose nazioni in varie parti di Mystara durante il VII secolo PI, e con l'andare del tempo scoprì anche che quella vita gli piaceva molto. Raggiunta una certa fama ed esperienza dopo anni al servizio della corona thoniana, Guthbrand giurò fedeltà ad una chiesa legale per puro opportunismo: aveva sempre servito fedelmente qualsiasi altro padrone, ma lo status di cavaliere che conferiva essere al servizio della chiesa portava numerosi vantaggi e relativamente pochi obblighi. In seguito, anche la scelta di continuare a combattere per sempre cercando di diventare immortale fu altrettanto pragmatica, visto che era l'unico modo di sconfiggere la morte, un avversario apparentemente imbattibile che interferiva con il suo stile di vita. Guthbrand fu così reincarnato dal suo patrono in altrettanti combattenti appartenenti a razze e culture diverse. *Dapprima fu un abile un mago da battaglia alphantiano che condusse l'esercito della casata per cui combatteva a prevalere nelle battaglie cruciali per la supremazia durante il periodo dei disordini nel continente alphantiano. Poi divenne un monaco combattente ochalese, che al servizio dei nobili Kiang contribuì a distruggere il regno degli orchimagi e a fondare quello di Ochalea (venendo ricordato e venerato come uno dei Ministri della Corte Celeste). Infine fu un chierico rakasta myoshimano, civiltà il cui codice d'onore e di disciplina affascinò notevolmente Guthbrand, tanto che una volta raggiunta l'immortalità (nel VI secolo PI) decise di patrocinare anche i samurai dell'impero di Myoshima (dove è conosciuto come Fukyuu Daishou, la traduzione in myoshimano del suo nome da immortale).*

Personalità: Il Generale Eterno possiede un solo principio: combattere per vincere senza mostrare pietà. I motivi che stanno dietro alla battaglia non gli interessano: la cosa importante è prendere parte ad una battaglia e vincerla. Per il Generale il fine giustifica sempre i mezzi, e l'unico fine accettabile per un soldato è la sconfitta del nemico e il trionfo in battaglia. Egli non è necessariamente brutale o crudele, ma ha imparato ad essere spietato e a non concedere tregua, poiché un nemico rimasto in vita costituisce sempre e comunque un pericolo per il

futuro (come imparò a sue spese durante la vita mortale, e la benda sull'occhio ne è una testimonianza imperitura). Non dà alcuna importanza al destino di coloro che vengono coinvolti nella battaglia, poiché l'importante è che essa venga combattuta e vinta, nonostante le vittime. Il Generale Eterno predica ai suoi fedeli la lealtà ai compagni e l'obbedienza ai comandanti, ma solo sulla base del fatto che l'ordine e la disciplina sono due armi vincenti nella conduzione di una battaglia, e che l'unione fa la forza quando si tratta di combattere. Il Generale Eterno è l'incarnazione del perfetto soldato (o samurai) che combatte fino all'ultimo seguendo gli ordini dei propri superiori, senza remore morali o tentennamenti. La sua mitica figura viene venerata in special modo nei regni di Thonia (sua madrepatria), Surshield e Randel (lo stato più militarista dell'impero alphantiano), nonché dai rakasta di Myoshima e dai lupin shar-pei. Non ha alleati stabili né nemici di lunga data: si limita a competere con le divinità riconosciute patrono della guerra per prenderne il posto, in particolare è rivale di Vanya, Thor e Halav, e da ha tempo tagliato ogni rapporto col suo antico patrono.

Patrono: sconosciuto [presunto: Utnapishtim]

Alleati: nessuno

Nemici: rivalità con Vanya, Thor e Halav

Allineamento dei seguaci: Legale

Armi favorite: spada (permesse tutte le armi)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Istinto combattivo*, bonus di +1 alla Forza

Abilità e poteri dei campioni: abilità gratuita *Istinto combattivo*

Domini: Materia, Legge, Male, Guerra

Arma preferita: spada bastarda

Fonte: IM3

## GORM

(VALI)

**Protettore di Cynidicea, Patrono della Giustizia, Signore delle Tempeste**

Livello, Allineamento, Sfera: 19° (Empireo), LN, Energia

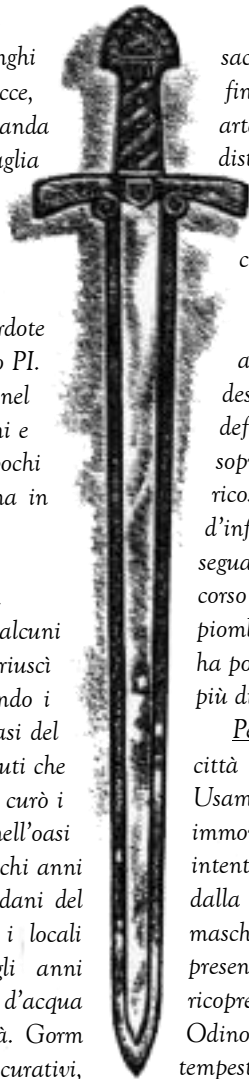
Simbolo: un fulmine blu

Aree d'interesse: giustizia, guerra, tempeste, Cynidicea

Diffusione del culto: Isola dell'Alba (Helskir), Mondo Cavo (Traldar), Mondo Conosciuto (Cynidicea, Terre del Nord), Norwold

**Aspetto:** un uomo dal fisico prestante, con lunghi capelli biondi e una folta barba raccolta in trecce, occhi grigi e uno sguardo che esprime forza e domanda deferenza, con indosso un'armatura di maglia modellata sui suoi muscoli, una tunica di cotone blu e un paio di schinieri e di sandali, con una spada al fianco e un bastone dorato a forma di saetta nella mano sinistra.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: in vita fu un sacerdote ostlandese di Tyr vissuto a cavallo del VI e V secolo PI. Durante una razzia ad una colonia nithiana nel Soderfjord venne catturato insieme ai suoi compagni e portato in catene nel cuore dell'impero. Dopo pochi anni di schiavitù l'impero nithiano andò in rovina in seguito alla maledizione degli immortali, e insieme ad altri normanni si ritrovò a vagare nel deserto, fino a che non caddero alla mercé di una tribù di predoni alasiyani. Trascorsi alcuni anni in servitù presso questi nuovi padroni, Gorm riuscì finalmente a ottenere la libertà nel 488 PI, quando i predoni vennero sconfitti dopo aver attaccato un'oasi del sud, e lasciarono sul campo sia i loro compagni caduti che i loro schiavi. Grazie ai suoi poteri clericali, Gorm curò i suoi liberatori e ottenuta la loro fiducia fu accolto nell'oasi di Cynidicea. Questo villaggio era stato fondato pochi anni prima da un gruppo di traldar in fuga dai kerendani del sud che vi si era stabilito dopo aver sconfitto i locali neanderthal che vi abitavano. Nel corso degli anni successivi l'oasi si ampliò grazie alle fonti d'acqua sottostanti, e il villaggio divenne una piccola città. Gorm ottenne un largo seguito sulla base dei suoi poteri curativi, della sua equità e del suo carisma. Grazie alla sua esperienza in battaglia e ai suoi poteri magici, Gorm si trovò alla testa dei cynidiceani quando dovettero affrontare un'invasione di una tribù di lucertoloidi che viveva nelle vicinanze. Grazie alla sua strategia e ai suoi poteri, i nemici vennero scacciati e il prestigio di Gorm aumentò a tal punto che egli si proclamò sovrano del Regno di Cynidicea nel 482 PI, acclamato dal popolo. Gorm ampliò la città di Cynidicea cingendola di mura e sostituendo le baracche di legno con edifici in pietra ottenuta dalle vicine montagne. Inoltre, quando scoprì l'esistenza di una via per diventare immortali, usò tutte le sue risorse per modificare il territorio intorno alla città, facendolo diventare fertile grazie ad un ingegnoso sistema di irrigazione progettato sulla base di antiche tavole nithiane trovate nel deserto. Dopo aver poi creato un artefatto che nascondesse Cynidicea agli occhi dei suoi nemici ed essersi assicurato il primato sulla regione circostante, cedette il trono al proprio figlio e sparì in una notte di tempesta nel 444 PI. Il figlio Tyrsus eresse poi un tempio in suo onore e i cynidiceani cominciarono ad onorarlo come divino protettore del regno, patrono della giustizia, della guerra e delle tempeste. Successivamente cercò di mettere in guardia il suo popolo dalla minaccia di Zargon (un essere semi-immortale dall'appetito vorace apparso all'improvviso), ma i cultisti uccisero molti dei suoi



sacerdoti e si impadronirono della città nel 317 PI, finendo col portarla alla rovina. Quando infatti il suo artefatto cadde nelle mani dei seguaci di Zargon, essi lo distrussero in preda alla follia e l'illusione che nascondeva Cynidicea scomparve. Il regno venne così scoperto dai predoni e invaso a più riprese, le colture marciarono e gli acquedotti andarono in rovina. Quando la città venne espugnata da una tribù di nomadi antaliani nel 313 PI (schiavi che alla caduta di Nithia si erano adattati alla vita nel deserto come gli alasiyani) il regno crollò definitivamente e la città venne data alle fiamme. I sopravvissuti si rifugiarono nel sottosuolo e lì ricostruirono Cynidicea, che venne poi divisa in aree d'influenza tra i gruppi di potere rimasti sulla scena (i seguaci di Gorm, Madarua, Usamigaras e Zargon). Nel corso dei secoli successivi i cynidiceani degenerarono fino a piombare in uno stato di allucinazione quasi costante, che ha portato la stirpe cynidiceana vicina all'estinzione molto più di qualsiasi minaccia umanoide.

**Personalità:** Attualmente la setta che lo venera nella città sepolta è in competizione con quelle di Madarua, Usamigaras e Zargon, ma Gorm considera i primi due immortali più come alleati che come nemici, con il comune intento di preservare gli ultimi cynidiceani dall'estinzione e dalla minaccia di Zargon. Il suo culto (fondamentalmente maschilista, per assecondare la filosofia di Gorm) è presente anche nelle Terre del Nord e nel Norwold, dove ricopre il ruolo di Vali nel pantheon antaliano, figlio di Odino e patrono della giusta vendetta, della guerra e della tempesta e fedele alleato del suo patrono Tyr (Ixion).

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Ixion]

**Alleati:** Madarua, Usamigaras, Ixion

**Nemici:** nessuno (odia Zargon che non è un immortale)

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

**Armi favorite:** spada lunga (permesse tutte le armi da taglio)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuite Allerta e Istinto combattivo, bonus di +1 alla Forza, capacità di evocare fulmini (v. inc. dru. 3°) una volta al giorno

**Abilità e poteri dei paladini:** abilità gratuita Allerta, bonus di +1 alla Forza

**Nota:** Gorm accetta solo sacerdoti e paladini maschi.

**Domini:** Energia, Legge, Guerra, Tempesta, Giustizia

**Arma preferita:** spada lunga

**Fonte:** B4, WotI



# GORRZIOK

(ΑΡΙΑ Ε ΤΑΡΥ)

**Patrono dei Giganti del Mare e delle Tempeste, Patrono della Creazione e della Distruzione, Signore delle Onde, delle Tempeste e dei Tifoni**

Livello, Allineamento, Sfera: 22° (Empireo), N, Materia

Simbolo: un'onda gigante

Aree d'interesse: giganti del mare e delle tempeste, oceani, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione

Diffusione del culto: Isole delle Perle, Skothar (Nentsun, Tangor), Sottomarinia, Tanegioth, Tekinura-ria, Yavdlom, mari del sud

Aspetto: un gigante di oltre quattro metri d'altezza con pelle azzurra, capelli neri, lunghi e scarmigliati tra cui compaiono delle alghe, baffi spioventi che incorniciano una bocca piegata all'ingiù e accompagnano uno sguardo perennemente corrucciato, con indosso un'armatura parziale composta di conchiglie e cristallo.

Storia: TEORIA PROBABILE: nella sua vita mortale Gorrziok fu un gigante del mare durante il declino dell'Era dei Giganti. Divenne famoso oltre che per le sue conoscenze magiche e alchemiche, soprattutto per il suo carattere lunatico, solitamente calmo e meditabondo ma incline a improvvisi e tremendi scatti d'umore e d'ira. Fu proprio durante uno di questi momenti che per sbaglio uccise coi suoi poteri magici la sua compagna e suo figlio. In preda al senso di colpa e al rimorso, vagò per lungo tempo aiutando le popolazioni subacquee a costruire campi e abitazioni, per essere in pace con la propria coscienza, giurando che non



avrebbe mai più usato la sua forza per fare del male. Venne però un momento in cui si trovò di fronte alla distruzione portata dai pesci diavolo, e per salvare una comunità di marinidi (merrow) lasciò infine campo libero alla sua rabbia repressa, portando morte ai suoi nemici e devastazione tutt'intorno. Afflitto per ciò che aveva fatto, negli anni che seguirono Gorrziok studiò a fondo le proprietà della pressione e dell'acqua, e riuscì infine a creare un'onda d'urto con cui poter combattere e sfruttare la sua grande forza senza ricorrere alle sue capacità magiche devastanti. Egli insegnò poi questa tecnica a tutti i giganti che incontrò, e ben presto la razza dei giganti del mare ebbe una nuova arma con cui difendersi, tramandata nel corso delle generazioni proprio come dono del Signore delle Onde. Ma Gorrziok non era ancora soddisfatto, poiché non era ancora riuscito a placare i violenti istinti che si agitavano nel suo animo. Dopo anni passati ad esaminare gli elementi che componevano l'universo e il suo ambiente, si persuase che avrebbe potuto raggiungere la perfezione e la pace interiore solo se fosse riuscito a equilibrare l'influenza dei due elementi dominanti e opposti che influivano maggiormente sulla sua natura: l'aria e l'acqua. Grazie alla sua magia elaborò un incantesimo per riuscire a sopravvivere nel mondo di superficie, e con pazienza cominciò a peregrinare per il mondo in cerca di un modo per permettere anche ai suoi discendenti di poter vivere nei due elementi. Fu durante le sue avventure sulla superficie che venne in contatto con Zalaj, sulla sua strada per l'immortalità, e che lo aiutò nel recuperare uno dei suoi castelli volanti che era finito in mano ad un gruppo di feroci giganti del fuoco. Riconoscente per l'aiuto prestato e per i pericoli corsi, Zalaj si diede da fare per aiutare Gorrziok nella sua ricerca, e i due escogitarono un sistema particolare per rafforzare da un lato il Regno Celeste, e dall'altro permettere a Gorrziok di raggiungere il suo scopo. Fu così che iniziarono i primi matrimoni misti tra giganti delle nuvole e del mare, che grazie all'incantesimo di Gorrziok cominciarono a vivere anche sulla superficie, e queste unioni produssero la stirpe dei giganti delle tempeste, in grado di vivere contemporaneamente sopra e sotto il mare e di padroneggiare le energie dell'aria e dell'acqua. Visto il grande risultato ottenuto da Gorrziok, Ka gli concesse l'opportunità di diventare immortale, e dopo aver vissuto come gigante dei quattro elementi (fuoco, rocce, nuvole e mare) riuscendo sempre a superare le sfide che Ka gli presentava, Gorrziok ascese nella sfera della Materia intorno al 10000 PI e divenne così il patrono dei giganti del mare (specialmente di quelli che abitano nei mari del sud) e delle tempeste, e dei fenomeni naturali estremi.

Personalità: Gorrziok è riuscito finalmente a raggiungere l'equilibrio con l'immortalità e grazie alle prove che Ka ha posto sul suo cammino, riuscendo a vedere l'esistenza da diversi punti di vista e diventando tutt'uno con gli elementi. Ora comprende che gli istinti violenti e la distruzione sono parte dell'universo quanto la creazione e la preservazione della vita, e che non possono esistere disgiunti.

Per questo si fa portatore tanto del lato creativo quanto di quello distruttivo della natura, anche se normalmente viene venerato e temuto dalle popolazioni non giganti proprio perché associato al lato devastante dell'oceano e dei fenomeni naturali. Per questo invita i suoi fedeli a costruire sempre laddove vedano distruzione, e non esitano a distruggere laddove vedono caos e corruzione, proprio per continuare a mantenere stabilità nel mondo. L'unico alleato di Gorrziok è Zalaj, mentre odia profondamente Saasskas, che porta la distruzione nei mari e fa proliferare i non-morti.

Patrono: sconosciuto [presunto: Ka]

Alleati: Zalaj

Nemici: Saasskas

Allineamento dei seguaci: seguaci e chierici possono avere qualunque allineamento

Armi favorite: lancia (permesse tutte le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Resistenza, capacità di controllare i venti o le correnti (v. inc. arc. 6°) 1 volta alla settimana, bonus di +2 ai TS contro elettricità e fulmini, bonus di +1 alla Forza

Domini: Materia, Distruzione, Protezione, Mare, Tempesta

Arma preferita: lancia lunga

Fonte: PC3, WotI

## GRANDE DRAGO

(AGVINDJI, OXUMARE, SARKAIY, TIAN LOIG, ZIR)

**Signore di tutti i Draghi, Patrono e Protettore di Draghi e Rettili**

Livello, Allineamento, Sfera: 26° (Eterno), N, Materia

Simbolo: un drago a tre teste

Aree d'interesse: draghi e creature rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia

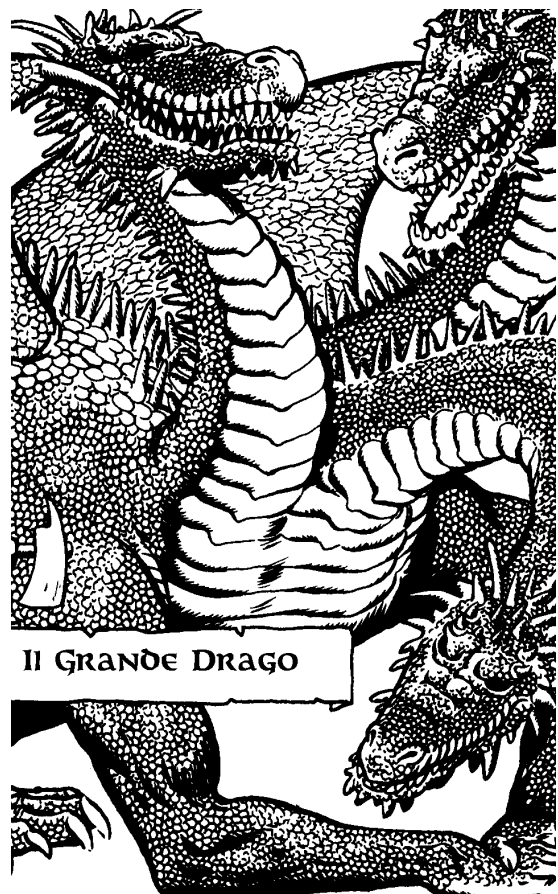
Diffusione del culto: Alphatia, Bellissaria, Braccio dell'Immortale, Costa Selvaggia (Terre dei Wallara), Davania (Costa della Giungla, Izonda, Pelatan, Picchi di Ghiaccio, Vulcania), Isole delle Perle, Norwold, Ochalea, Skothar (Nentsun, Tangor, Thonia), Terre di Mezzo

Aspetto: un drago di dimensioni colossali, con tre teste, due paia d'ali, una cresta di spine che va dalla testa alla coda e scaglie che brillano con un'intensità tale da abbagliare qualsiasi mortale che lo osservi, impedendo così di determinarne il vero colore.

Storia: il Grande Drago venne al mondo quando le razze draconiche non erano ancora distinte tra loro e le sue scaglie avevano una tinta grigiastra uniforme. Dotato di un'intelligenza superiore e analitica, egli sopravvisse per secoli a tutti i nemici che cercarono di

ucciderlo e col passare del tempo accumulò un enorme tesoro. Tuttavia egli non si sentiva soddisfatto, e cominciò a domandarsi quale fosse il vero significato dell'esistenza. Fu quando perse interesse per le ricchezze fino a quel momento gelosamente custodite che decise di cercare la compagnia di esseri più saggi, e finì col trascorrere molto tempo tra creature silvane e fate. Da loro apprese dell'esistenza degli immortali e nutrendo grande rispetto per la dea Terra e la sua filosofia, cominciò a rivolgersi a lei in cerca di conoscenza. Dopo numerosi compiti e ricerche svolte per lei, Terra si decise alla fine a rivelargli il sentiero per l'immortalità, e il Grande Drago raggiunse la sua meta finale dopo aver completato il Sentiero del Genio Poliedrico. Raggiunta l'immortalità venne a conoscenza del fatto che c'erano stati altri draghi immortali a ricoprire quel ruolo prima di lui, e che in futuro sarebbero giunti altri candidati a sfidarlo per diventare il nuovo Grande Drago, poiché quello era l'ordine naturale del cosmo. Da quel momento divenne il patrono della stirpe draconica e di diversi lucertoloidi, ignorando le altre razze.

Personalità: Il Grande Drago è una creatura calma, analitica e sempre estremamente seria. Non gli piace prendere decisioni affrettatamente, il che significa che nei momenti di crisi in cui è necessario agire in fretta non è certo di grande aiuto. Tuttavia la sua sapienza è enorme e il suo consiglio prezioso per coloro che possono contarci come amico, mentre chi lo ha per



II GRANDE DRAGO



nemico si trova di fronte uno dei combattenti più letali di tutto il Multiverso, dato che sfrutta la sua mente analitica e fredda in combinazione con la ferocia e la forza della sua natura draconica. Ha tre soli nemici: Bemarris, un giovane e ardito immortale che in vita era un temibile ammazzadraghi; Demogorgone, che ha corrotto diverse razze lucertoloidi portandole ad abbracciare proprio culto e a rinnegare il Grande Drago; e Idris, un immortale che cerca costantemente di attirare dalla sua parte draghi malvagi per usarli in nefandi esperimenti nel tentativo di creare una razza superiore.

Nota: gli immortali draconici (Perla, Opale, Diamante e il Grande Drago) vengono sostituiti da altri candidati quando questi ultimi muoiono, in modo che la posizione che occupano nel pantheon draconico non sia mai vacante (altrimenti ne risentirebbe l'equilibrio universale).

Patrono: Terra

Alleati: Terra, Diamante, Opale, Perla

Nemici: Bemarris, Demogorgone, Idris

Allineamento dei seguaci: chierici e seguaci possono avere qualunque allineamento

Armi favorite: armi naturali (permesse tutte le armi da punta e da taglio)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Autorità, capacità di volare (v. inc. arc. 3°) una volta al giorno, capacità di creare un cerchio mistico contro i draghi (v. inc. div. 4°) una volta al giorno, capacità di parlare con qualsiasi drago

Abilità e poteri dei difensori: abilità gratuita Autorità, capacità di parlare con qualsiasi drago

Domini: Materia, Magia, Conoscenza, Forza, Draghi

Arma preferita: armi naturali (morso o artigli)

Fonte: WotI, SCS, Master e Immortal set

## GUIDAREZZO

*(GUY D'ARET, GUNTYR)*

**Patrono delle Arti e dell'Armonia, Cantore degli Dei**

Livello, Allineamento, Sfera: 16° (Celestiale), LN, Energia

Simbolo: una nota (una breve)

Aree d'interesse: arti (specialmente musica e canto), ordine, creature armoniche

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Bellayne, Eusdria), Mondo Conosciuto (Darokin), vari piani esterni

Aspetto: un uomo di bell'aspetto sui quarant'anni con capelli neri corti e ben pettinati, un paio di baffi e una barbetta a punta che sfoggia un'aria saccente e un abbigliamento impeccabilmente elegante (qualsiasi sia la

cultura a cui appare, indossa abiti eleganti per quella civiltà), con un fisico esile dalle movenze misurate e fluide.

Storia: TEORIA PROBABILE: Guidarezzo fu un monaco e un compositore particolarmente dotato che visse a Blackmoor durante il regno di Uther il Nero. Fu il primo a codificare la musica secondo il canone moderno adottando il rigo, le note e le chiavi musicali, e fu autore di opere grandiose come il Cantico Universale e la Messa da Requiem. Thalia, patrona delle arti e dell'armonia, ne fece il suo protetto tanto che alla fine egli riuscì a divenire immortale nella sfera dell'Energia sconfiggendo numerosi altri bardi e cantori in tenzoni melodiche, fondando il primo Conservatorio (una scuola in cui addestrò i suoi allievi e lasciò una biblioteca di centinaia di documenti e spartiti come propria eredità) e creando l'Organo Sinfonico dell'Armonia Celestiale (o Harmonium), un artefatto unico che venne poi copiato e portò in seguito alla divulgazione degli organi da cattedrale nelle chiese più ricche di Blackmoor e Thonia. Divenuto immortale nel 3930 PI (venerato come San Guidarezzo a Blackmoor), si preoccupò di portare ordine nella sfera dell'Energia, e in seguito alla scomparsa di Thalia, divenne il patrono universale delle arti (con una forte predilezione per la musica) e di tutte le creature armoniche (in particolare le tonali). Il suo culto si estese nei secoli seguenti anche nella Costa Selvaggia, dove è conosciuto come Guy d'Aret tra i bellaynesi e Guntyr dagli eusdriani (responsabile di aver prodotto le opere musicali e poetiche più importanti delle rispettive nazioni). Nel Mondo Conosciuto il suo unico baluardo è rappresentato dal Conservatorio delle Arti Armoniche che ha sede a Darokin (una scuola musicale in cui è venerato come supremo patrono delle arti).

Personalità: Guidarezzo è ossessionato dall'armonia e dall'ordine, e crede che la forma più sublime di armonia sia proprio la musica, la più pura e ordinata delle arti, tanto che tutte le creature di cui si interessa sono esseri dotati di grandi capacità canore e musicali. Per questa sua incredibile passione fraternizza spesso con Tiresias, Chirone e Alphatia, per la quale ha un debole, mentre disprezza Palson, che considera un frivolo rivale edonista che manca del rigore necessario per eccellere.

Patrono: Thalia

Alleati: Koryis, Alphatia, Tiresias e Chirone

Nemici: nessuno (rivalità con Palson)

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Intrattenere, bonus di +1 al Carisma e alla Destrezza. Tutti i chierici di Guidarezzo sono Bardi Artisti.

Domini: Energia, Legge, Arti

Arma preferita: mazza leggera

Fonte: IM1, Immortal set

# HALAV

(FULVACHIOMA, HYLAW, SVETOVID, VIDAR)

**Patrono dell'Arte della Guerra, Patrono degli Armaioli, Patrono di Traladara, Protettore di Milenia**

Livello, Allineamento, Sfera: 17° (Celestiale), LN, Pensiero

Simbolo: una spada posta su un'incudine

Aree d'interesse: guerra, strategia, tattica, armi, armaioli, forza, determinazione, sacrificio, combattere umanoidi

Diffusione del culto: Città-Stato del Golfo Huleano, Isola dell'Alba (Helskir, Kendach, Redstone), Mondo Cavo (Mileniani, Pirati della Filibusta, Traldar), Mondo Conosciuto (Karameikos, Terre del Nord, Thyatis), Norwold

Aspetto: un guerriero umano di pelle chiara e dai capelli rossi, muscoloso e ben formato, che indossa un'armatura di bronzo e una spada di bronzo al suo fianco e con una semplice corona dorata sul capo.

Storia: Halav era un sovrano traldar molto rispettato e ben voluto dalla sua gente quando nel 1000 PI gli uomini bestia (gnoll) provenienti da Nithia piombarono nelle fertili terre dei traldar (attuale Karameikos) seminando morte e distruzione. Halav difese Lavv (la città su cui regnava) e grazie all'appoggio di Petra (Regina di Krakatos, che in seguito alla morte del marito divenne consigliere e poi amante di Halav) e di Zirchev (un potente arcimago e druido) riuscì a mantenere unita la maggior parte dei sovrani traldar e ad evitare che venissero annientati dagli gnoll, arrestando l'invasione a mezza via da Lavv. Nell'ultimo disperato tentativo di scacciare le forze nemiche, i tre eroi affrontarono l'armata gnoll con un esercito di traldar provenienti da ogni borgo superstita nell'epica Battaglia del Fiume Volaga (le cui gesta vennero poi tramandate con la Canzone di Halav), e qui Halav affrontò il capo degli gnoll in una sfida che durò un giorno intero. Alla fine il possente gnoll cadde sconfitto e le sue truppe si dispersero tornando da dove erano venute, mettendo metà della regione a ferro e fuoco per coprire la loro ritirata. Ferito mortalmente lui stesso, Halav venne sepolto con una cerimonia degna di un eroe, ma nella notte



Petra e Zirchev recuperarono di nascosto il cadavere e per amore Petra lo resuscitò grazie ai suoi poteri. Giurando eterna amicizia e lealtà ai due compagni, Halav li persuase a non rivelare che era tornato in vita, tramandando ai posteri il suo eroico gesto. Quindi lasciò i suoi compagni e la sua terra natia con l'intento di scovare i superstiti dell'invasione e ucciderli, convinto che questo fosse il motivo per cui gli immortali lo avevano fatto tornare tra i vivi. Fu così viaggiò verso nord, attraversando i monti e vagando per le Terre Orchesche, distruggendo accampamenti di orchi e gnoll, fino ad arrivare nelle fredde lande del Soderfjord occupate dai nithiani, dove apprese nuove tecniche di battaglia. Fu nelle Terre del Nord che si votò ad Odino ed intraprese il sentiero dell'Eroe Epico, giungendo infine nell'Isola dell'Alba, dove completò la sua ricerca recuperando la spada Caledfwylch, un artefatto del Pensiero con cui unificò le genti del Kendach e del Redstone e le guidò alla riscossa contro i dominatori fomori (umanoidi). In seguito divenne padre di Kendach, che istruì come suo discendente e fondatore dell'omonima baronia, e così facendo completò il sentiero dell'Eroe Epico e divenne una divinità, ascendendo alla Sfera del Pensiero intorno alla seconda metà del X secolo PI e ritrovando in seguito Petra e Zirchev tra gli immortali. Attualmente protegge i traladarani di Karameikos (discendenti dei traldar) e si interessa anche dei traldar e dei mileniani del Mondo Cavo (visto che Milen, il fondatore di Milenia, era un re traldar fuggito in Davania durante l'invasione degli gnoll), nonché dei discendenti dei traldar che abitano le Città-Stato del Golfo di Hule. Egli è venerato come eroe e patrono divino anche nel Kendach, dove è noto come Hylaw "Gruaigerua" (Halav "Fulvachioma" secondo il dialetto albigese), presso diversi popoli del Mondo Cavo, e figura persino tra gli Aesir col nome di Vidar.

Personalità: Halav è un accanito nemico di tutti gli immortali patroni degli umanoidi per la loro ferocia e crudeltà (specialmente di Ranivorus, Orcus e Hircimsus), ad eccezione di Karaash, per cui mostra un certo rispetto vista la professionalità e lealtà che dimostra sul campo di battaglia. Non sopporta inoltre l'avversione che Vanya dimostra verso i suoi protetti mileniani e l'antagonismo verso i suoi seguaci albigesi. Per questo non perde occasione per intralciare i suoi piani quando questi sembrano nuocere a traldar, traladarani, mileniani e albigesi.



Patrono: Odino

Alleati: Petra (sua compagna), Zirchev

Nemici: Ranivorus, Orcus, Yagrai, Bartziluth, Wogar, Hircismus, Jammudaru, Kurtulmak, Bagni, Atzanteotl, Vanya

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Armi favorite: spada (permesse tutte le armi semplici a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Istinto combattivo*, bonus di +2 ai TxC contro goblinoidi, bonus di +2 alle abilità *Tattiche militari* e *Autorità* (non gratuite)

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Istinto combattivo*, bonus di +2 ai TxC contro goblinoidi

Domini: Pensiero, Legge, Forza, Guerra, Nobiltà

Arma preferita: spada corta

Fonte: GAZ1, HW, HWR3, WotI, DotE, SCS

## HARROW

(ARAVJUK)

**Patrono dei Diaboli, Signore dell'illusione,**

**Patrono dei Sogni**

Livello, Allineamento, Sfera: 10° (Temporale), CN, Pensiero

Simbolo: un piccolo tridente sul quale si avvinghia una coda puntuta

Aree d'interesse: diaboli, illusione, sogni e incubi, favorire gli aspiranti immortali della dimensione dell'incubo

Diffusione del culto: Hule, Dimensione dell'Incubo

Aspetto: un diabolus (umanoide con coda appuntita, orecchie a punta, occhi con palpebre verticali, naso lungo e lingua biforcuta, mani con tre sole dita, piedi fessi e due piccole corna sulla fronte) dalla pelle rossa e glabra piuttosto alto (circa 1,70m), ammantato con una tunica nera decorata da rune argentee che rappresentano disegni confusi e antigeometrici, con un tridente nella mano sinistra e un perenne ghigno stampato in viso a metà tra il malizioso e il diabolico.

Storia: **TEORIA PROBABILE**: Harrow nacque diabolus nella Dimensione dell'Incubo otto secoli orsono. Divenuto un abile stregone esperto di illusioni e raggiri, la sua vita venne un giorno sconvolta quando una breccia dimensionale si aprì nella sua dimora ed egli venne risucchiato in un'altra dimensione da un mago molto più potente di lui. Giunto nelle steppe di Ethengar, la sua volontà fu soggiogata dal primo Maestro dell'illusione, e grazie alle sue conoscenze ben presto questo mago, Sinjad Virayana, fu in grado di estendere il suo potere su vari clan e attirare altri esseri della Dimensione dell'Incubo al suo servizio. Quando il mago morì (anche a causa del tradimento di Harrow in

una congiura di khan), egli fu finalmente libero e cominciò a vagare per il Mondo Conosciuto, fino a che le sue imprese (che intanto avevano creato diverse leggende nei vari reami tutte riguardanti un diavolo dalla pelle rossa e dai poteri oscuri) attirarono l'attenzione di Korotiku, che vide un'ottima occasione per tentare di concedere l'immortalità a esseri estranei al Multiverso. Fu così che Harrow iniziò il suo percorso sul sentiero dell'Eroe Epico e riuscì a raggiungere l'immortalità nella sfera del Pensiero alla fine del V secolo DI, dopo diverse imprese nell'Hule. In seguito, con promesse e sotterfugi riuscì ad accaparrarsi la fede di un piccolo gruppo di elfi che viveva nel Bosco Oscuro, strappandoli ad Eiryndul e alleandosi con Loki per aiutare Hosadus a fondare le Terre Santificate di Hule. Questo naturalmente gli ha causato l'aperta ostilità di Eyrindul, col quale compete, ed il biasimo di Korotiku, che non comprende come mai Harrow si sia alleato a Loki, suo arcinemico. Uno degli ultimi piani che lo ha visto coinvolto è stato il tentativo di Pharamond di sponsorizzare nuovi immortali dalle altre dimensioni a discapito di quelli del Primo, ma le loro azioni hanno infranto le leggi immortali e per questo sono stati scoperti e sanzionati [IM3].

Personalità: Da quando è immortale Harrow si interessa molto di trovare altri candidati nella Dimensione dell'Incubo, e ha esteso il suo culto in varie zone di Mystara, presentandosi sempre come il patrono dell'illusione e dell'astuzia (ottenendo particolare seguito nell'Hule), e della sfera onirica in generale (sogni e incubi, molto legati al suo luogo d'origine). Attualmente continua ad essere un alleato di Pharamond (che ha interessi nella Dimensione dell'Incubo) e di Loki (col quale sembra andare d'amore e d'accordo, intessendo una serie di elaborati piani a vantaggio dell'Hule), considera Kythria la sua amante segreta (credendo di averla irretita col suo fascino e la sua astuzia), mentre compete con Eiryndul senza esclusione di colpi per diventare il signore indiscusso dell'illusione e umiliare il rivale in ogni modo possibile (accaparrarsi le attenzioni di Kythria fa appunto parte della sua strategia). Korotiku non comprende quali siano davvero i piani di Harrow nei confronti di Loki, ma continua ad osservare da vicino le mosse del diabolus con sospetto, cercando di smascherare le sue finzioni.

Patrono: sconosciuto [presunto: Korotiku]

Alleati: Pharamond, Kythria, Loki

Nemici: Eiryndul, Korotiku

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Caotico; i chierici devono essere Caotici

Armi favorite: pugnale (permesse tutte le armi da punta a una mano e la frusta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Viaggio onirico* e *Fingere*, capacità di indurre il sonno (v. inc. arc. 1°) una volta al giorno

Domini: Pensiero, Caos, Inganno, Illusione

Arma preferita: pugnale (un qualsiasi tipo)

Fonte: IM3, WotI

# HATTANI ARTIGLIO-DI-PIETRA

## Patrono del Clan dell'Orso

Livello, Allineamento, Sfera: 14° (Celestiale), NB, Materia

Simbolo: un pendente che sorregge l'artiglio di un orso

Aree d'interesse: clan dell'orso, proteggere Atruaghin e i Figli di Atruaghin, coraggio, lealtà, battaglia

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (clan di Atruaghin)

Aspetto: un umano dalla pelle ramata alto e imponente, con un corpo ben scolpito e in ottima condizione, un viso dallo sguardo saggio e dai lineamenti quadrati marcati dalle pitture di guerra e lunghi capelli neri raccolti in una coda di cavallo. Appeso al collo ha un talismano con artigli d'orso appesi ad una striscia di cuoio e impugna sempre un martello da guerra dalla testa in pietra decorato con piume d'aquila, mentre gli unici altri indumenti sono i pantaloni in pelle di daino e gli stivali.

Storia: in vita era il capo della tribù dell'orso ed ebbe l'onore di lottare al fianco di Atruaghin durante la rivolta contro gli umanoidi nell'800 PI. Visto che le loro terre ancestrali erano state saccheggiate e distrutte dagli umanoidi, quando Atruaghin innalzò l'altopiano Hattani condusse il suo popolo sopra di esso, scegliendo di vivere sulle pendici rocciose più facilmente difendibili. In seguito Atruaghin apparve al vecchio compagno d'arme e gli confidò che Danel, capo del clan della tigre, stava venendo manipolato da Atzanteotl e rischiava di trascinare nel caos tutta la sua gente. Nel 792 PI Hattani organizzò una spedizione coi migliori guerrieri per visitare Danel e cercare di riportarlo sulla retta via, ma giunto presso di lui fu chiaro che ormai era troppo tardi. In seguito Danel cercò di farli uccidere, ma sfidato a singolar tenzone da Hattani dovette accettare, e perdendo di fronte al suo popolo fu costretto a lasciar libero il gruppo di Hattani. Tuttavia una settimana dopo essi vennero di nuovo aggrediti da Danel e i suoi, e nella battaglia che ne seguì, che durò per ben due giorni ininterrotti, Danel e Hattani si fronteggiarono nuovamente, anche se alla fine Hattani fu colpito a morte. Mentre Danel dava il cuore del nemico in pasto a pesci carnivori in una cerimonia sacra ad Atzanteotl, Atruaghin prese con sé lo spirito di Hattani e lo condusse in un nuovo corpo, dando inizio alla prima delle sue reincarnazioni (anche se

per le genti di Atruaghin fu questo il momento in cui Hattani divenne uno con gli spiriti supremi). Fu così che Hattani si incamminò sul sentiero del Genio Poliedrico e divenne infine immortale dopo aver superato diverse prove nel 760 PI.

Personalità: Hattani è simile ad Atruaghin, molto riflessivo e giusto, ma più pronto all'azione e più esperto di tattiche di guerra del suo patrono, che serve con fede incrollabile. Attualmente prova più pietà che rabbia per Danel, ricordando che un tempo era un capo giusto e capace, e concentra tutto il suo rancore contro Atzanteotl.

Patrono: Atruaghin

Alleati: Atruaghin, Ahmanni

Nemici: Atzanteotl

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Legali

Armi favorite: maglio da guerra (permesse le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Allerta*, bonus di +1 alla Costituzione, capacità di santuario (v. inc. div. 1°) una volta al giorno

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Allerta*, bonus di +1 alla Costituzione

Domini: Materia, Bene, Guerra, Protezione, Coraggio

Arma preferita: martello da guerra

Fonte: GAZ14, WotI

## HEL

(*ECEL, EREL, FELA, KALA, ΜΑΡΑ, ΜΑΡΖΑΠΠΑ, ΠΥΤ, ΥΑΒΜΕΑΚΚΑ*)

**Patrona della Reincarnazione, Regina dei Ghiacci e delle Ombre, Custode dell'Oltretomba**

Livello, Allineamento, Sfera: 36° (Gerarca), NM, Entropia

Simbolo: un trono di pietra nera decorato con teschi umani

Aree d'interesse: reincarnazione, corruzione, morte, tenebre ed energie fredde, aumentare l'entropia e il male nell'universo, mutaforma malvagi

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Eusdria, Hule, Nimmur, Robrenn), Davania (Picchi di Ghiaccio, Vulcania), Grande Desolazione, Isola dell'Alba, Mondo Cavo (Antaliani, Uomini Bestia), Mondo Conosciuto (Sind, Terre del Nord), Norwold, Skothar (Nentsun, Thonia), Terre di Mezzo



Aspetto: una donna dal pallore estremo con una parte del viso completamente senza lineamenti e l'altra di una bellezza algida, vestita con abiti neri come l'inchiostro.

Storia: Hel è antica quanto il più anziano tra gli immortali, tanto da non ricordare con esattezza il suo passato. Forse è una vera forza della natura o un essere nato immortale (Prima Generazione di Immortali), oppure ha raggiunto l'immortalità talmente tanto tempo fa che ha dimenticato le proprie origini, oppure ancora il suo patrono (chiunque fosse) in qualche modo ha cancellato i ricordi precedenti alla sua ascesa. Nel corso dei secoli ha interferito con la storia di Mystara fin dagli albori con l'unico intento di aumentare il disordine e il male per equilibrare la spinta delle altre sfere: dalla creazione degli uomini-bestia (creature bestiali e deformi senza caratteri ereditari create come reincarnazioni di esseri malvagi del Primo) all'influenza nefasta su alcune popolazioni o razze del nord (specialmente sui giganti dei ghiacci, di cui è patrona, e di vari gruppi di antaliani), fino all'invasione del Sind da parte dei mutaforma malvagi suoi protetti.

Personalità: Hel ha mire ovunque nel multiverso ed è temuta sia da mortali che immortali. Insieme a Thanatos, Hel è l'essere più potente della Sfera dell'Entropia, ed è affascinata dal ciclo cosmico, in cui Bene e Male, Vita e Morte, Ordine e Caos costituiscono una dicotomia fondante. A differenza di Thanatos però, che vede nella Morte la fine ultima e inevitabile di tutte le cose, Hel crede nell'equilibrio universale, che garantisce a Ordine e Caos un'eterna alternanza. Certa del fatto che il tempo dell'Ordine sia vicino alla fine, il suo unico scopo è accelerare il cambiamento nel Multiverso e l'avvicinamento dell'Entropia come sistema dominante. Perciò cerca di favorire l'avvento del Ragnarok, il crepuscolo degli dei e la nascita di un nuovo ordine cosmico in cui l'Entropia domini ed ella sia la Regina incontrastata del Caos e del Male. Nella sua filosofia quindi, le azioni malvagie



vengono compiute sempre col fine di favorire il cambiamento ultimo e il trionfo dell'Entropia. Per questo cerca di mantenere le cose in continuo mutamento accrescendo il caos attraverso la reincarnazione di anime di esseri malvagi in neonati mortali e cercando di corrompere le anime dei viventi per compensare gli sforzi di proselitismo degli immortali delle altre sfere di potere. Hel è particolarmente ossessionata dalle tenebre e dalle energie fredde delle quali è universalmente riconosciuta come la vera padrona, e forse per questo motivo i suoi sacerdoti si muovono più a loro agio in questi elementi e il suo culto è maggiormente radicato nelle regioni fredde (determinando una presenza preponderante di seguaci di Hel nelle zone nordiche). Hel ha un unico alleato in Loki, anche se la loro collaborazione è occasionale, ed è la nemica giurata di Odino (e quindi anche dei suoi alleati Aesir) da quando entrambi esistono nell'universo. Condivide le idee di Odino circa l'avvento del Ragnarok, ma è intenzionata a non ricoprire il ruolo che le profezie del vecchio dio le assegnano, e sta invece cercando di eliminare gli aesir prima che giunga il fatidico giorno, in modo da rovesciare le sorti della battaglia.

Patrono: sconosciuto (probabilmente nessuno)

Alleati: occasionalmente Loki

Nemici: Odino e gli Aesir, Thanatos

Allineamento dei seguaci: Caotico o Neutrale; i chierici devono essere Caotici

Armi favorite: ascia da battaglia (permesse tutte le armi a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Spiritismo*, capacità di controllare non-morti come chierico di 3 livelli superiore, capacità di *animazione dei morti* (v. inc. div. 4°) una volta alla settimana, *resistenza al freddo* (v. inc. div. 2°) permanente, bonus +1 a TS per evitare la morte

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità gratuita *Spiritismo*, capacità di controllare non-morti come chierico di 3 livelli superiore, *resistenza al freddo* (v. inc. div. 2°) permanente

Domini: Entropia, Male, Morte, *Corruzione*, *Tenebre*, *Gelo*

Arma preferita: mazza pesante

Fonte: GAZ7, HW, WotI, CoM, SCS

# HIRCISMUS

(LEPTAR)

## Patrono della Violenza, Signore del Dolore

Livello, Allineamento, Sfera: 13° (Celestiale), CM, Entropia

Simbolo: un gatto a nove code

Aree d'interesse: violenza, dolore, tortura, distruzione, umanoidi

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Karamaikos, Soderfjord)

Aspetto: un enorme umanoide muscoloso col corpo ricoperto da un pelo ispido e lungo sotto cui si nascondono spine velenose, le braccia sproporzionatamente grandi che si trascina dietro con la postura di un gorilla, la faccia glabra coperta di pelle polposa e sempre sudata dai lineamenti deformi, con occhi che roteano come impazziti, la mascella coperta di bava perennemente animata da un tremito convulso causato dal suo sghignazzare costante, armato di una sferza a nove code e senza armatura, visto che la sua passione è lottare corpo a corpo. L'unico suo indumento è una robusta cintura dalla quale penzolano dodici teste mozzate che gemono e spalancano gli occhi in un'eterna espressione d'orrore (uno di questi macabri trofei è un druji teschio insieme a due druji occhi, che Hircismus usa per combattere slealmente i suoi nemici).

Storia: **TEORIA PROBABILE:** Hircismus visse col nome mortale di Leptar nelle Terre Brulle durante l'ascesa al potere della Regina Ubdala. Nessuno sa esattamente a che razza appartenesse, ma era un umanoide talmente grosso e violento da impaurire persino i membri della sua stessa famiglia, che non osavano contraddire le sue decisioni. Dopo aver seguito la grande orda di Ubdala nell'invasione della Casa di Roccia, Leptar fu tra le migliaia di umanoidi che riuscirono a salvarsi dalla rotta del Passo di Sardal (492 PI) e a fuggire verso sud. Messosi alla testa dei superstiti della sua tribù di altri goblinoidi, Leptar condusse le sue truppe prima a razzare i piccoli villaggi umani nel Darokin orientale, e nel 491 PI invase le terre dei traldar, finendo col minacciare direttamente anche le comunità umane della valle del Volaga, ed entrando nelle grazie del demone Orcus. Forte del numero e della crudeltà dei suoi seguaci, Leptar saccheggiò uno dopo l'altro numerosi insediamenti traldar nella parte orientale dell'attuale Karamaikos, costringendo i superstiti a fuggire in massa e a sparpagliarsi. Queste razzie, insieme con l'invasione di altri predoni umani giunti dal nord, misero in ginocchio quanto restava della civiltà traldar, che cadde nella sua era oscura



e nei secoli successivi si trasformò nella cultura traladarana. Per finire l'opera decise di compiere un'azione epica e assaltare la città di Krakatos, l'ultimo regno traldar rimasto in piedi. Dopo diversi mesi passati a saccheggiare le vicine campagne per procurarsi il cibo, gli umanoidi espugnarono finalmente la città grazie all'intervento degli sciamani di Orcus, che sparsero dappertutto torme di topi contagiati con la peste. Nella confusione che ne seguì, moltissimi traldar e altrettanti umanoidi persero la vita in seguito alla malattia (i primi per fame, e i secondi per averne mangiato le carni putrefatte). La vittoria si tramutò ben presto in una disfatta catastrofica, e un febbricitante Hircismus guidò quindi quanto rimaneva della sua banda verso nord, in cerca delle acque miracolose che secondo le leggende traldar sgorgavano dalla Fonte di Chardastes. Grazie all'aiuto degli sciamani, Hircismus scoprì il santuario e riuscì a guarire dalla malattia grazie al potere curativo delle magiche acque. Successivamente però, uccise tutti i chierici che lo custodivano, e distrusse

il tempio consacrato a Chardastes e l'artefatto sacro alla divinità (la Fontana della Vita), nascondendo la fonte e completando la sua ascesa all'immortalità nella sfera dell'Entropia alla fine del V secolo PI. Così facendo però, attirò su di sé l'ostilità sia di Petra che di Chardastes. In seguito la sua leggenda divenne una storia raccapricciante con cui spaventarsi a vicenda nelle fredde notti traladarane. Attualmente il suo culto è diffuso in segreto tra alcuni fanatici umani e umanoidi del Karamaikos, che lo venerano con l'antico nome con cui viene ricordato (Leptar), mentre tra le tribù di umanoidi del Soderfjord si è manifestato col suo nome divino, ovvero Hircismus, ed è una delle divinità più importanti.

Personalità: Hircismus è un brutto irsuto senza troppo cervello, capace solo di menar le mani e torturare i suoi avversari con metodi tremendi. Per questo è riconosciuto come patrono della tortura, del dolore e della tirannia dai suoi fedeli (ne conta molti specialmente tra i coboldi del Soderfjord e tra i più brutali guerrieri e schiavisti del Mondo Conosciuto), ed è spesso uno spauracchio evocato dalle madri traladarane ai figli che non vogliono obbedire. Hircismus è un feroce avversario di Halav, Petra, Zirchev e Chardastes e cerca l'alleanza di Orcus più spesso di quanto lui non ne abbia bisogno.

Patrono: sconosciuto [presunto: Orcus]

Alleati: occasionalmente Orcus

Nemici: Chardastes, Petra, Halav, Zirchev

Allineamento dei seguaci: Caotico

Armi favorite: frusta e catena (permesse tutte le armi)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Torturare, bonus di +1 alla Forza

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità gratuita Torturare



Domini: Entropia, Caos, Male, Dolore

Arma preferita: frusta o catena

Fonte: IM3, GAZ7, WotL, B1-9

## HYMIR

(AEGIR)

**Patrono dei Giganti del Mare, Patrono dell'Alchimia**

Livello, Allineamento, Sfera: 15° (Celestiale), NB, Tempo

Simbolo: un calderone

Aree d'interesse: giganti del mare, acqua e liquidi, alchimia, sapienza, baldoria

Diffusione del culto: Isola dell'Alba (Helskir), Mondo Conosciuto (Terre del Nord), Norwold (Rifugio Gelido), mari del nord

Aspetto: un pingue gigante del mare di circa quattro metri, con pelle bluastra e in parte squamosa, lunghi capelli e baffi neri, un grosso ventre e un naso rubizzo che testimoniano il suo amore per le libagioni, con indosso una semplice tunica blu e l'aria sorniona e amichevole.

Storia: TEORIA PROBABILE: Hymir era un gigante del mare che viveva nel Mare Occidentale dell'Alba durante il tempo degli eroi normanni. Famoso per essere un eccellente alchimista nonché un individuo saggio e bonario, molte creature acquatiche cercavano rifugio o consiglio presso di lui, portando la sua fama ai quattro angoli del mare. Un giorno, in seguito ad una burrasca, Hymir trovò tra i resti di una barca il corpo morente di un uomo, e col suo buon cuore lo prese nella sua caverna e usò le sue conoscenze per curarlo. Grande fu lo stupore del sopravvissuto, nientemeno che Thor, quando si accorse di essere stato soccorso da un gigante, razza che disprezzava con tutto il cuore, ma dopo aver conosciuto Hymir più a fondo, comprese che egli era degno di fiducia e gli giurò riconoscenza eterna. Thor ebbe subito modo di sdebitarsi quando un esercito di pesci diavolo invase i mari occidentali dell'Alba e minacciò di schiavizzarne i popoli. Richiamato da Hymir, Thor si unì a lui per combattere questa minaccia subacquea, e i due eroi viaggiarono in lungo e in largo, sia per terra che per mare, per salvare le razze marine, riuscendo infine ad annientare l'orda dei pesci diavolo grazie ad una pozione preparata da Hymir col suo Calderone Fumante (reso famoso però più dalle libagioni che produceva per festeggiare con Thor che da altro). Thor in seguito divenne immortale, e Hymir lo seguì nel XV secolo PI, dopo aver creato un proprio regno tra i mari del nord ed essere riuscito a proteggerlo secondo le regole del sentiero del Dinasta.

Personalità: Hymir è un individuo molto intelligente e riflessivo, dotato di un grande rispetto per la vita e la conoscenza, ma non esita a lanciarsi in grandi festeggiamenti, essendo anche un amante del divertimento e delle libagioni in particolare. A lui sta a cuore la salvezza e

la preservazione del mare e dei suoi abitanti, ed è appassionato dai misteri dell'alchimia e dell'elemento acqua in genere. Il suo unico alleato stabile è Thor (da cui è considerato l'unico gigante degno di fiducia), mentre non riesce a collaborare col proprio mentore Protius, solitario e scontroso, né con Gorrziok (altro patrono dei giganti del mare), la cui altezzosità e natura mercuriale lo lasciano spesso indispettito, anche se non sono nemici.

Patrono: sconosciuto [presunto: Protius]

Alleati: Thor

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali

Armi favorite: lancia (permesse tutte le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Bere alcolici, bonus di +1 alla Saggezza, bonus di +2 sulle abilità Alchimia e Esperto in bevande (non gratuite)

Domini: Tempo, Bene, Acqua, Mare

Arma preferita: lancia lunga

Fonte: Master e Immortal set

## IDRAOTE

**Patrono della Magia e dell'Erudizione, Patrono della Medicina**

Livello, Allineamento, Sfera: 18° (Celestiale), N, Energia

Simbolo: una cintura dorata

Aree d'interesse: magia, conoscenza, medicina, alchimia, strategia

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Thyatis)

Aspetto: un tipico arabo dalla pelle scura, con un pizzetto nero ben tenuto e capelli corti, uno sguardo penetrante ed estremamente indagatore, con indosso un turbante bianco in testa, un'avvolgente tunica rossa con maniche chiuse, pantaloni bianchi larghi e chiusi al polpaccio, un paio di babbucce decorate con pietre preziose e una jambiya (pugnale tipico yleri) ingioiellata appesa ad una larga cintura dorata che gli cinge la vita.

Storia: TEORIA PROBABILE: Idraote fu un potente mago saraceno che nacque su Laterre (nella Dimensione del Mito) durante il XII secolo d.C., nel periodo delle crociate religiose. Durante un esperimento per evocare una creatura dai piani infernali qualcosa andò storto, e anziché richiamare un demone, venne catapultato in un vortice magico che lo fece arrivare su Mystara, esattamente nella penisola di Tel Akbir del II secolo PI. Ritrovatosi in un ambiente molto simile alle sue terre d'origine, comprese ben presto che per ottenere una posizione di potere era necessario ottenere l'appoggio dei nativi alasiyani, giocando sulla loro ostilità agli invasori di quel tempo, gli alphatiani, che avevano appena conquistato le terre di Thyatis e Ylaruam. Con pazienza Idraote apprese le usanze magiche alphatiane

usando sotterfugi e la sua magia, e divenne il capo di una setta segreta a cui insegnò le tradizioni magiche del suo mondo e i segreti che aveva carpito dagli alphetiani, creando una rete nascosta di ribelli. Fu così che quando Lucinius Trezantembium (un mago thyatiano istruito dagli occupanti alphetiani) progettò la ribellione all'Alphatia, Idraote gli offrì il proprio appoggio e nell'ombra lo aiutò a contrastare la potenza magica degli alphetiani grazie ai suoi adepti. In seguito alla liberazione di Thyatis però, Idraote venne contattato dal Generale Triatrikanitas, che lo convinse a schierarsi dalla sua parte per ottenere il controllo di Thyatis, promettendogli sostanziose donazioni per creare una scuola di magia thyatiana al suo comando (spazio che Trezantembium non era certamente intenzionato ad offrire). Idraote quindi partecipò all'assassinio dei regnanti radunati a Thyatis nell'anno zero, appoggiando il primo imperatore di Thyatis nella sua scalata al potere e divenendo (con la scomparsa di Trezantembium) il mago più potente dell'intera regione. Così facendo Idraote iniziò la strada verso l'immortalità, che raggiunse nella sfera dell'Energia nel II secolo DI, dopo aver fondato l'Università di Biazzan e il Collegium Arcanum, tramandando a Thyatis le sue avanzate conoscenze scientifiche e magiche (che gettarono le basi degli studi dell'Università di Biazzan), creato una cintura dai poteri sorprendenti (in seguito portata in dono alla nipote Armida dallo stesso Idraote in una delle sue ultime visite su Laterre) e plasmato la fiabesca Valle della Sapienza, di cui ancora oggi parlano le leggende ochalesi.

**Personalità:** Attualmente Idraote è il patrono della magia e dei maghi da battaglia nelle terre dell'Impero di Thyatis, ma è anche venerato per la sua immensa conoscenza (eredità della sua istruzione laterrana) come patrono delle scienze e in special modo della medicina e dell'alchimia. È ossessionato dalla possibilità di svelare i misteri dell'universo e dalla ricerca di nuovi incantesimi per potenziare le capacità fisiche e la resistenza degli esseri mortali.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Ixion]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

**Armi favorite:** scimitarra e pugnale (permessi tutti i tipi di spada a una mano)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Concentrazione, bonus di +1 all'Intelligenza, bonus di +2 a due abilità a scelta tra *Forgiatura magica*, *Medicina* e *Strategia e Tattica* (non gratuite)

**Domini:** Energia, Magia, Guarigione, Conoscenza

**Arma preferita:** pugnale

**Fonte:** Master e Immortal set

## ĪDRĪS

### Patrona del Denagoth, Signora della Vendetta e del Rancore, Protettrice di Umanoidi e Draghi Malvagi

**Livello, Allineamento, Sfera:** 15° (Celestiale), NM, Entropia

**Simbolo:** un drago nero ad ali spiegate visto dall'alto

**Aree d'interesse:** vendetta, raggio, dominio, distruggere gli elfi, incroci magici, umanoidi, draghi, naga, viverne

**Diffusione del culto:** Davania (Picchi di Ghiaccio), Mondo Conosciuto (Wendar), Norwold (Denagoth)

**Aspetto:** Idris ha due forme di manifestazione: la prima è una donna dalla pelle chiara e dai tratti elfici, con lunghi capelli corvini che scendono fino al sedere, un bel viso dai lineamenti fini, anche se dotato di uno sguardo freddo e implacabili occhi di ghiaccio, vestita con una tunica nera lunga fino ai piedi scalzi fermata in vita da una cintura di pelle d'elfo, con una spilla a forma di testa di drago appuntata sul petto. La seconda forma è un incrocio fra un drago e una viverna dalle scaglie nere e oleose, con la testa di donna e il viso simile alla prima forma.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: Idris nacque ad Evergrun e fu tra i primi elfi puri ad aprire gli occhi alle meraviglie di Mystara, nata (come il resto della razza elfica) dalle anime eldar purificate e depotenziate in corpi plasmati dalla volontà di Ordana. Ordana, che amava profondamente i suoi nuovi figli, donò loro l'Unico Albero, un suo avatar, per proteggerli e guidarli. Ma col tempo alcuni immortali dell'Entropia cominciarono a sussurrare strane idee nella





mente dei giovani elfi, e alcuni di loro ascoltarono. Idris fu una di questi, e ben presto si trovò a guidare una fazione di elfi che non riconosceva più l'autorità degli Anziani e dei Custodi, rei di aver ceduto per troppo tempo alle lusinghe di Ordana. Infatti l'Unico Albero era un artefatto che rendeva la vita più comoda e sicura, ma nello stesso tempo impediva agli elfi di ascendere ad uno stato superiore a cui essi erano destinati! La dea stessa si comportava come una madre troppo protettiva e forse gelosa: temeva che i figli si evolvessero e coi loro nuovi immensi poteri potessero rivaleggiare con ella e abbandonarla, e dunque aveva scelto astutamente di farli vivere in una gabbia d'oro di cui i suoi sacerdoti erano i Custodi conniventi. Forte di questa rivelazione e di antichi testi eldar che descrivevano lo stato di perfezione e di potenza superiore (quello di draghi) che avrebbero raggiunto gli elfi se avessero carpito il segreto dell'Unico Albero, Idris condusse i suoi seguaci nel Palazzo dell'Albero per affrontare i Custodi e mostrar loro la vera via di Madre Foresta. Ma quando gli anziani si mostrarono inorriditi e cercarono di tacitarli, Idris in un raptus di furore si scagliò contro il suo antico maestro e lo uccise. Immediatamente anche gli altri zeloti attaccarono i Custodi presenti, e l'incursione si risolse in un bagno di sangue. Prima che altri potessero intervenire per fermarli, Idris e i suoi seguaci arrivarono ai piedi dell'Albero, ed entrando in contatto mentale con esso Idris gli chiese di farli ascendere allo stato divino. Quando l'Albero inorridito rifiutò, Idris lesse il segno come un'ennesima prova: avrebbero dovuto distruggere l'Albero che li proteggeva, rinunciare alle loro certezze e superare i propri limiti per diventare come Ordana. Idris iniziò l'assalto alla sacra reliquia e quella fu la sua rovina. Ordana vide che i suoi figli avevano ucciso i loro stessi fratelli, avevano rinnegato i suoi insegnamenti e ora tentavano di uccidere il suo Profeta Vivo, così ordinò all'Albero di punire i ribelli spezzando i sigilli della loro anima. Ben presto gli elfi riottosi cominciarono a mutare, invasi dal potere caotico delle forze entropiche che avevano nidificato nelle loro menti, e divennero orrendi esseri serpentiformi e bestiali: i primi esemplari di idre, viverne, naga e feywing. Idris divenne una creatura serpentiforme alata, e quando gli altri elfi li scoprirono, compresero il loro crimine e cercarono di ucciderli. Alcuni morirono (ma le loro anime furono poi prese da Hel e reincarnate negli uomini-bestia antenati degli umanoidi), altri fuggirono e sopravvissero, tra questi Idris. Ridotta ad una creatura orrenda, a metà tra un naga e un drago, Idris vagò consumata dall'odio e dal rancore per molto tempo, finché divenne pazza e morì.

Ordana però la reincarnò nuovamente in un altro corpo, priva dei suoi ricordi, decisa a darle una seconda possibilità o la dannazione eterna. Idris crebbe così tra gli elfi delle colonie bruniane, e venne talmente affascinata dalla scienza blackmooriana da rinnegare le antiche usanze e persino la magia, cercando invece di sfruttare la tecnologia umana per migliorare se stessa e la razza elfica, con l'intento di portarla a dominare sugli umani e sugli uomini-

bestia. Anche questa volta quindi, Idris rimase vittima del suo ego e anziché difendere la purezza della razza elfica, Idris tradì Ordana favorendo l'unione innaturale con la tecnologia blackmooriana, e fu tra i creatori dei primi ibridi cibernetici, usando cavie tra gli elfi e le creature silvane per i suoi esperimenti, un abominio agli occhi di Madre Foresta. A questo punto i ricordi della vita precedente tornarono improvvisamente, insieme con la sua forma bestiale, ed ella venne scacciata dalla colonia e dai vicini insediamenti blackmooriani. Costretta a fuggire dal suo laboratorio e braccata sia dagli elfi che dai puristi blackmooriani, si rifugiò presso gli uomini bestia del nord e divenne il capo di una delle tribù più orientali, generando altri orrendi esemplari di naga e mantimore. Idris seppe così di essere condannata da Ordana a morire e reincarnarsi, crescendo ignara dei suoi peccati e avvolta dall'amore della razza che aveva tradito, solo per perdere tutto per colpa della sua ambizione e del suo egoismo.

Passarono le ere, e nella sua quarta incarnazione Idris divenne Ala Nera, il decimo membro di un gruppo di potenti elfi noti come i Korrigan, eroi che agivano nella zona dell'attuale Wendar. A causa della sua sete di potere, anziché impedire la catastrofe glantriana come era stato predetto da uno dei Korrigan, ella contribuì a causarla, scoprendo l'artefatto blackmooriano nella regione del Trollhattan attuale e persuadendo alcuni degli elfi che lo avevano rinvenuto (membri del clan di Atziann) ad attivarlo per studiarne i poteri. Colpita dalle radiazioni nucleari e timorosa che i suoi compagni scoprissero la sua colpa, Ala Nera preferì fingersi morta e spiare le azioni dei Korrigan, cercando un rimedio magico alla malattia devastante che la stava uccidendo. Fu proprio in seguito alla creazione dei nodi magici da parte dei Korrigan che Idris decise di impossessarsi di uno dei nodi per sfruttarne le energie a proprio vantaggio. Così facendo però, impregnò di energia negativa la foresta che poi venne ribattezzata il Bosco Oscuro di Baamor (una storpiatura di Baras-Mor, "Ala Nera" in elfico genalleth). Quando i Korrigan lo scoprirono, si unirono per combatterla e la scacciarono dai loro territori, facendola fuggire nell'altopiano oltre i monti Mengul prima che potesse completare la cerimonia per diventare un lich. Sola e morente, Idris vagò per qualche mese nell'altopiano fino a che le forze non l'abbandonarono e il suo corpo morì.

In seguito, l'anima di Idris continuò a reincarnarsi in altre comunità elfiche sparse per il mondo, e ogni volta attirò su di sé la collera dei suoi simili a causa della malvagità e dell'egoismo del suo animo corrotto. La sua maledizione ebbe fine quando Hel raccolse il suo grido di disperazione e la prese sotto la propria protezione. A quel tempo Idris viveva nella Davania meridionale presso gli elfi Hatwa, isolati e vessati dalle condizioni climatiche sempre più rigide e dall'arrivo di una tribù di orchii bellicosi, i Nunjar. Quando la situazione si fece disperata, Idris convinse elfi e orchii che l'unica maniera per sopravvivere era di unire non solo le forze ma anche i popoli. Così Hel le

venne in aiuto e grazie ai suoi suggerimenti, Idris creò l'Altare delle Stelle, un artefatto capace di unire magicamente due individui per crearne uno solo. Dopo aver combattuto ferocemente contro gli oppositori della sua linea e averli ridotti al silenzio, nel VI secolo PI riuscì a convincere gli Hatwa e i Nunjar sopravvissuti a fondersi diventando gli N'djatwa, un popolo di mezzorchi - mezzelfi che ora domina la zona montagnosa a sud della Penisola dell'Avvoltoio, vicino alla Valle Perduta. Questo evento segnò l'entrata di Idris nella sfera dell'Entropia, e dopo essersi assicurata la venerazione degli n'djatwa, tornò a focalizzare la sua attenzione sugli elfi wendariani e denagothiani, nel tentativo di vendicarsi dei loro protettori, i Korrigan, e di favorire la tanto agognata evoluzione nella forma superiore draconica a cui la razza elfica è destinata (almeno secondo la sua visione). Nel vicino Denagoth formò una base di fedeli votati alla ricerca del perfezionamento evolutivo e alla creazione di una razza superiore grazie all'appoggio degli umanoidi, dei naga suoi discendenti e dei draghi rinnegati, unendo i seguaci con l'odio verso un nemico comune: gli elfi. La Chiesa di Idris col tempo divenne un organo politico e religioso di grande importanza per i denagothiani, e negli ultimi tre secoli estese la sua influenza nefanda anche al Regno di Essuria (situato nella parte orientale dell'altopiano denagothiano prima della sua caduta) e allo stesso Wendar.

Personalità: Idris nutre un odio estremo verso Ordana, che considera la causa di tutti i suoi mali. Tuttavia i suoi sentimenti verso la razza elfica sono contorti: ella crede fermamente che sia destinata ad uno stadio evolutivo superiore in quanto discendenti degli eldar, e che questa evoluzione debba essere portata avanti con ogni mezzo e concessa anche a tutti i suoi seguaci di altre razze. Per questo i suoi tentativi di annientare la razza elfica non sono volti al semplice e insensato sterminio, ma sono funzionali alla sperimentazione sugli elfi di nuovi rituali magici che permettano l'evoluzione e l'ibridazione della specie per arrivare alla forma da lei concepita come perfetta, quella draconica. In parole povere, nella mente perversa di Idris e dei suoi cultisti, la morte degli elfi non è un atto malvagio, ma necessario per lo studio e l'evoluzione delle specie, e in un certo senso è una forma di misericordia, poiché in tal modo liberano le anime elfiche intrappolate in corpi inadatti per una futura reincarnazione in corpi più evoluti. Naturalmente il fatto che per i suoi scopi usi proprio la razza umanoide (nemici naturali degli elfi che tramandano l'eredità degli elfi ribelli) e quelle pseudo-draconiche (naga, idre e viverne sono sacre a Idris e considerate la sua prole diretta) fa sempre parte della sua folle vendetta contro Ordana (in una sorta di ironica pena del contrappasso). Per questo ha trasformato il Denagoth nel suo laboratorio privato, corrompendo anche molti draghi rinnegati che sono passati dalla sua parte, e così facendo inimicandosi anche gli immortali draconici. Infine, si interessa molto di tutte le culture elfiche che hanno subito degenerazioni e trasformazioni (come gli N'djatwa davaniani).

Patrono: sconosciuto [presunto: Hel]

Alleati: Hel

Nemici: Ordana, i Korrigan, Ilsundal, Mealiden, Calitha, Eiryndul, Il Grande Drago

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Caotici

Armi favorite: mazzafrusto (permesse tutte le armi da botta e le armi naturali)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Fingere*, marchio di Idris (naga, idre e viverne non attaccano il chierico se non per difendersi), bonus di +2 ai TxC contro elfi

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità gratuita *Fingere*, bonus di +2 ai TxC contro elfi

Domini: Entropia, Male, Corruzione, Draghi, Vendetta

Arma preferita: mazza pesante

Fonte: X11

## İLIRIC

(ΠΕΓΥΑΥΙΜ)

**Patrono della Magia, Patrono dell'Ambizione**

Livello, Allineamento, Sfera: 8° (Temporale), NM, Energia

Simbolo: un bastone incrociato con una pergamena aperta

Aree d'interesse: magia, conoscenza, avidità, egoismo, ambizione

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Herath), Hule, Terre di Mezzo

Aspetto: un uomo sulla trentina dall'aspetto sano e vigoroso, alto circa 1,80m, con occhi nocciola e uno sguardo diffidente, labbra sottili ornate da un pizzetto nero e ben curato, capelli corvini pettinati all'indietro e impomatati, vestito con una lunga tunica nera decorata con rune argentee poco rassicuranti e un bastone nodoso in mano.

Storia: Iliric nacque nella città dravi di Bylot nel XIV secolo PI e dopo un lungo apprendistato, riuscì ad eguagliare la potenza del suo maestro e a prenderne il posto. Il suo sogno era raggiungere il potere assoluto ed eguagliare gli dei, e sapeva che avrebbe potuto farlo solo se si fosse impegnato duramente e avesse avuto campo libero. Sfortunatamente, con l'avanzata dell'orda goblinoide di Wogar che invase la Costa Selvaggia nel 1300 PI la sua pace e le sue ricerche magiche vennero messe in pericolo, e lui fu costretto a lasciare la propria torre, senza curarsi di proteggere la vita dei suoi compaesani, che infatti vennero sterminati dai goblinoidei (cadde così l'ultima città della civiltà dravi nelle Steppe di Yazak). Iliric iniziò ad errare per le terre di mezzo del Brun, accumulando ricchezze e



potere nella speranza di ottenere l'appoggio di un immortale e riuscire a raggiungere lo status divino. Le sue prime tre petizioni furono rifiutate a causa della sua arroganza, ma perseverare diede i suoi frutti, visto che trovò in Eiryndul un patrono interessato. La sua Prova consistette nel trovare il favoloso Tappeto di Millicent, intessuto di straordinari poteri. Questo fu ritrovato, sebbene al prezzo della vita di uno dei compagni di Iliric, ma lui non versò una lacrima per la sua scomparsa. Meditò a lungo sulla creazione di un nuovo oggetto magico. Finalmente decise di creare un oggetto che combinasse i poteri di molti incantesimi di identificazione. Con esso egli avrebbe potuto conoscere immediatamente l'allineamento, la storia, la professione, l'intelligenza e ogni altra caratteristica di qualunque creatura volesse; l'oggetto fu soprannominato il Naso di Iliric. Stabilitosi poi nella steppa a nord-ovest dell'attuale Hule, fondò una scuola di magia e attrasse molti brillanti studenti; nonostante tutti i suoi difetti, Iliric era un mago geniale. Creò poi tutt'intorno al suo castello svariati laghi posizionati come sopra una griglia. Al centro di ognuno si trovava un'isola, e su ogni isola cresceva un albero differente. La sua collezione includeva una specie per ogni varietà di albero conosciuta, alcune delle quali non avrebbero potuto crescere in un clima del genere. Così creò l'attuale regione di Acquaroccia, a ovest del Lago Tros, luogo considerato sacro che nessun huleano e nemmeno il Maestro cercò mai di conquistare e che ancora oggi è dominio di Iliric e dei suoi seguaci. Alla fine giunsero gli eterni duelli coi maghi più potenti della regione, poichè Iliric bramava l'immortalità più d'ogni altra cosa e fece di tutto per conquistarla, incluso distruggere molti dei suoi precedenti studenti. Fu così che Iliric divenne immortale nel XII secolo PI, e il suo culto si estese subito nelle zone circostanti, in particolare nell'Herath e nell'Hule, dove ora è venerato come il patrono della magia e dell'avidità da incantatori senza scrupoli.

**Personalità:** Iliric è un individuo ambizioso e determinato, e la sua totale mancanza di scrupoli associata ad una sfrenata passione per la magia e il potere lo rende sempre un alleato pericoloso e un nemico insidioso, per questo preferisce agire spesso in solitario e portare avanti i suoi progetti alleandosi di volta in volta con chi gli fa più comodo. Ad esempio, nell'Hule è un fedele sostenitore di Loki, mentre in Herath ha scelto di schierarsi con Korotiku (noto avversario di Loki) per avere accesso ai fedeli aranea, e nella regione di Acquaroccia i suoi seguaci danno appoggio alternativamente al Maestro o agli elfi seguaci di Eiryndul (suo antico patrono), in base al proprio tornaconto.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Eyrindul]

**Alleati:** nessuno stabile (variano asseconda dei progetti)

**Nemici:** nessuno stabile

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Caotici o Neutrali

**Armi favorite:** nessuna (permesse tutte le armi semplici a una mano con danno base max 1d6)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Incantesimo inarrestabile*, penalità di -1 ai TS per resistere agli effetti dei suoi incantesimi

**Domini:** Energia, Male, Magia, Conoscenza

**Arma preferita:** bastone

**Fonte:** IM2, SCS

## ÍLMARJENP

(HADUR, LEMMIKKI, VAINO)

**Patrono dell'Invenzione, Protettore dell'Autuasmaa e dei Viaskoda, Il Fabbro Guerriero**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 16° (Celestiale), NB, Materia

**Simbolo:** come Ilmarinen: un mulino a vento; come Vaino: un kantele di legno; come Lemminki: una spada d'argento; come Hadur: martello incrociato a una spada.

**Aree d'interesse:** invenzioni, costrutti magici, artigianato, magia, eroismo, patriottismo, sacrificio, guerra, musica

**Diffusione del culto:** Norwold (Autuasmaa e Territorio delle Tre Bandiere)

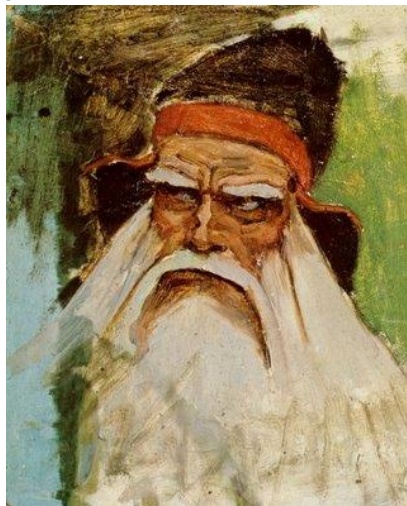
**Aspetto:** possiede tre forme di manifestazione ed è sempre accompagnato dalla sua Moglie d'oro e d'argento.

Come Ilmarinen o Hadur è un uomo di mezz'età dai capelli ramati con lunghi baffi spioventi e la pelle arrossata dal fuoco, con indosso vesti semplici di lana, una larga cintura da cui pendono tutti i suoi strumenti e una spada.

Come Lemminki è un bellissimo giovane dalla pelle perfetta e abbronzata, con una folta chioma bionda, occhi

verdi dallo sguardo coraggioso e una cicatrice bianca intorno alla gola, con indosso una corazza d'argento e porta con sé una spada lunga incisa da rune di potere.

Come Vaino è un uomo di circa sessant'anni dalla pelle rugosa e scottata dal sole, con lunghi capelli canuti e una folta barba grigia, un viso spigoloso che esprime fierezza e uno sguardo magnetico, avvolto in una lunga mantella rossa e in vesti pesanti,



con un bordone nella mano sinistra, una spada dall'elsa dorata al fianco e un kantele (cetra finnica) sulle spalle.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** Ilmarinen era un grande artigiano e un abile inventore che visse intorno al XVIII secolo PI nell'Autuasmaa ("Terra della Salvezza"), una nazione situata nei pressi del fiume Spartiterre nell'alto Norwold, la terra di origine dei Jääkansa (letteralmente "popolo dei ghiacci", etnia di ceppo olteco migrato dallo Skothar settentrionale nel medio Norwold nel 3500 PI per evitare la conquista ad opera dell'Impero di Blackmoor, e successivamente spostatosi nell'alto Norwold in seguito ai disastri prodotti dalla rotazione del globo dopo la Grande Pioggia di Fuoco). Grazie alla sua abilità e alla magia runica che padroneggiava, egli fu in grado di costruire moltissimi manufatti meravigliosi e dai poteri sorprendenti, pensati per migliorare le condizioni di vita dei suoi compatrioti. Ilmarinen era un inventore senza alcuna pretesa di potere o denaro: a lui bastava la fama e il riconoscimento che tutti i Jääkansa gli tributavano, e soprattutto la gioia che gli procurava creare strumenti sempre nuovi e diversi. Durante uno dei suoi viaggi alla ricerca di nuovi materiali e nuove idee, Ilmarinen incontrò la bellissima Tellervo (conosciuta come la Vergine di Pojaara), una donna (forse una fata o una driade) dalla bellezza eccezionale e dal fascino irresistibile, che rapì il cuore e la mente del grande inventore. Ilmarinen si fermò presso di lei in Pojaara (una regione rigogliosa della Borea orientale, vicino alla Catena di Ghiaccio, in cui viveva il popolo dei Samek), rinunciando ad ogni altro interesse e vivendo beato per anni. Un giorno però, alcuni cacciatori samek chiesero udienza alla Vergine recando notizie preoccupanti circa l'avvicinarsi da ovest di una moltitudine di creature fameliche e brutali che avevano già causato la morte di molti uomini nelle regioni occidentali e costretto i superstiti a fuggire per salvarsi. Dopo avere invato degli esploratori incontro all'orda e aver compreso la soverchiante potenza del nemico, Ilmarinen consigliò a Tellervo e al popolo dei samek di lasciare la Pojaara e di rifugiarsi nell'Autuasmaa. La Vergine tuttavia non poteva seguirlo, poiché se fosse partita dalla Pojaara avrebbe cominciato ad invecchiare e sarebbe morta e se la sua terra fosse stata deturpata dagli invasori, la stessa sorte sarebbe toccata a lei. Tellervo fece promettere a Ilmarinen che avrebbe guidato in salvo i Samek nella sua patria, e che sarebbe poi tornato a capo di una spedizione dei migliori guerrieri dei due popoli per fermare l'avanzata degli umanoidi. Così i due amanti a malincuore si lasciarono, e, tornato in patria nel 1725 PI, Ilmarinen fece quanto in suo potere per aiutare gli esuli samek (chiamati Vaeltajat in jääkansa, ovvero "il popolo errante"), prodigandosi per ottenere che i nobili dessero loro asilo nel territorio autuasmaano e cercando di persuadere il sovrano a mobilitare l'esercito per correre in Pojaara e fermare l'invasione nemica prima che giungesse nelle terre jääkansa. Re Aalto e i nobili tuttavia non avevano alcuna intenzione di lasciare sguernite le frontiere autuasmaane per accorrere in soccorso di una terra lontana e sconosciuta, così

convinsero Ilmarinen che avrebbero spedito l'esercito in Pojaara solo se lui avesse garantito a chi rimaneva in patria di essere al sicuro. Ilmarinen lavorò alacremente per rafforzare l'esercito e le difese jääkansa contro gli umanoidi, prendendo apprendisti e insegnando anche a loro i segreti runici che conosceva, mentre i nobili concessero ai samek di sistemarsi nella fredda tundra a nord del fiume Spartiterre, non volendo dividere con loro le poche zone fertili già insediate dagli jääkansa. Anno dopo anno Ilmarinen potenziò le difese e l'esercito autuasmaano nella speranza di poter partire per difendere la Pojaara, ma ogni volta i nobili trovarono un espediente per rimandare la partenza, fino a che nel 1722 PI le forze di Re Loark giunsero nel regno dell'Autuasmaa, e Ilmarinen comprese che la Pojaara era caduta, e non avrebbe più rivisto la sua amata. Grazie al suo apporto decisivo e alla collaborazione dei suoi apprendisti, gli jääkansa riuscirono a difendere i loro confini dalle sparute bande d'assalto mandate in avanscoperta da Loark, che decise quindi di continuare la sua marcia verso sud senza tentare di penetrare oltre nel territorio autuasmaano. Tuttavia, Ilmarinen era inconsolabile per la sorte di Tellervo, e per rimediare al suo dolore e alla sua solitudine decise di costruire una moglie meccanica in tutto e per tutto simile alla Vergine. Il risultato purtroppo fu un golem d'oro e d'argento dalle fattezze angeliche, efficiente ma freddo e distaccato, e ben presto Ilmarinen comprese che non avrebbe sostituito la donna che amava, ma anzi acuiava ogni giorno di più il dolore per la sua assenza. Così insieme all'automa si recò in pellegrinaggio presso uno dei luoghi più sacri dell'Autuasmaa, il Bosco della Consolazione, per chiedere aiuto alle divinità protettrici del popolo jääkansa. Fu qui che Luonnotar (Valerias) rispose alle sue invocazioni, e riconoscendo il suo valore e il suo impegno, gli rivelò che la Vergine era ancora viva, ma prigioniera di una maledizione lanciata da Mana (Hel). Egli avrebbe potuto salvare la donna amata solo diventando forte quanto Mana, e Ilmarinen accettò, proseguendo il suo percorso verso l'immortalità e reincarnandosi in Kauko, l'erede al trono dell'Autuasmaa.

Anche se le genti dell'Autuasmaa erano riuscite a resistere alla conquista e a scacciare i predoni verso sud, numerosi umanoidi avevano disertato l'Orda di Loark e rimanevano a tormentare gli jääkansa, causando carestie e rendendo il regno vulnerabile alle mire dei suoi nemici. In particolare, un clan di giganti del ghiaccio del Rifugio Gelido (Frosthaven), dopo una campagna vittoriosa contro i vicini clan rivali, seguendo le visioni del suo capo (un sacerdote di Hel) decise di montare una spedizione verso le terre meridionali in cerca di ricchezze e nuovi schiavi con cui tentare di ottenere il predominio sull'isola ed essere nominato nuovo Grossjarl (Re Supremo) del Rifugio. I giganti si attestarono così ai confini del regno e reclutarono con la forza gli umanoidi che vivevano in quella zona, tramando un piano per indebolire a sufficienza le difese degli umani e assalirli nel momento più opportuno. Quando



il Re dell'Autuasmaa, il padre di Kauko, cadde in un'imboscata ordita dai giganti a nord dello Spartiterre, il regno piombò nella disperazione e nell'incertezza, poiché il giovane principe era appena undicenne e non poteva certamente prendere in mano le redini del comando. Il consiglio dei nobili decise di affidare il governo ad un reggente, che sarebbe stato il tutore del principe fino all'età adulta. Sfortunatamente, il reggente si dimostrò un uomo debole e questo facilitò l'avanzata dei giganti del ghiaccio, che anno dopo anno scesero a fiaccare le difese degli jääkansa, fino a che nel 1700 PI con l'aiuto degli umanoidi misero a ferro e fuoco la capitale e imposero il loro dominio sul territorio autuasmano, uccidendo il reggente. Kauko tuttavia riuscì a fuggire con l'aiuto del suo fedele guardaspalle, un samek che lo condusse presso la propria famiglia nei boschi settentrionali. Qui Kauko divenne un abile cacciatore e cominciò ad organizzare la resistenza che avrebbe dovuto sovvertire il dominio dei giganti e degli umanoidi. Grazie alle sue gesta in difesa di numerosi clan nomadi samek egli riuscì ad ottenere l'appoggio dell'intera etnia, organizzando attacchi mordi e fuggi contro i presidi dei giganti per fiaccare l'occupazione. Quando riuscì a mettersi in contatto coi nobili jääkansa rimasti in vita, venne tuttavia accolto freddamente, accusato di aver abbandonato il suo popolo in favore dei nomadi. Lungo e difficile fu il percorso per riuscire a riguadagnare la fiducia degli jääkansa, e nonostante le sue imprese, comprese che non sarebbe mai riuscito in una sola vita a riunificare l'Autuasmaa né a scacciare i dominatori stranieri. Così prese moglie tra i samek con l'intento di creare una discendenza che seguisse le sue orme e riuscisse nell'intento di ridare la libertà al suo popolo. Purtroppo, un gruppo di nobili alleatosi ai giganti tradì Kauko rivelando il suo nascondiglio e nella battaglia Kauko rimase gravemente ferito, costretto a scappare nei boschi insieme alla moglie incinta per riuscire a salvarsi. I tre trovarono rifugio nel Bosco della Consolazione in cui da decenni la Moglie di Ilmarinen attendeva il ritorno del suo padrone. Questa, destatasi dal suo torpore, riconobbe l'anima del suo creatore nel corpo di Kauko e lo difese dagli assalitori, massacrandoli tutti. Quando Kauko capì che non sarebbe sopravvissuto alle sue ferite e che la creatura sembrava comunque ubbidirgli, le affidò la sposa con l'ordine di proteggerla, e soprattutto aiutare il suo erede a reclamare il trono dell'Autuasmaa.

Nel 1660 PI, sei mesi dopo la sua dipartita, Ilmarinen tornò a reincarnarsi in Lemminki, un samek la cui tribù viveva nei pressi del Bosco della Consolazione. Lemminki condusse un'esistenza da emarginato a causa dei suoi natali: sua madre infatti non aveva uno sposo e continuò sempre a non voler rivelare l'identità del padre di Lemminki, mettendo in giro la voce che fosse stata una divinità a concepirlo. Nonostante lo scherno dei suoi coetanei, Lemminki credette alla storia sulla natura divina dei suoi natali, e si convinse di essere destinato a grandi cose. Fu così che raggiunta la maggiore età, Lemminki si

recò nel bosco sacro per chiedere consiglio agli dei, e qui scoprì la risposta alle sue domande: la Moglie di Ilmarinen. Il golem riconobbe l'anima del suo creatore e appena incontrato Lemminki gli disse: "Mio signore, ho protetto il figlio di Kauko, erede della corona dell'Autuasmaa, affinché potesse tornare a reclamare il suo trono. Attendo la tua guida affinché possiamo compiere il nostro destino." Lemminki credette così che il suo destino fosse riportare il giovane Maaki, figlio di Kauko, sul trono di Autuasmaa, e cominciò a progettare il ritorno del sovrano e la sua eroica ascesa nella leggenda. Col passare degli anni il giogo dei giganti era diventato più ferreo e il popolo, privo di un capo, aveva perso la volontà di ribellione. Solo in pochi continuavano a tessere le fila di una resistenza sempre meno incisiva, fino a che uno dei ribelli tradì l'alleanza e in cambio della salvezza rivelò ai giganti i nomi dei cospiratori. La repressione fu spietata e i giganti mandarono i loro alleati umanoidi a espugnare le fortezze degli insurrezionisti. Fu a questo punto che giunse in soccorso ai ribelli la Moglie d'Oro e d'Argento seguita da un numeroso gruppo di samek, che si schierarono a difesa della fortezza della famiglia di Kauko e riuscirono a respingere gli assalitori. L'automa venne riconosciuta dagli jääkansa come la Moglie di Ilmarinen, e grande fu lo stupore quando ella annunciò che il giovane che cavalcava coi samek, Maaki, era il legittimo erede al trono, il figlio di Kauko scampato alla congiura vent'anni prima. La lotta contro i giganti e gli umanoidi riprese vigore con questa nuova scoperta, e le forze degli occupanti subirono perdite inattese, tanto che per scongiurare la crisi, Hel mandò una sua seguace molto potente, Hiisi (detta la Strega di Hiitola), ad uccidere Maaki e distruggere il golem che lo proteggeva. La Strega usò le sue malie ed illusioni per entrare nel rifugio di Maaki e lì attentò alla vita del sovrano, che però venne salvato in extremis dal golem, che per proteggerlo lo inglobò, divenendo la sua armatura vivente. La Strega per tutta risposta lanciò un potente incantesimo che pose in stato di veglia la Moglie di Ilmarinen, e trafugò il suo corpo che conteneva Maaki con l'intento di distruggere entrambi una volta raggiunto il suo covo. Lemminki, non appena venne a conoscenza dei fatti, riunì un gruppo di compagni valorosi e fidati e inseguì la Strega fin nel cuore della sua funesta palude chiamata Hiitola ("Terra di Hiisi"), a nord del fiume Spartiterre (nelle lande desertiche dominate dagli umanoidi e da creature ben peggiori). Il viaggio tra trappole e mostri fu tremendo, e quando affrontarono la Strega, ella riuscì a sfuggire alla morte grazie alla sua magia, portando con sé la Moglie d'Oro e d'Argento proprio nell'Inferno di Ghiaccio di Mana, nel quale Lemminki e i suoi compagni dovettero inseguirla. Fu solo in seguito a diversi atti di eroismo fuori dal comune che Maaki fu ritrovato e portato in salvo, anche se questo costò il sacrificio di Lemminki e del golem, che per proteggere la ritirata dei loro compagni e fermare Hiisi rimasero a sorvegliare l'entrata dell'Oltretomba e finirono col subire gli attacchi più violenti della Strega e dei suoi mostri. Lemminki venne ferito a

morte, ma riuscì nel contempo ad imprigionare Hiisi in una teca di ghiaccio sfruttando un particolare oggetto magico che le aveva sottratto. Prima di essere fatto a pezzi dalle creature di Mana, ordinò alla Moglie di sigillare l'ingresso all'Oltretomba e rimanere dall'altra parte di guardia, per impedire a chiunque di entrare nel mondo dei vivi. Il redivivo Maaki tornò in patria col racconto del sacrificio di Lemminki, che divenne subito l'eroe di un racconto popolare tra gli jääkansa, nel quale il ritorno della Moglie d'Oro e d'Argento avrebbe finalmente annunciato il momento della riscossa degli autuasmani. Maaki fece il possibile per riprendere il potere, e alla sua morte nel 1611 PI, il sovrano senza terra poteva contare sull'appoggio della maggior parte dei nobili e sul rinato orgoglio patriottico che le imprese eccezionali di Lemminki avevano risvegliato negli jääkansa. Tuttavia, neanche Maaki fu in grado di riunificare l'Autuasmaa, nonostante due battaglie vittoriose contro gli umanoidi che gli consentirono di liberare i domini jääkansa orientali dall'influenza straniera. Ilmarinen nel frattempo era già stato reincarnato da Valerias nel piccolo Vaino, figlio di uno dei maghi più potenti e solitari dell'Autuasmaa.

Vaino crebbe isolato dal resto degli autuasmani per volere del proprio genitore, e fin dalla più tenera età fu sua madre che si occupò di lui, trasmettendogli l'amore per il canto e le ballate popolari jääkansa. Purtroppo, all'età di 8 anni Vaino perse la propria madre, uccisa da un rivale del padre che assalì la loro dimora per trafugare alcuni oggetti magici. La donna riuscì a nascondere il piccolo proteggendolo a costo della propria vita, e Vaino ne rimase distrutto. Il padre dovette così farsi carico del bambino, e iniziò ad istruirlo con rigore ai segreti della magia affinché fosse in grado di difendersi da solo e di proseguire sulle sue orme. Vaino divenne un abile stregone, ma non dimenticò mai il suo amore per la musica, e per diletto prese ad allontanarsi di nascosto dal padre per esibirsi come bardo errante nelle comunità vicine, raggiungendo una certa popolarità avvolta da un'aura di mistero. Nel corso degli anni seguenti, Vaino cominciò ad interessarsi della situazione degli jääkansa, ma nonostante i suoi discorsi accorati, il padre gli proibì sempre di immischiarsi negli affari dei popolani e dei nobili, sostenendo che un mago doveva pensare solo alla magia. Vaino rimase succube del padre fino alla morte di quest'ultimo, quando si trovò finalmente libero di agire. La prima cosa che volle fare fu esplorare le terre del sud, finora conosciute solo attraverso racconti e favole. Attraversò così i confini meridionali dell'Autuasmaa, e si addentrò nelle pianure abitate dai nomadi Viaskoda, in quel momento alle prese con gli assalti di tribù umanoidi capeggiate dai giganti del nord. Dopo aver salvato la figlia di un importante capo clan da un gruppo di orchi, se ne invaghì e decise di aiutare la sua gente a scacciare gli invasori dalle loro terre. Così, grazie ai suoi poteri magici e ad un insospettato carisma, conseguì diverse vittorie che portarono alla liberazione di alcuni clan viaskoda dagli oppressori. Vaino ebbe in sposa la donna che

amava e ricevette come dono di rispetto dal suocero un cimelio magico del clan, una spada che imparò ad usare nel corso delle battaglie. Egli tuttavia non voleva prendersi carico della situazione del popolo viaskoda, ma comprese che questi avrebbero potuto aiutare gli jääkansa a scacciare giganti e umanoidi, e che in seguito avrebbero avuto vita facile nel debellare anche le ultime sacche di umanoidi rimasti tra i viaskoda. Così promise loro che sarebbe tornato per liberarli dagli oppressori, se avessero acconsentito ad inviare con lui al nord alcuni tra i loro migliori guerrieri per combattere nella battaglia divina contro i demoni del male, quand'egli li avrebbe chiamati. Forte di questo patto, Vaino lasciò la moglie tra i viaskoda con la promessa di ritornare, e ripartì da solo verso nord con l'intento di ritrovare la Moglie di Ilmarinen, nella convinzione che (come narrava la leggenda) solo col suo aiuto avrebbe potuto liberare sia gli jääkansa che i viaskoda. Vaino rintracciò il percorso della spedizione di Lemminki fino all'Hiitola, e dopo aver affrontato alcune creature devote a Mana si trovò finalmente di fronte la Strega di Hiitola, che nel frattempo Mana aveva liberato dalla sua prigionia e rimandato su Mystara per catturare l'automa. Qui Vaino apprese la vera storia della Strega, un tempo chiamata Tellervo, la Vergine di Pojaara, che Ilmarinen aveva promesso di aiutare e poi aveva dimenticato. Dopo aver cercato di resistere invano alla pressione degli invasori umanoidi, la Vergine aveva perso ogni speranza e aveva creduto alle insidiose parole di Hel, che le aveva avvelenato lentamente il cuore fino a riempirla di odio e rancore verso Ilmarinen e la sua gente per cui lei si era sacrificata. Così la fertile Pojaara era avvizzita come la sua protettrice, fino a diventare una terra inospitale, e Tellervo, per non soccombere, aveva stretto un patto con Hel che l'aveva trasformata in Hiisi, un'orrenda megera animata solo dall'odio e dalla vendetta. La Strega era migrata in quella fredda palude che era divenuta il suo nuovo dominio, l'Hiitola, e da cui aveva obbedito al volere di Mana (Hel) tormentando gli jääkansa e i suoi antichi seguaci, i samek. Vaino provò inspiegabilmente una profonda tristezza per lei, e nonostante le sue azioni malvage non riuscì ad ucciderla. Così, dopo aver scoperto dove custodiva la Moglie di Ilmarinen, scelse di addormentarla con un potente incantesimo che nello stesso tempo nascondesse il suo corpo e rendesse quasi impossibile a mortali e divinità di trovarla e risvegliarla. Nello scontro tuttavia, Vaino subì gli effetti di un incantesimo di Hiisi che gli tolse parte della sua giovinezza, e uscì dall'Hiitola profondamente invecchiato. Con la Moglie d'Oro e d'Argento al suo seguito, Vaino si presentò al cospetto di Kimi, il principe ereditario dell'Autuasmaa, e gli annunciò di essere stato mandato dagli dei per guidare il popolo autuasmano alla vittoria. Impressionati dai poteri straordinari del vecchio e dalle sue conoscenze, Kimi e i nobili suoi alleati gli cedettero e radunarono i loro guerrieri per concludere definitivamente la lotta contro gli invasori. Vaino a questo punto fece visita ai viaskoda, che lo riconobbero nonostante il cambiamento, e chiese che il patto



venisse onorato poiché il tempo della battaglia era giunto. Vaino tornò in patria con un contingente di feroci viaskoda, e dopo aver reclutato altri guerrieri samek, si ripresentò in Autuasmaa alla testa di un imponente battaglione. Vaino venne affrontato subito dalle truppe umanoidi e grazie all'aiuto del golem, della sua magia e dei valorosi alleati, cominciò a sbaragliare i nemici. Preoccupati dagli eventi, i giganti mobilitarono l'intero esercito di cui disponevano per distruggere una volta per tutte la resistenza, ma dal canto suo anche il Principe Kimi schierò in campo al fianco di Vaino tutte le forze dei nobili alleati. In una serie di battaglie rimaste nella leggenda autuasmana, le forze dei giganti e degli umanoidi vennero sconfitte e, mancando l'arrivo di rinforzi dalla madrepatria (dato che il clan di giganti a cui appartenevano era impegnato in patria in una feroce lotta per non soccombere), furono costrette a ripiegare, non prima però di aver messo a ferro e fuoco le terre dei jääkansa e dei samek. Una parte degli oppressori fuggì verso nord, tornando nel Rifugio Gelido, ma la maggioranza si spostò a ovest, sulla Catena di Ghiaccio, e a sud, nelle terre aperte dei viaskoda. La vittoria definitiva sugli invasori costò caro agli autuasmani, poiché gran parte delle loro terre giacevano in rovina, e un terzo della popolazione era morta a causa delle guerre. Ciononostante nel 1570 PI la libertà era riconquistata, e Vaino e Kimi erano riveriti come eroi e signori indiscussi dell'Autuasmaa. Vaino tuttavia non aspirava al trono, ma sapeva di dover mantenere la promessa fatta ai viaskoda, ora in pericolo a causa della guerra che aveva spinto umanoidi e giganti verso i territori confinanti. Nonostante le sue ragioni, Kimi rifiutò di dare truppe al vecchio mago, poiché a stento bastavano per difendere i confini. Mentre ancora ponderava il da farsi, Vaino venne visitato da Valerias, che gli restituì tutti i ricordi delle sue vite precedenti e gli spiegò quel che avrebbe dovuto fare per completare il suo percorso verso l'immortalità.

Vaino svanì così come era apparso, annunciando al popolo che sarebbe ritornato in un lontano futuro, quando gli autuasmani avrebbero nuovamente avuto bisogno di un liberatore. Poco dopo riapparve Ilmarinen, il quale confermò che il vecchio bardo era tornato tra gli immortali riportando tra loro il corpo del fratello Lemminki, mentre lui era stato inviato per aiutare il popolo autuasmano a sopravvivere all'inverno più duro. Fu a questo punto che il grande costruttore Ilmarinen realizzò la sua opera più grande, il Saampo, un mulino magico in grado di macinare paglia e produrre cibo o preziosi, nonché riscaldare col suo potere le terre circostanti rendendole più fertili. Dopo aver salvato dal gelo dell'alto Norwold i suoi compatrioti e aver assicurato che i nomadi samek venissero riconosciuti quali abitanti dell'Autuasmaa a tutti gli effetti dai governanti jääkansa (pagando in tal modo il debito di riconoscenza accumulato fin dai tempi di Kauko), Ilmarinen sparì di nuovo per l'ultima sua avventura nelle terre dei viaskoda, lasciando la Moglie d'Oro e d'Argento a vivere nel Saampo quale suo custode e oracolo.

Ilmarinen sapeva che non avrebbe avuto alcuna possibilità di battere i giganti con le poche forze dei viaskoda, quindi preparò tre magici standardi che avrebbero potuto aumentare la potenza dei guerrieri che avessero avuto fiducia nei condottieri che li guidavano. Con questi tre artefatti, Ilmarinen tornò tra i viaskoda insieme ai superstiti della spedizione di Vaino, e dopo una lunga campagna individuò i tre leader più carismatici e affidabili del popolo viaskoda, a cui donò i tre standardi e confidò il suo piano di battaglia. Forti della nuova arma e di un gruppo di capi coraggiosi e capaci, ben presto l'intero popolo viaskoda mise da parte le ancestrali divisioni tribali e si unì per scacciare gli oppressori sotto il comando di Hadur (il Fabbro Guerriero, soprannome dato a Ilmarinen), con l'appoggio di alcune famiglie samek che risposero all'invocazione di Ilmarinen e di alcuni clan rakasta, che misero da parte la diffidenza verso gli umani per scacciare il comune nemico umanoide. Al termine della campagna militare, nel 1555 PI gli ultimi giganti rimasti furono massacrati e gli umanoidi dispersi. I viaskoda erano finalmente liberi e organizzati nelle Tre Bandiere (Bianca, Rossa e Azzurra, i colori dei tre magici standardi), e Valerias riconobbe che Ilmarinen aveva terminato il percorso per diventare immortale.

Personalità: Attualmente Ilmarinen dona potere ai fedeli che pregano ciascuna delle sue incarnazioni (Ilmarinen, Vaino, Lemminki), ed egli ha fatto propri tutti gli interessi delle sue diverse vite (eroismo, spirito di sacrificio, nobiltà, avventura, magia, artigianato), rimanendo attratto soprattutto dall'invenzione e dalla costruzione di oggetti meravigliosi. Ha un largo seguito tra gli jääkansa (come Ilmarinen, Lemminki e Vaino), è venerato dai vaeltajat/samek (come Ilmarinen) e le sue gesta presso i viaskoda gli hanno valso la formazione del culto di Hadur, il Re di Rame (dato che le Tre Bandiere sono in rame e ferro brunito), e hanno plasmato la mitologia viaskoda relativa alla creazione sulla base degli eventi storici della guerra di liberazione dai servi di Hel, che rimane l'unica nemica giurata di Ilmarinen in ogni sua forma di manifestazione.

Patrono: sconosciuto [presunto: Valerias]

Alleati: Valerias

Nemici: Hel, gli immortali protettori degli umanoidi

Allineamento dei seguaci: chierici e seguaci possono avere qualunque allineamento

Armi favorite: spada lunga e arco corto (permesse le armi da taglio a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Resistere al freddo, bonus di +1 o all'Intelligenza (chierico di Ilmarinen/Hadur) o al Carisma (chierico di Vaino) o alla Forza (chierico di Lemminki), bonus di +2 a una forma di Artigianato e a un'abilità a scelta tra Intrattenere, Sopravvivenza e Autorità (non gratuite)

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Resistere al freddo*, bonus di +1 o all'Intelligenza (per Ilmarinen) o al Carisma (per Vaino) o alla Forza (per Lemminki)

Domini: in tutte e tre le forme con cui è venerato Ilmarinen garantisce i domini di Materia e Bene, più un terzo dominio in base al suo aspetto: *Artigianato* come Ilmarinen, *Magia* come Vaino, *Guerra* come Lemminki.

Come Hadur i suoi domini sono: Materia, Bene, Guerra, *Artigianato*

Arma preferita: spada lunga

Fonte: WotI, Master e Immortal set

## ILSUNDAL IL SAGGIO

(AYODHYA, *DAII*, LA GUIDA, LAKSMAN, SITA, *TAPIO*, *TIVZ*)

### Patrono degli Elfi e della Saggezza

Livello, Allineamento, Sfera: 33° (Gerarca), LB, Energia

Simbolo: l'Albero della Vita

Aree d'interesse: protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace

Diffusione del culto: Braccio dell'Immortale (Aeryl), Costa Selvaggia (Eusdria), Davania (Izonda), Isola dell'Alba (Altopiano Perduto, Helskir), Mondo Cavo (Elfi del Popolo Mite, Elfi di Valghiacciata), Mondo Conosciuto (Alfheim, Darokin, Glantri, Karameikos, Sind, Terre del Nord, Thyatis), Norwold (Autuasmaa, Case nella Foresta), Reame Silvano, Terre di Mezzo

Aspetto: un elfo anziano dall'aspetto saggio, il cui colore dei capelli e la foggia delle vesti cambia ad ogni apparizione per poter essere visto come il patrono di tutti gli elfi, indipendentemente dalla loro cultura o retaggio.

Storia: Ilsundal era uno degli elfi nati ad Evergrun prima della Grande Pioggia di Fuoco. Quando il cataclisma colpì il pianeta si rifugiò nel Grunland col resto degli elfi, ma ben presto l'eresia blackmooriana cominciò a riemergere anche nel Grunland. Facendosi portavoce della vecchia filosofia elfica improntata alla venerazione della natura e della magia e rifiutando la contaminazione di Blackmoor, Ilsundal iniziò a raccogliere in una serie di volumi scritti a mano tutta la conoscenza arcana degli anziani evergruniani affinché non andasse perduta, e radunò quindi attorno a sé numerosi elfi in quella che venne



chiamata la fazione silvana (contrapposta alla fazione moderna), col proposito di ritornare alla Via della Foresta. Una volta terminata la Heimsleid (letteralmente "Via Ancestrale", ovvero la raccolta dei 48 volumi che trattano dei segreti elfici), Ilsundal comprese che non c'era futuro per i suoi discepoli nel Grunland, e li convinse a lasciare la Davania per trasferirsi al nord, cercando le colonie elfiche perdute. Partita nel 2800 PI, la migrazione di Ilsundal attraversò in lungo e in largo due continenti seguendo le antiche carte commerciali elfiche, prima di raggiungere finalmente le coste meridionali del Brun. Tuttavia una volta giunti nell'attuale Costa Selvaggia, divenne chiaro che i continenti (e le stelle) non erano più nella stessa posizione indicata dalle carte, e dato che non venne trovata alcuna traccia degli elfi scomparsi lo sconforto fu enorme. Qui molti capi clan cominciarono a dissentire dalla visione di Ilsundal, e rifiutarono di seguirlo nelle sue peregrinazioni, staccandosi da lui per insediarsi nella costa, o salpando verso est alla ricerca di zone più fertili. Coloro che decisero di proseguire con Ilsundal giunsero infine via terra nella zona disabitata delle Terre Alte di Glantri, e qui si imbarcarono nei Genalleth, elfi superstiti delle colonie blackmooriane, che raccontarono loro della totale scomparsa di tutte le altre colonie elfiche. Fu così che molti clan scelsero di insediarsi nelle Terre Alte glantriane, mentre Ilsundal, alla ricerca di un luogo più simile alla vecchia Evergrun, finì con lo scoprire l'esistenza del Sentiero Arcobaleno. Convinto di avere scoperto finalmente la strada per riunirsi agli spiriti di Madre Foresta, riuscì a persuadere diversi clan a seguirlo in quello che sarebbe stato il loro nuovo paradiso. Fu così che Ilsundal arrivò sulle sponde nord-occidentali del Brun e qui fondò il Reame Silvano nel 2100 PI. Divenuto la guida illuminata della nazione, Ilsundal venne visitato in sogno da Ixion, che vedeva in lui un potenziale candidato per la sua sfera e voleva sottrarlo all'influenza di Ordana. Ixion gli rivelò di essere sulla strada giusta per percorrere il Sentiero del Paragone e diventare così il protettore eterno della razza elfica, e Ilsundal accettò di seguire i suoi consigli. Fu solo dopo aver creato l'Albero della Vita, una reliquia che donò al suo popolo per proteggerlo e guidarlo negli anni a venire, che Ilsundal raggiunse l'immortalità nel 1800 PI nella sfera dell'Energia.

Personalità: Ilsundal è un individuo pacato e sempre riflessivo, dotato di grande sensibilità e di profonda saggezza, e i lunghi secoli trascorsi da elfo e da immortale hanno rafforzato la sua indole tranquilla e i suoi modi lenti e misurati, visto che persino ora dimostra serafica calma e determinazione anche nelle battaglie più accese contro i suoi nemici. Egli sorveglia con attenzione tutti i suoi discepoli e si accerta che le antiche vie silvane degli elfi continuino ad essere seguite. È inoltre il patrono della conoscenza e delle arti arcane presso gli elfi, esseri



magici per natura di cui Ilsundal incarna l'esempio perfetto. Possiede un fedele alleato in Mealiden, sua guardia del corpo, ed è in ottimi rapporti anche con Calitha e Ordana (nonostante appartengano a sfere differenti), che condividono il suo amore per la natura e gli elfi, e con Lornasen, che ha patrocinato nel tentativo di creare un regno elfico a lui devoto nel Norwold. Deve invece guardarsi costantemente le spalle dalle trame malefiche di Atzanteotl e Idris, la rovina del suo popolo.

Patrono: sconosciuto [presunto: Ixion]

Alleati: Mealiden, Calitha, Ordana, Lornasen

Nemici: Atzanteotl, Idris

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: bastone (permesse tutte le armi semplici da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite Religione elfica, Concentrazione e Senso del pericolo, bonus di +1 alla Saggezza, bonus di +2 alle abilità Conoscenze naturali, Storia elfica, Magia arcana elfica e Miti e leggende elfiche (non gratuite).

I chierici di Ilsundal sono i Custodi dell'Albero della Vita. Si tratta di elfi maghi della Tradizione Elfica che però seguono la Via dell'Albero e non quella del Libro. Pertanto, in aggiunta agli incantesimi arcani conosciuti, hanno accesso anche ad una magia divina per livello, che possono lanciare senza averla scritta nel libro degli incantesimi (vedere il Tomo della Magia di Mystara per ulteriori dettagli sugli incantesimi clericali aggiuntivi).

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuite Allerta, Concentrazione e Senso del pericolo, bonus +1 alla Saggezza.

I paladini di Ilsundal sono chiamati Guardaboschi (Forester) e usano la stessa tabella di avanzamento degli elfi comuni (iniziando dal 1° livello come Guardaboschi), ma hanno automaticamente accesso per ogni livello di potere a tutti gli incantesimi della tradizione elfica delle scuole di Abiurazione, Ammalimento, Divinazione, Trasmutazione e a tutti quelli druidici e clericali concessi normalmente da Ilsundal (si veda il Tomo della Magia di Mystara per i dettagli). Tuttavia, il loro avanzamento nell'uso della magia si arresta al 10° livello (come accade normalmente agli Elfi Signori) e successivamente progrediscono solo nelle Classi d'Attacco (acquisendo più esperienza marziale a scapito di quella magica).

Domini: Energia, Legge, Bene, Conoscenza, Vegetale, Magia

Arma preferita: bastone

Fonte: GAZ5, CM7, HW, WotI, DotE, SCS, OHP, CoM

## INFĀUST†

(*Ἰνφουστῆς, Υἱὸν Φαιγγ*)

**Patrono della Perfezione, Maestro di Mente e Materia**

Livello, Allineamento, Sfera: 12° (Temporale), LN, Materia

Simbolo: l'uomo vitruviano

Aree d'interesse: perfezione, unità di mente e corpo, armonia universale (interiore ed esteriore), disciplina

Diffusione del culto: comunità di mistici e monaci nel Brun (specialmente Sind, Ochalea e Thyatis), nel Mondo Cavo (Shahjapur), su Patera e vari piani esterni

Aspetto: un uomo dal fisico e dalle misure perfette, con la pelle grigio perla, occhi grigi e capelli bianchi, completamente nudo e con un'espressione seria e concentrata.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** Johannes Silberstein, detto "Dottor Infaustus" (per la sua abitudine di intervenire nelle discussioni e nelle dissertazioni erudite per distruggere le tesi altrui – cosa che faceva sempre con successo), fu durante la sua vita mortale uno studioso, alchimista, erudito e mago hattiano, che visse nel territorio metropolitano dell'Impero Thyatiano verso il II secolo DI. Spinto dalla sua sete di conoscenza, egli divorò i più antichi libri della sapienza umana, apprendendo tutto ciò che poteva sulle scienze mondane ed arcane, sulla storia del mondo, sui piani e sul divino. Presto, armato di questa conoscenza, si imbarcò in viaggi che lo portarono nella maggior parte delle terre conosciute, e in lande selvagge fino ad allora mai visitate da occhio civile. I suoi poteri, sempre più accresciuti, gli permisero di visitare molti piani, conoscerne gli abitanti, apprenderne i segreti. Tuttavia, Johannes fu sempre un uomo molto insoddisfatto: nella sua continua ricerca del



sapere assoluto, egli constatava come la perfezione ultima fosse sfuggente ed irraggiungibile, come la mente umana non fosse in grado di abbracciare d'un fiato i più grandi segreti del cosmo. Johannes fu anche sempre molto incerto e indeciso: la sua grande conoscenza lo portava a lunghe riflessioni su qualunque scelta dovesse intraprendere, a ponderare lentamente ogni conseguenza di tali scelte – un difetto che in più di un'occasione gli causò non pochi problemi, soprattutto quando si trovò di fronte a scelte da fare rapidamente o ad avversari più folli o determinati. Johannes, constatando questa irriducibilità del pensiero all'azione subitanea, dopo aver meditato a lungo, pervenne a considerare il dualismo del mondo mortale: da un lato la mente, eterea, inafferrabile, infinita e potenzialmente potentissima nell'immaginazione (ma incapace di concretizzarsi); dall'altro il corpo, grezzo, ancorato a bisogni ineffabili, caduco, finito ed incapace di staccarsi da terra (ma pur sempre l'unico mezzo per il quale la mente può tradursi in azione reale). Johannes, ritenendo che nella soluzione a questo dualismo stesse la chiave della perfezione, si imbarcò in ulteriori ricerche, che lo condussero sempre più ad indagare in prima persona la realtà del mondo naturale, degli animali e delle creature prive di intelletto superiore – per comprendere la reale natura del corpo. Durante questa ricerca si imbatté in Djaea, la quale, incuriosita da questa insolita e complicata ricerca di equilibrio interiore ed esteriore (il microcosmo nel macrocosmo), lo indirizzò alla ricerca di un antico artefatto, la Radice del Mondo, che avrebbe finalmente posto fine alla sua ricerca. Dopo molte avventure, Johannes trovò il misterioso artefatto, ma non appena lo prese in mano, perse completamente la memoria e si trovò reincarnato in un cane. Nonostante lo spaesamento e l'amnesia subita, la mente di Johannes aveva comunque la consapevolezza di trovarsi in un corpo grezzo, inadatto ad ospitarla. L'unica cosa che ricordava era il misterioso artefatto, che, come gli aveva tolto la memoria, così avrebbe potuto restituirla. Pertanto si mise nuovamente in cerca di esso, essendo costretto ad usare ogni sorta di stratagemmi mentali per superare le difficoltà impostegli dal suo nuovo indesiderato corpo.

Nondimeno, egli riuscì nell'impresa e ritrovò la Radice del Mondo, solo per perdere nuovamente la memoria e venire reincarnato in un minotauro! Ancora una volta si mise in cerca dell'artefatto e lo trovò, ed ancora una volta perse la memoria e venne reincarnato in un djinn.

Quando finalmente anche sotto questa forma ritrovò la Radice del Mondo, ritornò alla sua forma originaria, ringiovanito, e Djaea gli comparve in tutto il suo splendore: egli aveva appena completato la Ricerca sulla Via del Genio Poliedrico verso l'immortalità, sperimentando i vari gradi di commistione di corpo e mente: l'animalità (il cane), la mezza-animalità (il minotauro), il dualismo (l'umano) e la volatilità del corpo (il djinn). Ora aveva finalmente compreso che una mente ed un corpo sono intimamente legati, la loro crescita è contemporanea e la perfezione deve contemplare lo sviluppo dell'una quanto quello dell'altro.

Forte di questa nuova consapevolezza, Johannes si dedicò a perfezionare ulteriormente la propria unione fra mente e corpo, fondando un ordine di mistici dedito alla filosofia di cui egli stesso si era fatto portavoce, la quale invocava la sempre maggior corrispondenza fra mente e corpo come la chiave per capire il segreto della esistenza e perfezionare se stessi, in modo da essere tutt'uno col cosmo. Quando finalmente Djaea ritenne giunto il momento, lo chiamò a sé nei ranghi degli Immortali, ma Johannes (ora che sentiva di aver raggiunto la totale sintonia del suo corpo con la sua mente) le chiese prima di esaudire un suo ultimo desiderio: cancellare la sua memoria precedente, in modo che nessun residuo della sua mente potesse più intaccare la sua piena unità di pensiero ed azione. Djaea, sorpresa e compiaciuta da questa così profonda dedizione alla causa della Materia, acconsentì, e Johannes divenne uno dei pochi Immortali a non ricordare le condizioni della sua ascesa e la sua vita mortale (pur avendone avuta una). L'unica cosa che ricordò fu il suo soprannome accademico, "Infaustus", dal quale derivò il suo nuovo nome da immortale, Infaust – a significare anche la dolorosa, infausta perdita di quello che si crede di aver appreso che si pone di fronte a chi persegue la via della perfezione.

**Personalità:** Per molti Infaust è determinato e precipitoso; in realtà in pochi capiscono quanto mente e corpo agiscano concordemente in lui. Di fatto, Infaust non pensa: agisce soltanto, poiché l'azione che egli compie non è altro che la sua volontà fatta materia. Infaust ha pochi alleati, e non ne ha nemmeno molto bisogno, dato che parimenti non ha nemici e si disinteressa perlopiù di avere seguaci. Gli unici che ne onorano la memoria sono i suoi sacerdoti e i mistici seguaci della sua filosofia, diffusi soprattutto in Ochalea (venerato come Yin Fang, uno dei Sei Illuminati), nel Sind e nel Shahjapur (il bodhisattva Injushri, cioè uno dei maestri illuminati che hanno raggiunto l'unità col cosmo) e a Thyatis.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Djaea]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** Legale

**Armi favorite:** armi naturali (sono permesse tutte le armi dei mistici)

**Abilità e poteri dei chierici:** bonus +1 a TS contro effetti mentali. I sacerdoti di Infaust perseguono una filosofia di perfezionamento che li porta ad essere degli Asceti.

**Domini:** Materia, Legge, Conoscenza, Volontà

**Arma preferita:** colpo senz'armi

**Fonte:** IM3



# ΙΧΙΟΝ

(AYAZI/HIMAYETI/AKSYRI, DAZBOG, HOROP, İDU, ΠΑΡΚΙΡΑΛΥ, ORİSIS, OŦZİTİOTL, PADRE SOLE, PYRO, SOLARİOS, TABAK, TUBAK IL LEGISLATORE, TYR, WARRUNTAM, XI YAATG)

## Principe del Sole, Signore della Luce e dell'Energia

Livello, Allineamento, Sfera: 36° (Gerarca), NB, Energia

Simbolo: una ruota fiammeggiante

Aree d'interesse: luce, sole, fuoco, potenza, eroismo, guerra, sapienza, bandire le tenebre, opporsi all'entropia e al male, preservare l'equilibrio e l'ordine universale

Diffusione del culto: Alphatia, Bellissaria, Braccio dell'Immortale (Eshu), Cestia, Costa Selvaggia (El Grande Carrascal, Dunwick, Gargoña, Narvaez, Nimmur, Terre dei Wallara, Torreòn), Davania (Brasol, Emerond, Izonda, Meghala Kimata, Meghales Amosses, Vulcania), Grande Desolazione, Isole delle Perle, Isola dell'Alba (Costa delle Ombre, Redstone), Mondo Cavo (Azcani, Jenniti, Mileniani, Neathar, Nithiani, Oltechi, Tanagoro, Traldar), Mondo Conosciuto (Darokin, Ethengar, Glantri, Ierendi, Sind, Terre del Nord, Thyatis), Norwold, Skothar (Jen, Minaea, Nentsun, Thonia, Zyxl), Steppe di Yazak, Yavdlom

Aspetto: un individuo maschio la cui razza cambia ad ogni apparizione per conformarsi a quella di chi lo osserva, con lunghi capelli dorati tanto splendidi da far male a guardarli, palpebre infuocate e la carnagione color dell'oro luccicante, vestito con abiti di seta dorata e con al fianco una spada dalla lama infuocata simbolo del suo potere. Si sposta sempre volando sopra una ruota gigante circondata dalle fiamme.

Storia: Ixion fa parte di quella schiera di immortali definiti antichi, poiché le sue origini sono ormai perdute nelle nebbie dei tempi ed egli stesso non ricorda (o non vuole rivelare) come sia divenuto immortale. Ixion ha aiutato Ka e Ordana a creare il Mondo Cavo



(impresa per la quale si è attirato le ire di Fugit e Simurgh della sfera del Tempo), nel tentativo di salvare le razze in estinzione di Mystara, ed è molto attivo come gerarca dell'Energia in qualsiasi progetto che riguardi la salvaguardia del Primo.

Personalità: Ixion è l'incarnazione del sole in tutta la sua gloria, ed è venerato dai mortali fin dall'inizio del mondo come patrono della luce, della vita e dell'ordine che si oppone al caos. Come Tubak il Legislatore è riverito proprio per questa sua capacità di governare con la saggezza del buonsenso piuttosto che tramite regole ferree. Ixion promuove la conoscenza come mezzo per ottenere la salvezza dell'anima (i saggi sono gli illuminati che escono dalle tenebre dell'ignoranza, anche questa è un'accezione del suo ruolo di portatore di luce) e ricerca la vittoria delle sfere positive (con in testa quella dell'Energia) sulla negatività rappresentata dall'Entropia. Le uniche regole che trasmette ai suoi fedeli (non essendo un amante dei codici troppo rigidi) sono di non aiutare l'Entropia, mantenere la pace con ogni mezzo (anche con la guerra) e rendergli sempre omaggio. Ixion è la vera incarnazione della sfera dell'Energia: pieno di passione e vigore, ironico, irrequieto e suscettibile alle provocazioni da un lato, ma anche contemplativo, riflessivo, saggio e incline al perdono dall'altro. I suoi alleati più stretti sono Valerias (sua compagna da sempre, nonostante gli alterchi che spesso caratterizzano il loro rapporto), Asterius (un astuto ed impareggiabile nemico dell'Entropia), e Ka (che persegue un ideale di protezione dell'ordine universale e con cui ha creato il Mondo Cavo). Ovviamente invece i suoi nemici più pericolosi sono gli entropici più attivi, ovvero Thanatos, Hel e Atzanteotl su tutti.

Patrono: sconosciuto (probabilmente nessuno)

Alleati: Valerias (sua compagna), Ka, Asterius

Nemici: Thanatos, Atzanteotl, Hel, Demogorgone

Allineamento dei seguaci: chierici e seguaci possono essere di qualunque allineamento

Armi favorite: spada o arco (permesse tutte le armi)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Coraggio, capacità di creare fuoco (v. inc. dru. 2°) tre volte al giorno, bonus di +1 a tutti i tiri per scacciare i non-morti, bonus di +1 ai TxC e ai danni contro non-morti

Abilità e poteri dei paladini e dei difensori: abilità gratuita Coraggio, capacità di creare fuoco (v. inc. 2°) tre volte al giorno

Domini: Energia, Bene, Fuoco, Sole, Guerra, Conoscenza

Arma preferita: spadone

Fonte: HW, WotI, GAZ12, HWR1, HWR2, HWR3, SCS, CoM, DotE, GAZ4, IM1, IM3, Immortal set

# JAMMUDARU

(VAPRAK, XIE-BAOJUN)

**Patrono degli Orchi, Patrono della Vendetta Brutale, Principe degli Incubi, Maestro della Tortura**

Livello, Allineamento, Sfera: 5° (Iniziato), CM, Entropia

Simbolo: un calderone che ribolle di un fluido verdastro

Aree d'interesse: orchi e giganti malvagi, vendetta, paura, violenza, tortura

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Hule), Davania (Addakia), Mondo Conosciuto (Casa di Roccia, Darokin, Karameikos, Terre Brulle), Norworld, Ochalea, Skothar (Nentsun)

Aspetto: un orco enorme e massiccio con un caustico ammasso verde simile a fanghiglia acida al posto della pelle, senza lineamenti ben definiti eccetto una protuberanza che sembra un muso. La sua voce è impastata e rabbiosa e il corpo freme costantemente d'odio.



Storia:

Jammudaru era un orco che visse ai margini Grande Deserto nella prima metà del XIII secolo PI. Durante la Grande Siccità e la migrazione che ne seguì, Jammudaru compì diverse razzie e orribili carneficine ai danni dei sindhi in cerca di cibo e acqua, e fu così che venne trasformato in un mostruoso umanoide putrescente dalla maledizione di un potente avventuriero incontrato sul suo cammino. Per vendetta inseguì chi lo aveva ridotto in quello stato e torturò e uccise l'avventuriero con tutti i suoi compagni immergendoli in un calderone pieno di olio bollente e di fanghiglia verde, divorandone infine i resti. Poi, invaso da un senso di rabbia e di odio, diede inizio a una campagna di cieca devastazione rivolta contro potenti sindhi e persone innocenti, fino a che le sue gesta efferate attirarono l'attenzione delle potenze entropiche, e Orcus lo guidò sulla strada dell'immortalità, meta che Jammudaru raggiunse nel XII secolo PI, dopo anni di crudeltà e massacri compiuti nel Sind, nell'Hule e nel Mondo Conosciuto. Ora è il patrono della vendetta brutale (giusta o ingiusta), della distruzione, della

tortura e di molte comunità orchesche sparse per il mondo.

Personalità: Jammudaru è l'incarnazione dell'odio puro e ispira i suoi fedeli a compiere straordinari atti di violenza per vendicare offese fatte a lui, predicando la sacralità della tortura per sfogare l'odio represso. L'epiteto di Principe degli Incubi gli deriva proprio dal suo maniacale piacere di sprofondare innocenti in abissi di dolore e di terrore che diventano incubi reali. Odia profondamente sia Tarastia, la quale porta la giustizia con equità fin troppo misurata secondo Jammudaru (che invece incita a lasciarsi trasportare dall'odio e dal risentimento per assaporare la vendetta), che Halav, nemico giurato di tutte le specie umanoidi, ma non ha alleati stabili.

Patrono: sconosciuto [presunto: Orcus]

Alleati: nessuno

Nemici: Tarastia, Halav

Allineamento dei seguaci: Neutrale e Caotico; i chierici devono essere Caotici

Armi favorite: mazza pesante (permesse tutte le armi a due mani e la frusta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità *Torturare* gratuita, se cuoce viva una preda o un nemico in un calderone sacro a Jammudaru guadagna il doppio dei PE della vittima e recupera 1 Pf per DV della creatura uccisa quando ne mangia i resti (il rituale impiega 1 turno per DV)

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità *Torturare* gratuita

Domini: Entropia, Caos, Male, Distruzione, Vendetta

Arma preferita: ascia grande

Fonte: GAZ10, HW, WotI

## KA IL PROTETTORE

(GENJOO, KA'AR, KABATLA, KALAKTATLA, KOIG LOIG, PADRE TERRA)

**Patrono del Mondo Cavo e delle Razze Viventi, Custode della Vita e delle Civiltà, Il Serpente Ambrato**

Livello, Allineamento, Sfera: 35° (Gerarca), LB, Materia

Simbolo: un serpente alato e piumato color ambra

Aree d'interesse: protezione della vita, preservazione della conoscenza e delle civiltà, guarigione, prosperità, saggezza, magia, Mondo Cavo, rettili, lucertoloidi, tortole, giganti delle rocce

Diffusione del culto: Alphatia, Bellissaria, Braccio dell'Immortale (Città-stato Jakar), Cestia, Costa Selvaggia (Terre dei Wallara e dei Turtle, Shazak, Dunwick, Bellayne, Cimmarron), Davania (Addakia, Arypt, Costa della Giungla, Izonda, Meghala Kimata, Picchi di Ghiaccio), Isola dell'Alba (Altopiano



Perduto), Mondo Cavo (Azcani, Malpheggi, Oltechi, Tanagoro, Uomini-Bestia, membri del Faro), Mondo Conosciuto (Darokin, Ierendi), Norwold, Ochalea, Skothar (Jen, Nentsun, Tangor), Tanegioth, Terre di Mezzo (Borea)

*Aspetto:* Ka ha diverse forme di manifestazione, ciascuna associata ad uno dei suoi soprannomi.

*Ka / Genjoo:* enorme dinosauro simile ad un allosauro con la pelle ambrata.

*Kong Long:* drago con scaglie ambrate e corna di pietra.

*Kalaktatla / Serpente Ambrato:* serpente piumato e alato (coatl) con scaglie e piume color ambra.

*Ka'ar:* umanoide alto e muscoloso dalla pelle ambrata

*Padre Terra:* enorme testuggine dal guscio ambrato

*Storia:* durante la preistoria di Mystara, Ka era un dinosauro carnivoro di circa 13 metri, simile ad un allosauro. Unico nella sua specie, egli era dotato di capacità intellettive superiori che lo portarono infine a ragionare e a comprendere con lucidità analitica il mondo in cui viveva. Ka fu il primo essere a scoprire l'esistenza della magia e a manipolarla, e grazie alle sue capacità superiori riuscì a crescere in un ambiente selvaggio, diventando imbattibile, adattandosi ai cambiamenti dell'ambiente circostante ed estendendo il suo ciclo di vita grazie alla magia. Cominciò così a codificare il suo studio delle forze presenti in natura e delle energie arcane, e mise a punto una serie di tecniche che gli consentirono di sfruttare al massimo la sua memoria e il suo intelletto, divenendo un ricettacolo vivente di conoscenze (visto che non riuscì mai ad avere l'idea di mettere per iscritto i pensieri per facilitare i suoi studi). Dopo un millennio di vita, sentendosi incredibilmente solo si mise infine alla ricerca di altre entità che potessero manifestare la sua stessa intelligenza, e in questa disperata ricerca venne notato da Terra, che gli offrì di tentare il sentiero del Genio Poliedrico per divenire finalmente immortale. Fu grazie a questa serie di prove che Ka, reincarnandosi in forme di vita diverse, sviluppò un forte attaccamento alla vita e una predilezione per qualsiasi essere vivente, riuscendo a trovare lati interessanti in ognuno. Riuscì infine ad ascendere nella Sfera della Materia molto prima che l'uomo diventasse un neanderthal, e da quel momento cominciò ad esplorare il Multiverso, focalizzando la sua attenzione sul mondo da cui proveniva, Mystara. Ka iniziò a studiare e osservare tutte le specie viventi,



giocando ogniquale volta ne nasceva una nuova o ne venivano create dagli immortali, e intervenendo per proteggere quelle che invece rischiavano di estinguersi, spostandole in zone meno pericolose e più adatte. Fu proprio in seguito all'impatto di un'enorme meteorite che Ka scoprì l'esistenza di una enorme cavità nel cuore di Mystara. Infatti, esplorando il cratere lasciato dall'impatto, Ka trovò alcune larghe crepe che scendevano fino ad una zona circondata da un campo di gravità doppio e da una barriera di anti-magia. Questo strato di crosta si estendeva per tutta Mystara e venne soprannominato dagli immortali lo Scudo del Mondo. Continuando la sua esplorazione, Ka infine si ritrovò in una cavità larga migliaia di chilometri dove avrebbe dovuto esserci il nucleo del pianeta e capì così che Mystara

era stata creata cava e dotata dello Scudo del Mondo (che la rendeva impossibile da individuare persino per lui) da qualche entità che precedeva gli immortali (visto che tra quelli presenti nessuno ricordava o ammetteva di averlo fatto). Fu a questo punto che Ka ebbe l'idea di sfruttare la caverna nascosta nel cuore di Mystara come luogo in cui preservare le specie in pericolo nel mondo esterno, troppo spesso esposto a disastri immensi a causa di meteoriti, fenomeni sismici o ambientali. Per preservare le specie e in seguito intere culture ideò e realizzò, con l'aiuto di Ixion e Ordana, il grandioso progetto del Mondo Cavo, plasmando nella cavità nascosta veri e

propri continenti in cui custodire in stato di preservazione perenne quelle culture che rischiavano di scomparire dalla faccia del pianeta o essere drasticamente alterate (progetto per il quale venne apertamente osteggiato specialmente da Fugit e Simurgh, coi quali è in aperto scontro). Oltre a questo progetto che occupa gran parte del suo tempo, Ka è anche il protettore di tutte le razze lucertoloidi, dei giganti delle rocce (un suo tentativo di creare una specie che fosse un incrocio tra mammiferi e rettili) e dei turtle (un'altra sua creazione).

*Personalità:* Ka cerca di spingere i suoi fedeli (a qualsiasi razza appartengano) a seguire lo stesso percorso di illuminazione che lo portò a raggiungere una coscienza superiore e una migliore comprensione delle diversità del mondo. Tuttavia nel suo animo sono ancora presenti tracce dei suoi antichi istinti animali, e quando viene attaccato o insultato

risponde con ferocia insospettata. Possiede numerosi alleati data l'estensione dei suoi interessi nel Multiverso, tra cui annovera Ixion, Ordana e Korotiku (che hanno contribuito alla creazione del Mondo Cavo, seppur di sfere diverse, e che hanno a cuore la protezione delle specie viventi proprio come lui), Ninfangle e Bastet (i patroni della razza rakasta insieme a Ka, che li ha aiutati a divenire immortali), Terra (sua maestra, con cui compete lealmente per il rango di gerarca supremo) e infine Utnapishtim, che da mortale salvò diverse popolazioni e ora agisce in accordo con Ka e Ixion per vegliare sui suoi discendenti (oltechi e jenniti). Ovviamente Ka disprezza tutti gli entropici dediti alla corruzione e alla distruzione delle specie viventi, in particolar modo coloro che hanno influito sulla storia delle popolazioni da lui protette, come Aztanteotl (azcani), Thanatos (tutto il Mondo Cavo), Hel (uomini-bestia), Stodos e Demogorgone (rettiloidi e carnifex).

**Patrono:** Terra

**Alleati:** Ixion, Ordana, Terra, Korotiku, Utnapishtim, Ninfangle, Bastet

**Nemici:** Aztanteotl, Demogorgone, Hel, Thanatos, Stodos e tutti gli entropici che cercano di distruggere o corrompere le razze; antipatia verso Fugit e Simurgh

**Allineamento dei seguaci:** Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

**Armi favorite:** mazza leggera (permesse armi semplici da botta e armi naturali)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Guarire*, capacità di *infravisione* permanente entro 18 metri, bonus di 1 punto alla Classe d'Armatura, bonus di +2 a due abilità basate sull'Intelligenza (non gratuite)

**Abilità e poteri dei paladini:** abilità gratuita *Guarire*, capacità di *infravisione* permanente entro 18 metri, bonus di 1 punto alla Classe d'Armatura

**Domini:** Materia, Legge, Bene, Conoscenza, Guarigione, Protezione

**Arma preferita:** mazza pesante

Fonte: HW, WotI, SCS, AC10

## KAGYAR L'ARTIGIANO

(BELSAMAS, KA-GAR, MODSOGNIR, NIP-AGAR, OCCHIFINTI, PATER, PTAHR)

**Patrono dei Nani, Patrono degli Artigiani, Protettore dei Minatori**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 28° (Eterno), N, Materia

**Simbolo:** martello e scalpello incrociati

**Aree d'interesse:** nani, artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori

**Diffusione del culto:** Alphatia, Costa Selvaggia (Bellayne, Cimmaron, Dunwick, Eusdria, Nimmur, Richland, Robrenn), Davania (Meghala Kimata), Skothar (Minaea, Thonia), Isola dell'Alba (Ekto, Helskir, Trikelios), Mondo Cavo (Cavernicoli, Mileniani, Nithiani, Traldar), Mondo Conosciuto (Casa di Roccia, Darokin, Karameikos, Minrothad, Thyatis, Ylaruam), Norwold

**Aspetto:** un uomo di media statura dall'aspetto nerboruto, con una corta barbetta nero fumo ben tenuta, capelli neri brizzolati, piccoli occhi infossati che ardono della fiamma della creatività, vestito con una semplice tunica di lino bianca, con un turbante in testa (o il cappuccio tirato), un medaglione al collo che reca il suo simbolo e con un martello e uno scalpello alla cintura.

**Storia:** nato tra i cavernicoli all'alba della civiltà umana col nome di Ka-gar, egli era un abile artista rupestre e uno scultore. Col tempo riuscì ad acquisire una sensibilità e una coscienza del mondo superiore a quella dei suoi pari e si trovò così a percorrere il Sentiero del Genio Poliedrico sotto la tutela di Ka, che lo fece entrare nella sfera della Materia all'alba della civiltà umana (intorno al 11000 PI). Successivamente salvò dall'estinzione la sua razza di origine, piazzando i neanderthal rimasti nel 10500 PI nel Mondo Cavo creato da Ka, e volle creare una razza a propria immagine, che riflettesse la sua passione per l'arte e l'artigianato e le sue aspirazioni. Così nacquero i nani antichi, che tuttavia in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco furono decimati, e i pochi sopravvissuti nel corso dei secoli cominciarono a manifestare segni di una malattia genetica che li portò inevitabilmente all'estinzione. Dopo aver salvato un piccolo gruppo di questi primi nani (i Kogolor) e averli curati e sistemati nel Mondo Cavo, Kagyar riprese la sua opera di creazione e nuovamente plasmò la razza nanica, dandogli questa volta maggiore resistenza sia al clima che alla magia (e alle radiazioni magiche post-Blackmoor), sia un innato amore per i luoghi sotterranei e per l'arte espressa attraverso materiali durevoli (come pietra, gemme e metalli), nella speranza che potessero resistere ancora meglio ai disastri naturali e innaturali che avrebbero sconvolto la superficie se i mortali avessero di nuovo causato catastrofi mondiali. Nacquero così nel 1800 PI i moderni nani di roccia, che vivono tuttora in superficie (la Casa di Roccia è la loro patria) e nel sottosuolo mystarano. In seguito il suo culto si estese non solo tra i nani ma tra molti popoli umani, come nithiani e mileniani, che riconobbero in lui il patrono di tutti gli artigiani.

**Personalità:** Kagyar è il patrono dell'artigianato e della razza nanica, e ha poco interesse per tutto il resto. È in grado di concedere grande ispirazione a qualsiasi individuo che dimostri un innato talento



per l'arte e l'artigianato, ma tende a diventare distante e disinteressato per qualsiasi altra cosa, anche se si infuria quando assiste alla distruzione di grandi opere naturali o artificiali. Il suo unico vero alleato è Garal, che egli stesso considera un fratello per affinità elettiva, e anche se collabora con Ka, Wayland e Polunius per progetti ambiziosi che riguardano la sfera della Materia o l'arte in genere, non riesce a formare con loro un vincolo tale da definirli amici o alleati fedeli. Kagyar non ha nemici particolari, salvo alcuni entropici legati alla distruzione e agli umanoidi (Orcus e Jammudaru) che hanno spesso interferito coi suoi piani.

Patrono: Ka

Alleati: Garal

Nemici: Orcus, Jammudaru

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Armi favorite: martello da guerra e ascia da battaglia (permesse tutte le armi da botta e il piccone militare)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Scultore*, bonus di +1 alla Costituzione, bonus di +1 ai TS contro qualsiasi effetto magico, bonus di +2 a due abilità di *Arte* o *Artigianato* (non gratuite).

Nota: Nessun chierico di Kagyar è in grado di scacciare i non-morti. Alcuni chierici di Kagyar (esclusivamente nani) appartengono alla casta dei Custodi della Fucina del Potere (vedi il Tomo della *Magia di Mystara* per ulteriori dettagli).

Domini: Materia, Terra, Artigianato, Metalli

Arma preferita: martello da guerra

Fonte: GAZ6, HW, HWR2, WotI, DotE, SCS

## KALLALA DAI SETTE VELI

(*РАП*)

**Patrona dei Folletti Acquatici (Nixie), Patrona della Seduzione e della Malizia**

Livello, Allineamento, Sfera: 14° (Celestiale), CN, Tempo

Simbolo: sette veli coi colori dell'arcobaleno uniti a formare un cerchio

Aree d'interesse: folletti acquatici (nixie), seduzione, malizia, furbizia, femminilità

Diffusione del culto: Isola dell'Alba (Helskir), Mondo Conosciuto (Terre del Nord), Sottomarinia, mari e laghi

Aspetto: una nixie, ovvero una bellissima giovane col corpo snello di un'adolescente dalle forme procaci, alta non più di un metro, con la pelle azzurra completamente liscia, i capelli biondissimi che le scendono fino alle caviglie, due occhi celesti che ammaliano, un sorriso che fa balzare nel

petto il cuore di qualsiasi maschio, completamente nuda salvo una conchiglia che copre il pube.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** Kallala fu la prima della sua stirpe, colei che abbandonò l'immortalità che le derivava dall'essere una creatura fatata per amore di un mortale. Kallala infatti era un folletto (pixie) del popolo fatato e viveva sull'Isola dell'Alba molto prima dell'arrivo degli alphetiani. Era ancora molto giovane quando si innamorò follemente di un marinide (una creatura umana con pinne, detta anche merrow) che tutti i giorni si fermava in riva al mare per confidarsi con lei. Un giorno, stanca di poter condividere con lui solo brevi momenti sulla terra ferma, volle assolutamente seguirlo in fondo al mare. Fu così che pregò Manwara di venirla in aiuto e rinunciò alla propria natura immortale, ottenendo da questi di essere trasformata in una nixie, un folletto acquatico. Grande tuttavia fu la delusione di Kallala quando, raggiunto il suo amore, scoprì che egli non la desiderava affatto allo stesso modo, e anzi aveva già giurato amore ad un'altra donna del suo popolo. Allo sconforto subentrò immediatamente la rabbia e il sentimento di vendetta, che portò Kallala a compiere una ricerca molto lunga prima di trovarsi di fronte a Manwara e reclamare nuovamente la sua immortalità. Ma il Vecchio del Mare non poteva esaudirla, e tuttavia per premiare i suoi sforzi volle concederle il potere di riprendersi la mente del suo amato. Fu così che Kallala, la prima nixie, guadagnò la capacità di affascinare qualsiasi essere che posasse lo sguardo su di lei, potere che poi tramandò anche al resto della sua stirpe (insieme a tutte le conoscenze riguardanti la cura e il prolungamento della bellezza e della salute fisica). Purtroppo Kallala scoprì suo malgrado di essere sterile, e desiderando nel modo più assoluto avere una prole che non l'abbandonasse come facevano inevitabilmente i maschi di cui si circondava e che l'amasse veramente, iniziò una lunga ricerca che infine la portò a creare la stirpe dei nixie dalle proprie lacrime, guadagnando poi l'immortalità nella sfera del Tempo nel XIX secolo PI, dopo aver assicurato la salvezza della sua prole. Ancora oggi le nixie non possono figliare e l'unico modo che hanno di riprodursi è versando lacrime di sofferenza quando incontrano il vero amore.



**Personalità:** *Kallala è uno spirito libero, estremamente volubile e appariscente. Adora essere al centro dell'attenzione e si circonda di numerosi corteggiatori e ammiratori per ottenere favori, anche se non si sente davvero legata a nessuno. È patrona della seduzione e della malizia, e invita le proprie figlie a usare queste doti per vivere a spese dei maschi, segno della superiore furbizia femminile. Rathanos è suo acerrimo nemico, mentre spesso trova un'alleata in Valerias e nella giovane Kythria.*

**Patrono:** Manwara (Protius)

**Alleati:** nessuno, a volte collabora con Valerias o Kythria

**Nemici:** Rathanos

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

**Armi favorite:** pugnale (permesse armi semplici da punta a una mano)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Persuasione*, bonus +2 a prove di *Carisma* o di abilità sul *Carisma*

**Domini:** Tempo, Caos, Acqua, *Persuasione*

**Arma preferita:** pugnale

Fonte: PC3, WotI

## KARAASH

(НОПГ-ЋЗУ, ІЛПЕВАЛ, КОКОВ)

**Patrono della Battaglia e della Conquista**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 6° (Iniziato), N, Pensiero

**Simbolo:** una gigantesca spada a due mani seghettata nella parte superiore

**Aree d'interesse:** umanoidi, guerra, forza, tattica, conquista, vittoria

**Diffusione del culto:** Alpathia, Braccio dell'Immortale (Gombar, Terre Orchesche Occidentali), Costa Selvaggia (El Grande Carrascal, Hule, Penisola di Capo Orchetto, Robrenn), Davania (Brasol, Costa della Giungla, Izonda, Meghala Kimata, Meghales Amosses, Pelatan), Isola dell'Alba (Westrourke), Mondo Cavo (Orda di Krugel, Uomini Bestia), Mondo Conosciuto (Casa di Roccia, Cinque Contee, Darokin, Terre Brulle), Norwold (Denagoth), Skothar (Minaea, Tangor), Terre di Mezzo (Borea, Steppe di Yazak)

**Aspetto:** un sovrano orchetto nel fiore degli anni, con la pelle di un sano colorito giallastro, zanne perfette e acuminate che fuoriescono dalla mascella inferiore, capo e spalle ricoperti da un folto pelo nero, occhi eccezionalmente intelligenti e una muscolatura perfetta.

Indossa un'armatura di piastre equipaggiata con diversi spuntoni e frange acuminate, e impugna il suo spadone dentato, sfoggiando rigide maniere militari.

**Storia:** in vita Karaash fu il re orchesco Ilneval, sovrano di una grande tribù che raziò e portò scompiglio in varie nazioni a cavallo tra il VIII e il VII secolo PI. Dotato di grandi capacità tattiche, nonché di feroce coraggio e di una volontà indomita, finì infatti a percorrere il Sentiero dell'Eroe Epico sotto la protezione di Diulanna, che apprezzò la sua tenacia e la sua fredda determinazione in battaglia. Ilneval infatti spadroneggiò per anni nella zona dell'attuale Hule, prima di decidere di compiere un viaggio epico alla ricerca del leggendario Pugnale Celeste, come aveva fatto il grande Wogar cinque secoli prima. Ilneval decise infine di partire e di migrare verso ovest quando entrò in contatto con gruppi di gnoll che provenivano da oriente. Uno di questi per entrare nelle grazie del gran re, affermò mentendo che i loro avi avevano cercato in lungo e in largo nelle regioni a oriente delle Montagne Nere senza alcun risultato e avevano finito col farsi guerra l'un l'altro, soccombendo di fronte al potere degli umani. In seguito all'arrivo di una nuova razza di esseri chiamati elfi giunti da occidente, lui era riuscito a sapere con certezza qual era il luogo in cui Ungar Pugno Rosso aveva nascosto il Sacro Pugnale, dato che proprio questi elfi erano fuggiti dal loro reame per non soccombere dinanzi all'avanzata di un'armata guidata da uno stregone in possesso di tremendi artefatti, tra cui il Pugnale Celeste. Spronato all'epica impresa, Ilneval credette alla storia, radunò le truppe e marciò quindi verso ovest, determinato a diventare leggenda. Fu mentre sostavano nell'attuale zona del Robrenn che Ilneval entrò in contatto con Diulanna. Infatti, durante un assalto ad un villaggio robrenniano, Ilneval fu talmente colpito dall'audacia e dallo spirito combattivo di una sacerdotessa di Arduinna, che avrebbe combattuto fino alla morte per evitare che profanassero la pietra sacra alla sua divinità (al contrario dei suoi compaesani che si erano già arresi), che non solo risparmiò la vita alla donna ma volle conoscere anche i motivi che la spingevano ad agire in quel modo. Vinta la diffidenza iniziale, la sacerdotessa introdusse Ilneval al culto di Arduinna, e dopo poche settimane trascorse in compagnia della donna, egli venne visitato in sogno dall'immortale, che gli promise gloria e vittorie se avesse seguito il sentiero che ella gli indicava. Ilneval si intimorì talmente di fronte a quella visione che si convertì segretamente al culto di Arduinna scegliendo un nuovo nome con cui avrebbe dovuto essere ricordato, Karaash, e quindi condusse le sue truppe fuori dal Robrenn. Così iniziò a percorrere il Sentiero dell'Eroe Epico, e dopo





aver portato lo scompiglio tra i goblinoidi di Yazak e tra gli ultimi insediamenti dravi, arrivò infine in vista del Mare di Brun, dove incontrò un'orda di minotauri guidata dal reietto Minoides. Nello scontro tra le due parti, Karaash uscì vincitore e sconfisse il leader dei minotauri. Poi convinse molti di loro ad unirsi alla sua migrazione, e grazie alla loro conoscenza, costruì una flotta con cui salpò verso occidente, per raggiungere la terra di ricchezze e di gloria promessa da Arduinna. Quando approdaronò sulle coste della neonata Penisola di Tangor, Karaash seppe di essere giunto finalmente a destinazione. Forte della sua armata, conquistò ciò che rimaneva della civiltà tangor e ne schiavizzò la popolazione. Quando lasciò tutto nelle mani dei suoi successori alla fine del VII secolo PI, seppe finalmente di aver completato la sua prova e di essere divenuto immortale, e in pochi decenni la sua leggenda si diffuse ai quattro angoli di Mystara, convertendo intere tribù umanoidi al suo culto.

**Personalità:** Anche se in vita era un orchetto, Karaash non favorisce particolarmente questa razza tra le tante, ma si propone come il patrono di tutti gli umanoidi per i quali la via del guerriero è sacra. Karaash rappresenta l'ideale del combattente e del leader astuto e intransigente a cui tutti gli umanoidi aspirano, e non ama lasciarsi andare a scatti di rabbia o espressioni che manifestino alcun tipo di emozione (anche se da mortale amava mostrare la propria forza in singolar tenzone). È uno stratega e apprezza particolarmente coloro che al termine di una campagna militare ben pianificata riescono a costruire una nazione forte basata sulla conquista, anche se non si pone in alcun modo circa il rispetto di regole morali o codici di comportamento: per lui l'importante è combattere e vincere. Per questo è nemico giurato in particolare di Atzanteotl e Ranivorus, che cercano costantemente di corrompere i suoi seguaci per farli sprofondare nel caos, mentre nonostante sia un nemico dei suoi protetti, nutre forte rispetto per Halav per le sue grandi doti di stratega e combattente.

**Patrono:** Diulanna

**Alleati:** nessuno, grande rispetto per Halav

**Nemici:** Atzanteotl, Ranivorus

**Allineamento dei seguaci:** qualunque  
**Armi favorite:** spada lunga o bastarda dentata (permesse tutte le armi da taglio e le balestre)  
**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Autorità*, i danni inflitti con la spada consacrata a Karaash possono essere guariti solo magicamente  
**Abilità e poteri dei campioni:** danni inflitti con la spada consacrata a Karaash possono essere guariti solo magicamente

**Domini:** Pensiero, Guerra, Forza

**Arma preferita:** spadone

**Fonte:** GAZ10, HW, WotI, SCS, OHP

## KHORONUS

(ΠΑΑΒΥ, OXALUFOI, PADRE TEMPO)

**Custode dei Cancelli del Tempo, Patrono della Storia e della Filosofia**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 36° (Gerarca), N, Tempo

**Simbolo:** una clessidra oppure un orologio ad acqua

**Aree d'interesse:** flusso temporale, sapienza, storia, filosofia, buon governo, pazienza, persuasione, diplomazia

**Diffusione del culto:** Cathos, Costa Selvaggia (Nimmur), Davania (Meghala Kimata), Isole delle Perle, Mondo Cavo (Mileniani, Traldar), Mondo Conosciuto (Darokin, Thyatis), Ochalea, Skothar (Minaea, Thonia), Yavdlom

**Aspetto:** un uomo alto dal portamento solenne, talmente anziano da sembrare senza età pur senza essere attempato o gobbo, con lunghi capelli bianchi e un'altrettanto lunga barba candida, vestito con una tunica regale ma semplice.

**Storia:** durante la sua vita mortale, Khoronus fu uno dei fondatori della città di Blackmoor e consigliere del suo sovrano. Preoccupato dalla poca lungimiranza dei suoi concittadini e dal loro scarso senso di responsabilità, riuscì grazie alle sue capacità magiche a costruire una macchina del tempo per scoprire ciò che avrebbero fatto i loro discendenti e assisté alla distruzione di Blackmoor. Comprendendo che non avrebbe mai potuto cambiare l'attitudine dei suoi contemporanei, decise di proteggere quantomeno la sua famiglia e i suoi cari senza alterare il futuro. Viaggiò pertanto un secolo nel futuro, convinse alcuni discendenti a seguirlo in un viaggio attraverso il cosmo, e insieme a loro fondò una nuova colonia su un lontano pianeta, dove ricreò la civiltà blackmooriana delle origini, progettando persino la capitale del nuovo regno. Successivamente usò la sua macchina del tempo per aiutare i suoi discendenti nel nuovo mondo, e nel corso delle sue avventure trovò un'altra macchina più affidabile con cui continuare i suoi viaggi nel tempo. Concluso il suo lavoro, spedì le due macchine nel futuro, in modo che nessuno potesse usarle per alterare ciò che aveva fatto, e poi morì... o meglio, quando credeva di essere morto si risvegliò e scoprì di essere divenuto immortale nella sfera del Tempo (visto che all'epoca, nel 4100 PI, non vi erano divinità di questa sfera conosciute a Blackmoor che potessero aiutarlo). Solo molti secoli dopo, in un momento di malinconica rimembranza, volle ricreare la sua macchina del tempo migliorandola coi suoi poteri immortali. Accidentalmente però la attivò ed essa scomparve... solo per riapparire poco dopo, accompagnata dalla

sua vecchia macchina del tempo originale! Fu in quel momento che comprese che forse era stato lui stesso ad aiutarsi inavvertitamente a diventare immortale.

**Personalità:** Nel corso dei millenni Khoronus ha sempre cercato di spronare i mortali, specialmente i governanti, a considerare attentamente le proprie responsabilità e usare saggezza e lungimiranza nelle loro decisioni, favorendo la nascita di diverse accademie filosofiche in cui discutere pacificamente di politica e buongoverno. Egli pondera sempre attentamente qualsiasi problema prima di prendere una decisione, fatto che spesso esaspera i suoi pari, i quali invece vorrebbero decisioni più rapide e risolutive. Inoltre, esorta i fedeli e gli alleati al dialogo costante prima di agire, nella convinzione che sia più facile e utile risolvere i problemi con la dialettica piuttosto che con la prevaricazione. È universalmente riconosciuto come il patrono della saggezza e dei misteri del Tempo, di cui è diventato il gerarca supremo dopo numerosi secoli di crescita lenta e costante. È diventato il compagno fedele di Djaea dopo la sua ascesa tra gli immortali, condividendo gli interessi e la natura riflessiva della dea. Attualmente è particolarmente attento a monitorare il flusso del tempo per evitare che si creino paradossi destabilizzanti nel Primo Piano. Inoltre è il più interessato tra gli immortali a ricercare la verità sull'esistenza degli Antichi, nonché a scoprire il mistero che si cela dietro la sparizione degli immortali appartenenti alla precedente generazione, preoccupato dal fatto che qualsiasi evento catastrofico abbia portato alla loro scomparsa possa ripetersi in futuro.

**Patrono:** se stesso

**Alleati:** Djaea (sua compagna)

**Nemici:** nessuno, anche se spesso discute animatamente con Valerias per la sua filosofia di vita troppo impulsiva e avventata

**Allineamento dei seguaci:** chierici e seguaci possono avere qualunque allineamento

**Armi favorite:** spada-falcetto (permesse tutte le armi semplici da taglio con danno base max 1d6)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Divinazione*, bonus di +2 all'Iniziativa individuale, bonus di +1 alla *Saggezza*, bonus di +2 alle abilità *Miti e Leggende e Storia* (non gratuite)

**Domini:** Tempo, Conoscenza, Magia, *Nobiltà*, *Oracolo*, *Persuasione*

**Arma preferita:** falce

**Fonte:** WotL, HWR3, Immortal set

## KIRANJO

(GYLGARID)

**Patrono dei Minotauri, Patrono della  
Violenza e della Furia, Patrono dell'Avidità**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 7° (Temporale), CM, Entropia

**Simbolo:** una testa di minotauro o un minotauro in preghiera

**Aree d'interesse:** minotauri, avidità, violenza, furia, crudeltà, massacro, berserker

**Diffusione del culto:** Davania (Costa della Giungla, Meghales Amosses), Mondo Cavo (Mileniani), Mondo Conosciuto (Territori Heldannici, Vestland), Skothar (Minaea), Terre di Mezzo (Borea), Vacros

**Aspetto:** un minotauro (umanoide dalla testa e dalle zampe taurine) alto circa 2,5m con minacciose corna d'acciaio, un fremito costante nelle membra e lo sguardo assassino, con indosso un'armatura di piastre di foggia antaliana e un'enorme ascia da battaglia stretta in mano.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: Kiranjo fu uno dei figli di Minoides, l'enduk che uccise Gildesh e attirò su sé e sui suoi alleati la maledizione di Idu (Ixion), perdendo le ali e dando vita alla stirpe dei minotauri. Scacciato dalla patria nimmuriana nell'800 PI, Minoides prese a vagare verso ovest insieme alla metà dei suoi fedeli, mentre i restanti si diressero a nord-est. In seguito, a causa delle pressioni di numerose tribù umane e goblinoidi, Minoides e i suoi si scontrarono con l'orda di Karaash ma vennero sconfitti. Diversi minotauri fuggirono quando Minoides cadde, ma altri si sottomisero a Karaash e lo aiutarono a costruire una





flotta per salpare verso occidente, alla ricerca della terra del Popolo del Crepuscolo (così venivano chiamati i mercanti tanagoro che saltuariamente gettavano l'ancora vicino all'insediamento dei minotauri). Arrivati nello Skothar, minotauri e umanoidi ben presto ruppero il sodalizio e si sparpagliarono: alcuni rimasero nella Penisola di Tangor cercando di conquistare o razziare la civiltà tanagoro, altri proseguirono verso ovest, spinti da leggende riguardanti città d'oro raccontate da alcuni prigionieri tanagoro esasperati dai continui attacchi. Kiranjo fu uno di questi, e separatosi da Karaash condusse i suoi attraverso montagne e valli fino ad arrivare nella regione in cui vivevano i jenniti. Credendo di avere finalmente trovato il Popolo d'Oro, Kiranjo cominciò a torturare e uccidere tutti gli umani che incontrava, razziando villaggi e spargendo il terrore nella regione tra l'attuale Minaea e le steppe di Jen. Dopo decenni di saccheggi sia ai danni dei jenniti che dei mercanti alphetiani e tanagoro che solcavano le acque dello Stretto Minaeano, sempre in cerca del Tumulo d'Oro (questa volta stando alle leggende raccontate dai jenniti), Kiranjo divenne estremamente sospettoso anche dei propri alleati, e geloso del proprio tesoro, volle costruire un rifugio in cui custodirlo per sempre. Fu così che nella foresta minaeana realizzò il Labirinto, e fece diffondere la voce dei suoi immensi tesori per attirarvi altri sprovveduti, ucciderli e deprepararli. Le sue azioni non passarono inosservate agli occhi di Orcus, a cui si levavano sovente le preghiere e i sacrifici di sangue di Kiranjo, e finalmente l'immortale gli confidò che avrebbe potuto ottenere molto più potere e godere eternamente delle sue ricchezze se avesse seguito i suoi consigli. Fu così che Kiranjo completò il sentiero per l'immortalità dopo aver creato un'arma leggendaria e aver sconfitto la rivolta guidata dal suo stesso luogotenente, diventando un demone dell'Entropia nel 480 PI. Nel 100 PI, l'arrivo dei profughi Mileniani sulla costa minaeana fornì a Kiranjo l'occasione per espandere il suo culto anche tra gli umani. I mercanti della lontana isola di Vacros, che spesso raggiungevano queste terre, furono facilmente influenzabili, e nel giro di alcuni secoli fecero del culto di Kiranjo la loro fede principale, importando minotauri dallo Skothar. Gli abitanti della Minaea invece furono più lenti ad aderire al richiamo del minotauro, probabilmente perché più poveri e soprattutto reminiscenti degli orrori commessi in vita da Kiranjo. Solo i più spietati si convertirono alla pirateria, rendendo tristemente famosa la regione per le loro scorrerie. Intorno al 600 DI l'isola di Vacros fu distrutta dai popoli confinanti dopo un prolungato periodo di scorrerie ai loro danni compiuto dai re-sacerdoti di questo territorio. I seguaci di Kiranjo vennero dispersi in luoghi lontani, soprattutto nelle Terre del Nord e nella Davania nord-orientale. Tra i normanni il culto di Kiranjo venne accostato a quello del mostruoso Gylgarid, una creatura bestiale al servizio di Hel secondo le leggende nordiche, e divenne popolare solo presso certi clan heldannesi particolarmente aggressivi e dediti alle scorrerie. Tra essi Gylgarid incoraggiò la selezione di individui particolarmente

brutali e indifferenti al dolore, in grado di combattere per lunghi periodi se animati da una furia sufficiente (i famosi berserker). Grazie al loro contributo Kiranjo spera un giorno di vendicarsi dei popoli che hanno provocato la caduta del suo culto più riuscito sull'isola di Vacros. Di recente alcuni gruppi di fedeli sono riusciti ad organizzarsi a sufficienza da condurre una spedizione all'isola di Vacros per rifondarvi di nuovo un tempio, ma sono stati respinti, aumentando ulteriormente il desiderio di vendetta di questo immortale.

**Personalità:** Kiranjo è un essere borioso, avido, crudele e spietato, spesso incline a maniacali attacchi di rabbia e di distruzione, che gode semplicemente nel provocare dolore e nel combattere fino all'ultimo sangue. Odia visceratamente qualsiasi immortale dedito all'ordine e alla pace, e Thor in particolare per averlo umiliato in duello in uno scontro tra immortali, e non perde occasione per cercare di mettergli i bastoni tra le ruote.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Orcus]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** Thor, gli immortali di legge e ordine

**Allineamento dei seguaci:** Caotico

**Armi favorite:** ascia da battaglia (sono permesse tutte le armi naturali e le armi a due mani non da tiro)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuite Frenesia combattiva, Intimidire e Travolgere, bonus di +1 alla Forza

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuita Frenesia combattiva, bonus di +1 alla Forza

**Domini:** Entropia, Caos, Male, Distruzione

**Arma preferita:** ascia da battaglia

**Fonte:** M-Solo 2: Maze of the Riddling Minotaur, X13

## KOROTIKU

(BAWEI HULI, KO-ROU GUOFU, IL MULTIFORME, SAIMPŤ REPAR, IL SOMMO RAGNO, YEHM)

**L'Imbroglione, Patrono delle Isole delle Perle e dei Tanagoro, Patrono degli Aracnidi**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 32° (Gerarca), CB, Pensiero

**Simbolo:** ragno nero a otto zampe

**Aree d'interesse:** pensiero lucido, furbizia, astuzia, saggezza, libertà, anticonformismo, imbrogli e sotterfugi, scherzo e divertimento, aranea, tanagoro, lupin, aracnidi

**Diffusione del culto:** Alphatia, Braccio dell'Immortale (Gombar), Cestia, Costa Selvaggia (Dunwick, Herath, Renardie), Davania (Costa della Giungla, Izonda, Meghala Kimata, Vulcania), Isole delle Perle, Mondo Cavo (Pirati della Filibusta,

Tanagoro), Mondo Conosciuto (Thyatis), Ochalea, Skothar (Minaea, Tangor, Zycl), Tanegioth, Yavdlom

**Aspetto:** Korotiku ha tre forme conosciute: la prima è un grosso ragno nero comicamente grassottello con otto zampe e il volto sorridente di un umano dai tratti negroidi. La seconda forma è quella di un umano alto, prestante ed elegante, vestito con abiti regali tipici della cultura in cui si presenta (la pelliccia di un leone o una tigre per i tanagoro, abiti di seta per gli ochalesi) e il solito sorrisetto beffardo che non lo abbandona mai.



La terza forma è la Volpe dalle Otto Code (Bawei Huli o Saimpt Renard), un lupin dai tratti volpini e dal pelo di

colori cangianti, con abiti scuri e otto voluminose code.

**Storia:** Korotiku è antico quanto il più anziano tra gli immortali, tanto da non ricordare con esattezza il suo passato. Data la sua affinità con gli aracnidi, ritiene che forse possa essere appartenuto alla razza dei ragni planari, ma visto che ha dimenticato le proprie origini (forse perché il suo patrono, chiunque fosse, ha cancellato i ricordi precedenti alla sua ascesa) non può esserne sicuro. Naturalmente, dato che Korotiku è ben noto per la sua propensione allo scherzo e al mistero, nessuno può davvero essere sicuro che stia dicendo il vero o finga di non sapere nulla del suo passato (e gli altri immortali antichi che potrebbero sconfessarlo non si sono mai pronunciati). Il suo culto è diffuso in moltissime parti di Mystara, in particolare presso i lupin (di cui si ritiene patrono), presso gli aranea non malvagi e presso i tanagoro. *In tutte le molteplici forme in cui si presenta, rimane sempre una costante fissa: il numero otto è invariabilmente il suo numero sacro di riferimento (Ragno dalle Otto Zampe, Volpe dalle Otto Code, Maestro degli Otto Sentieri, ecc.).*

**Personalità:** Korotiku è il patrono degli aracnidi non malvagi (in contrasto con Aracne Prima), dell'astuzia e dello scherzo che induce alla riflessione, e per questo odia Loki, che invece crea scherzi distruttivi e malvagi solo per provocare dolore e caos, ed è un acceso rivale di Masauwu e Harrow (suo pupillo e ora alleato di Loki), maestri di quelle illusioni che egli cerca di smascherare. Il suo carattere smalzato ed estremamente burlesco lo rendono un vero e proprio vulcano di idee e di risorse. Il suo obiettivo è indurre le persone a usare il cervello per

sopravvivere e prosperare, a sfatare i luoghi comuni e demolire le illusioni, a riconsiderare i valori della società in cui si vive e a non dare mai niente per scontato, attraverso qualsiasi mezzo (e più divertente e imbarazzante è, tanto meglio!). Anche se a prima vista sembra che il suo operato sia irrazionale e senza scopo, in realtà Korotiku ha sempre un piano ben preciso in mente, e qualsiasi sua azione è diretta a stimolare il pensiero nei mortali e nei suoi pari immortali (anche se molti di essi non riescono a cogliere la sottigliezza dei suoi stratagemmi). Il suo culto trova proseliti specialmente tra gli avventurieri smalzati, i ladri più astuti e i corsari temerari e indipendenti.

**Patrono:** sconosciuto (forse nessuno)

**Alleati:** Asterius, Eiryndul, Diulanna, Turmis, Tourlain, Corvo

**Nemici:** Loki, Harrow, Aracne Prima, Masauwu

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale o Caotico

**Armi favorite:** pugnale e rete (permesse tutte le armi da punta a una mano e la frusta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Senso del pericolo, capacità di Nascondersi nelle ombre e Muoversi in silenzio come ladro di pari livello, capacità di movimenti del ragno (v. inc. arc. 1°) due volte al giorno, bonus di +1 alla Destrezza

**Abilità e poteri dei campioni:** abilità gratuita Senso del pericolo, capacità di movimenti del ragno (v. inc. arc. 1°) due volte al giorno, bonus di +1 alla Destrezza

**Domini:** Pensiero, Caos, Bene, Inganno, Sotterfugio

**Arma preferita:** pugnale

**Fonte:** HW, DotE, WotI, SCS, DDA2

## KORRIGAN, I

### Patroni di Wendar, Protettori degli Elfi, I Nove Salvatori

**Livello, Allineamento, Sfera:** 22° (Empireo), NB, Energia

**Simbolo:** il korrigan (una fiabesca creatura dei boschi)

**Aree d'interesse:** elfi, protezione, magia, conoscenza, natura, fertilità, sacrificio, guarigione, coraggio, Wendar

**Diffusione del culto:** Mondo Conosciuto (Wendar, Terre del Nord), Norwold

**Aspetto:** ognuno dei Nove Korrigan ha un nome e un aspetto diverso, ciascuno associato ad un elemento o una specialità con cui era collegato. Tutti appaiono come elfi nel pieno del loro vigore, con lunghi capelli biondi, occhi chiari dallo sguardo saggio, e visi di rara perfezione. Ognuno poi è vestito in modo particolare e porta con sé un'arma e un oggetto caratteristico del suo mestiere (tra parentesi vengono



indicati i nomi che i normanni attribuiscono ai Korrigan sulla base del culto dell'Asatru):

**Cacciatore Silente (Uller):** armatura di cuoio, arco lungo a tracolla e un mantello di pelle di lupo.

**Campione Indomito (Heimdall):** armatura di piastre argentea, spada lunga e un corno dorato in cintura.

**Custode delle Anime (Hlin):** armatura di maglia, falce dritta e un mazzo di chiavi alla cintura.

**Divino Cantore (Bragi):** tunica color carminio, daga e un'arpa di cristallo in braccio.

**Fanciulla di Primavera (Idunn):** corta tunica di fiori lilla, mazza leggera e una stella alpina tra i capelli

**Maestra del Sapere (Saga):** tunica dorata, pugnale e un voluminoso tomo sotto braccio.

**Saggia Guaritrice (Eir):** tunica celeste, bastone e una colomba bianca sulla spalla.

**Veggente dei Sogni (Hod):** tunica bianca, bastone appuntito e una benda nera sugli occhi.

**Vergine dell'Abbondanza (Gefjon):** tunica di foglie verdi, spada-falcetto e spighe di grano tra i capelli dorati.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: i Korrigan furono in origine dieci elfi (4 maschi e 6 femmine) del clan Genalleth, migrato nella parte settentrionale del Brun dopo la caduta di Blackmoor insieme ad altri clan elfici e separatosi da Ilsundal per insediarsi in una valle boscosa a nord delle montagne glantriane. Seppur appartenenti a famiglie diverse, questi elfi divennero inseparabili, uniti dalla fede nel potere della magia, e adottarono come simbolo della propria compagnia il korrigan, una creatura fatata che viveva nei boschi della loro terra. Essi divennero un gruppo di avventurieri molto famoso tra gli elfi del nord e tra i vicini antaliani, e anche grazie al loro intervento la valle dei Genalleth venne risparmiata dall'invasione umanoide del 1722 PI guidata da Akkila-Khan, che dopo aver messo a soqquadro il vicino altopiano denagothiano fu costretto a migrare nelle pianure ethengariane. Fu a questo punto che uno dei dieci Korrigan, colui che veniva soprannominato il Veggente dei Sogni, cominciò a presagire una catastrofe imminente. I dieci elfi cominciarono quindi a cercare indizi per impedire l'avverarsi della profezia, e si divisero per esplorare le vicine terre e in cerca di un potente artefatto che avrebbe portato la distruzione. Fu l'elfa poi conosciuta come l'Ala Nera a trovare l'artefatto blackmooriano nella regione meridionale delle Terre Alte, ma invece di contattare i suoi alleati, preferì tenere per sé quel segreto. Ella credeva che prendendo tutte le precauzioni del caso, avrebbe potuto usare l'antica reliquia per i propri scopi. Non immaginava che l'artefatto fosse un macchinario blackmooriano instabile, e quando convinse alcuni elfi meridionali (membri del clan di Atziann) a proteggere l'artefatto e a studiarlo (essendo impossibilitata a trasportarlo in un luogo nascosto), questi alterarono il suo stato e causarono una reazione a catena che terminò in una devastante esplosione nucleare che annientò tutti gli esseri viventi in un raggio di 150 km e creò le Terre Brulle. La nube tossica che si propagò in seguito oscurò i cieli nella regione compresa tra il nord del

Darokin e le pianure meridionali del Wendar, portando con sé una malattia devastante per qualsiasi essere vivente. Molti clan elfici che vivevano nelle Terre Alte vennero annientati, mentre altri migrarono nel sottosuolo in cerca di riparo. I Korrigan utilizzarono tutte le conoscenze magiche a loro disposizione per salvare i propri simili, vittime di una malattia che corrompeva la carne e la mente. Fu così che, usando un artefatto dell'Energia da poco scoperto, imbeverero del loro potere la terra in cui i Genalleth vivevano, creando dei veri e propri nodi magici (o foci arcani) che risvegliarono il potere della natura. Quindi progettarono un artefatto che potesse attingere al potere di questi nodi per proteggere interamente la zona che essi delimitavano (l'attuale Wendar). Così venne concepita la Stella Elfica, e fu grazie ad essa che il clan Genalleth riuscì ad isolarsi dal resto della regione in preda al disastro nucleare di Glantri senza essere decimato. Le perdite furono gravi, ma i sopravvissuti emersero dal disastro con una rinnovata fede in Madre Foresta e soprattutto nei Korrigan, venerati come i nuovi salvatori e i protettori della regione. Fu a questo punto che divenne manifesto il tradimento di Ala Nera (Idris), la quale, vittima essa stessa della propria brama di potere e sfigurata dall'esplosione delle Terre Brulle, tornò a farsi viva e corruppe uno dei nodi di potere creati dai Korrigan (quello situato nella foresta poi ribattezzata Bosco Oscuro di Baamor), usandolo in una blasfema cerimonia per diventare un lich. I Korrigan però la scoprirono in tempo e la scacciarono prima che potesse ottenere l'immortalità, liberando la regione dal suo nefasto influsso. I nove Korrigan rimasti, ormai anziani e al limite delle forze, istruirono alcuni adepti nell'uso della Stella e delle arti magiche, che nel frattempo erano andate in parte dimenticate a causa della malattia che aveva cancellato gran parte delle memorie elfiche, e vennero riconosciuti come i più potenti tra gli elfi. Ixion, che aveva osservato tutto ciò con interesse, alla fine intervenne e spiegò loro che erano ad un passo dal raggiungere l'immortalità grazie alle loro imprese, ma il codice imponeva che solo uno potesse ascendere, e li esortò quindi a combattere tra loro. Per tutta risposta, i nove Korrigan rimasero fedeli l'uno all'altro, e come un'entità singola avanzarono la richiesta di diventare immortali. Incuriosito e toccato dal senso di onore del gruppo, Ixion infine acconsentì e i Korrigan divennero immortali contemporaneamente nella sfera dell'Energia nel 1640 PI, caso unico nella storia. Tuttavia, per non infrangere le leggi immortali, Ixion fuse le loro anime in un'entità sola una volta ascesi, anche se ciascuno mantenne la propria personalità.

**Personalità:** I Korrigan sono costretti ad avere nove forme diverse di manifestazione che permettono loro di interagire mantenendo ciascuno la propria personalità. Tutti i Korrigan attingono dalla stessa riserva di potere e sono sempre in contatto telepatico. Attualmente i Korrigan sono venerati come i protettori del Wendar e come i protettori delle antiche tradizioni e della storia. Essi sono affascinati dal potere combinato della magia e della natura,

e vedono in particolar modo con favore i gruppi di avventurieri che agiscono con lealtà e solidarietà tra di loro, portando avanti la causa del Bene e proteggendo la natura e gli elfi. I Korrigan non hanno mai perdonato Idris per aver causato il Cataclisma Glantriano che mieté migliaia di vittime tra elfi e umani, e sono nemici spietati sia della patrona del Denagoth che della sua alleata Hel, che ebbe eguale parte nel processo di distruzione della cultura elfica del Denagoth. I Korrigan sono leali alleati di Ordana (che li considera i propri difensori al pari di Ilsundal) e del loro patrono Ixion, e sono in buoni rapporti con tutti gli altri immortali elfici, anche se non mantengono alleanze stabili.

Patrono: sconosciuto [presunto: Ixion]

Alleati: Ordana, Ixion

Nemici: Idris, Hel

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Armi favorite: una a scelta tra le armi tipiche dei Korrigan riportate nella loro descrizione fisica (permesse tutte le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: i chierici (coloro che venerano tutti i Korrigan insieme) hanno accesso anche agli incantesimi druidici di 1° e 2° livello e ottengono le abilità gratuite *Sopravvivenza in foresta* e *Concentrazione*. I sacerdoti specialisti hanno accesso agli incantesimi druidici di 1° e 2° livello e due abilità gratuite diverse in base al Korrigan venerato:

Cacciatore Silente: *Cacciare* e *Seguire tracce*

Campione Indomito: *Coraggio* e *Istinto combattivo*

Custode delle Anime: *Spiritismo* e *Sesto senso*

Divino Cantore: i chierici sono tutti Bardi

Fanciulla di Primavera: *Arte della Danza* e *Persuasione*

Maestra del Sapere: bonus di +2 a due abilità di Conoscenza (non gratuite)

Saggia Guaritrice: *Occhio della mente* e *Guarire*

Veggente dei Sogni: *Divinazione* e *Viaggio onirico*

Vergine dell'Abbondanza: bonus di +2 alle abilità *Conoscenza della natura* ed *Empatia animale* (non gratuite)

Abilità e poteri dei paladini e dei difensori: abilità gratuita *Sopravvivenza in foresta*, accesso a incantesimi druidici di 1° e 2°.

Nota: i Korrigan ammettono sia Paladini, sia Difensori druidici (votati al Cacciatore Silente, alla Vergine dell'Abbondanza, alla Fanciulla di Primavera, o ai Korrigan come gruppo).

Domini: Energia, Bene, Magia, Protezione

Arma preferita: una tra le nove armi sacre ai Korrigan

Fonte: Master e Immortal set

## KORYIS

(AJAKORJ, HUANGDI KORYIS, YU HUANGDI)

**Patrono della Pace e della Prosperità, Imperatore di Giada, Patrono di Ochalea**

Livello, Allineamento, Sfera: 10° (Temporale), LB, Pensiero

Simbolo: il palmo di una mano rivolto verso l'alto, in segno di pace

Aree d'interesse: pace, prosperità, diplomazia, tolleranza, pietà, rispetto delle leggi

Diffusione del culto: Alpathia, Bellissaria, Isola dell'Alba (Porto dell'Est), Isole Alatiane, Isole delle Perle, Mondo Cavo (Elfi del Popolo Mite, Mileniani), Mondo Conosciuto (Darokin, Thyatis), Norwold (Alpha), Ochalea

Aspetto: un alpathiano puro dal fisico macilento, con carnagione pallida e guance incavate, vestito da monaco con aria determinata e severa.

Storia: nella sua vita mortale Koryis era un mago alpathiano nato su Vecchia Alpathia prima della sua distruzione. Durante la sua vita come avventuriero divenne famoso col soprannome di "Negoziatore", poiché preferiva la trattativa pacifica e diplomatica (pratica in cui eccelleva) all'uso della forza e al combattimento. Riuscì a intraprendere il sentiero dell'Eroe Epico molto prima dell'avvento di Alphaks sul trono alpathiano, e durante il suo pellegrinaggio creò la strega Kersy, la sua metà oscura che ancora abita nell'Isola del Paradiso nel piano di Vecchia Alpathia. Dopo essersi purificato, Koryis affrontò l'ultima prova e finalmente divenne immortale





intorno al 990 PI. Quando tornò a prestare attenzione alle vicende dei suoi compatrioti, scoprì che Vecchia Alphatia era stata distrutta a causa della follia di Alphas VI. Grazie ai suoi poteri, rintracciò gli alphatiani superstiti su Mystara e cominciò a farsi conoscere tra loro, predicando il dialogo pacifico e l'uguaglianza tra le culture. Il suo culto ha avuto molta diffusione tra i mercanti e i diplomatici di tutto il mondo, mentre in Alphatia non è molto seguito. È il patrono nazionale dell'Ochalea, nazione fondata da alphatiani espatriati e basata su rigide dottrine filosofiche, e ne ha fatto un baluardo della sua fede.

**Personalità:** Koryis è il tipico pacifista fedele all'ordine che rifiuta qualsiasi strumento di offesa e crede che sia possibile risolvere tutti i problemi e le diatribe col dialogo. Per questo non è molto seguito dai focosi e caotici alphatiani, e non è ben visto nemmeno dagli immortali più irruenti e bellicosi. Gli unici suoi alleati sono Alphatia, Guidarezzo, il Plasmatore e Razud (il terzo più saltuariamente), mentre tutti gli entropici portatori di caos e distruzione sono la sua nemesi, in particolare Alphaks, che conosceva da mortale e che non ha mai perdonato per la devastazione causata su Vecchia Alphatia.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Pax]

**Alleati:** Alphatia, Guidarezzo, Plasmatore, Razud

**Nemici:** Alphaks e tutti i patroni della distruzione

**Allineamento dei seguaci:** Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

**Armi favorite:** un'arte marziale difensiva (permesse le armi semplici da botta e quelle che catturano la vittima)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Persuasione*, bonus di +1 al Carisma, capacità di creare un cerchio di protezione dal male (v. inc. div. 3°) una volta al giorno. I chierici di Koryis sono tutti Asceti (v. *Tomo della Magia di Mystara - Vol. 2*).

**Domini:** Pensiero, Legge, Bene, *Persuasione*

**Arma preferita:** mazza leggera

**Fonte:** M1, DotE, HW, WotI, HWR3

## KURTULMAK

(COLUI CHE RISPLENDE, KUTUL)

**Patrono dei coboldi**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 9° (Temporale), CN, Energia

**Simbolo:** un elmo cornuto elegantemente decorato

**Aree d'interesse:** coboldi e cayma, sotterfugio, trappole, tattica, astuzia, guerra, fuoco



**Diffusione del culto:**

Costa Selvaggia (Cay), Mondo Conosciuto (Casa di Roccia, Darokin, Terre Brulle, Terre del Nord), comunità di coboldi del sottosuolo

**Aspetto:** un coboldo di statura fuori dal comune (circa 1m), con indosso una scintillante armatura di piastre bianche e una luccicante spada corta alla cintura.

**Storia:** Kurtulmak era

un brillante condottiero coboldo, abile stratega e dotato di grande carisma e acume. Durante le sue avventure si imbatté in un antico artefatto, una corazza in grado di risplendere e abbagliare i suoi nemici, e così venne soprannominato dai suoi seguaci "Colui che risplende" o "Lo Splendente". Dopo aver guidato la spedizione contro la Casa di Roccia insieme alla Regina Ubdala nel 493 PI, finendo con la rovinosa rotta del Passo di Sardal, Kurtulmak si ritrovò a condurre una parte dei coboldi superstiti attraverso le caverne sotto il territorio nanico, sbucando nelle Terre del Nord. Dopo aver causato la distruzione e la diaspora delle comunità gnomiche che vivevano nelle caverne di Falun, nel Soderfjord, Kurtulmak fondò un piccolo regno coboldo e iniziò così l'ascesa lungo il sentiero dell'immortalità, riuscendo ad entrare nella Sfera dell'Energia alla fine del V secolo PI. Alla sua scomparsa il regno cadde in preda alle rivalità tra i suoi seguaci e solo una parte dei coboldi di Soderfjord ora lo venera come protettore.

**Personalità:** Kurtulmak è il patrono dei coboldi e ne incarna i valori classici: astuzia, velocità, sotterfugio, rigore e tattica. Ai suoi fedeli ha tramandato gli astuti stratagemmi e i trucchi micidiali che hanno reso i coboldi tanto insidiosi, ed è un maestro nello studiare tattiche che gli permettono di affrontare il nemico senza scontrarsi con lui direttamente, ma usando le caratteristiche della natura circostante o la stessa forza del nemico contro di lui, ed il suo elemento sacro è il fuoco (imprevedibile e pericoloso come lui). È il nemico giurato di Garal e Kagyar per aver distrutto o infastidito colonie gnomiche e naniche nel sottosuolo, lotta con Hircismus per essere riconosciuto come unico patrono dei coboldi di Soderfjord, ed è sulla lista nera di Halav solo per essere un umanoide.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Pharamond]

**Alleati:** nessuno

Nemici: Garal, Kagyar, Halav, Hircismus

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Caotici o Neutrali

Armi favorite: spada corta (permesse tutte le armi a una mano, la balestra leggera e la lancia)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Nascondersi*, *Movimento furtivo* e *Orientamento*, capacità *lambo di luce* una volta al giorno (TS Paralisi a -2 a vittime entro 9 metri per non subire cecità per 1d6 round; il lambo è inefficace alla luce del giorno e non abbaglia i seguaci di Kurtulmak

Abilità e poteri dei difensori e dei vendicatori: abilità gratuita *Nascondersi*, capacità *lambo di luce* 1 volta al di

Domini: Energia, Caos, Guerra, Fuoco

Arma preferita: spada corta

Fonte: GAZ10, GAZ7, HW, WotI, SCS

## KYTHRIA

(AFRODITE)

**Patrona del Desiderio, della Lussuria e della Bellezza**

Livello, Allineamento, Sfera: 2° (Iniziato), CN, Energia

Simbolo: un rubino a forma di cuore

Aree d'interesse: passione, sensualità, lussuria, bellezza, Ierendi

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Ierendi)

Aspetto: una giovane donna dall'aspetto conturbante e sensuale, con grandi occhi dal colore cangiante che gettano sguardi languidi o innocenti, labbra scarlatte e voluttuose, una carnagione dall'abbronzatura perfetta con qualche neo nei punti giusti, forme piene e curve sinuose, con una cascata di capelli corvini che le scende fino a metà schiena, vestita con una tunica succinta di pura seta trasparente e con indosso calzari ingioiellati e una collana di rubino con un monile a forma di cuore.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** in vita Kythria fu una chierica makai di Valerias che visse nell'isola di Ierendi durante il IX secolo DI. Donna di grande fascino e carisma, fece strage di cuori e di tesori oltre che di mostri, accrescendo enormemente la sua fama all'estero e in patria in pochi anni. Fu proprio lei a suggerire e a realizzare l'istituzione del Torneo di Ierendi per eleggere i regnanti, dopo che la carica era diventata totalmente priva di potere, ben sapendo che questo avrebbe aumentato il suo prestigio e l'avrebbe finalmente insignita della corona che meritava (che ovviamente conquistò e mantenne per diversi anni, raggiungendo una popolarità incontrastata). Cercò poi di diventare immortale sotto la protezione di Valerias emulando le gesta della sua divinità, ma quest'ultima divenne talmente gelosa della propria sacerdotessa che finì con l'abbandonarla. Eyrindul, che aveva sempre avuto un

debole per l'altéziosa Valerias, vide un'ottima possibilità per prendersi una rivincita e divenne il patrono di Kythria prima, e il suo amante segreto poi, una volta che ella raggiunse l'immortalità nel 910 DI, dopo aver creato un piccolo paradiso su di un'isola sperduta nel Mare del Terrore, trasformandola in un luogo dove i mortali più meritevoli e arditi e gli immortali possono ritirarsi per godere di ogni possibile piacere della vita terrena grazie ad un potente artefatto.

Personalità: Kythria è interessata al lato puramente istintivo e passionale dell'attrazione fisica, e considera il desiderio e il rapporto carnale come liberazione dai vincoli mortali e appagamento del corpo e dell'anima. Per lei l'atto sessuale è più sacro del sentimento amoroso, in quanto libera lo spirito e sprigiona un'energia mistica molto potente. Attualmente Kythria compete con Valerias per essere riconosciuta come la vera signora della sensualità e del desiderio, anche se è molto più vanitosa, più licenziosa e meno accorta della sua antica protettrice (avendo raggiunto l'immortalità da poco più di un secolo), e questo spesso la mette in guai imbarazzanti. Eyrindul è il suo mentore ed amante, ma Kythria non esita ad utilizzare il suo fascino per ottenere favori anche da altri immortali. I suoi attuali spasimanti sono l'ardente Palson, il misterioso Harrow e lo sfrontato e astuto Turmis.

Patrono: Eyrindul

Alleati: Eyrindul, Harrow, Palson, Turmis

Nemici: Valerias

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

Armi favorite: stiletto (permesse tutte le armi da punta a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Arte della seduzione*, bonus di +1 al Carisma

Domini: Energia, Caos, Persuasione

Arma preferita: stiletto (v. pugnale da mischia)

Fonte: IM2, WotI





# LIENA

## Patrona di Ondamarina, Eroina di Thyatis, Guardiana dell'Ordine

Livello, Allineamento, Sfera: 1° (Iniziato), LN, Tempo

Simbolo: uno scettro dorato

Aree d'interesse: guerra, storia, disciplina, ordine, Norwold, Thyatis

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Thyatis), Norwold (Ondamarina)

Aspetto: una donna sui quarant'anni dalla carnagione pallida ma scottata dal sole, con un fisico robusto, capelli castano chiari raccolti in una treccia che scende fino alle scapole, un viso marcato da qualche cicatrice sulla fronte ma con un cipiglio deciso e sicuro di sé, con indosso un'armatura di piastre senza elmo, un lungo mantello bianco sulle spalle e un gladio al fianco.

Storia: TEORIA PROBABILE: nata a Thyatis da madre heldannese (la guerriera Sigbert) e padre thyatiano (un gladiatore di nome Apollus), Aline Sigbertsdatter divenne orfana quando i suoi genitori morirono nell'arena e venne adottata dallo zio paterno, un sacerdote thyatiano di Vanya. Fin dalla fanciullezza fu abituata dunque a condurre una vita di rettitudine e stenti, crescendo con le idee di grandezza ed eroismo predicate dallo zio. Quando fu adulta, Aline decise di lasciare il tempio e con la benedizione dello zio si unì alla Sorellanza della Spada, agendo in questa società per espandere la gloria della dea e diventare un'abile leader. In seguito si aggregò ad un gruppo di avventurieri coi quali viaggiò in lungo e in largo per il Mondo Conosciuto, tornando a visitare la patria dei suoi genitori e stringendo un forte legame con le fredde terre del Norwold. Durante la guerra civile thyatiana terminata nel 898 DI Aline si schierò dalla parte dell'Imperatore Gabrionius III distinguendosi sul campo, e ottenne da quest'ultimo il permesso di fondare un proprio possedimento battente bandiera thyatiana nel Norwold (promessa poi ratificata anche dal figlio Gabrionius IV pochi anni dopo). Fu così che Aline radunò attorno a sé un gruppo di valenti cavalieri e risoluti coloni e nel 900 DI fondò la città di Ondamarina (Oceansend) nel medio Norwold. Dopo avervi regnato per un ventennio, Vanya le rivelò il segreto per diventare immortale, ed ella abbandonò le redini del comando al proprio figlio Olaf, intraprendendo un viaggio per scoprire una macchina del tempo. Durante le sue avventure ebbe una visione circa il futuro trionfante di un suo secondo figlio che ancora doveva nascere, e tornò così a Ondamarina per unirsi a Tor, un abile carpentiere heldannese che Vanya le aveva indicato. Nel 938 DI Liena diede alla luce Thrainkell, figlio di Tor (Thrainkell Torson in lingua heldannese, ovvero il futuro imperatore di Thyatis Thincol), e lo allevò con attenzione fin dalla tenera età, preferendolo sempre agli altri figli che in seguito diede a Tor e

incolcandogli l'amore per la battaglia e l'idea che fosse destinato a compiere imprese epiche e diventare un grande sovrano. Quando Thrainkell entrò nella pubertà, Liena (tale era il nome con cui si era fatta conoscere da Tor e dai suoi figli) decise che era giunto il momento di proseguire nel suo cammino e riprese a viaggiare nel tempo, riapparendo anni dopo per aiutare il figlio a scacciare gli alphetiani da Thyatis e a diventarne imperatore, fermando tra l'altro una pericolosa invasione di troll nel Biazzan nel 961 DI (vedi IM3). Inoltre, ella riuscì anche a sostenere il pronipote Yarrvik (discendente dal matrimonio tra sua nipote, figlia di Olaf, e il governatore thyatiano imposto dall'Imperatore Gabrionius IV alla morte improvvisa di Olaf nel 936 DI) nella sua lotta irredentista che mise fine alla breve occupazione alphetiana della città (958-962 DI) in occasione della tentata invasione di Thyatis. Liena effettuò altri due viaggi nel tempo, grazie ai quali riuscì a sancire la definitiva indipendenza dai due imperi di Ondamarina sotto la guida di Re Yarrvik il Giusto, appoggiato per un tacito accordo da suo figlio, l'Imperatore Thincol I Torion, che lei stessa aveva spinto sul trono di Thyatis proprio per proteggere Ondamarina. Concluso così il Sentiero del Dinasta, Aline divenne immortale nella Sfera del Tempo nel 980 DI e viene oggi ricordata dai suoi discendenti mortali col nome divinizzato di Liena.

Personalità: Liena è immortale da poco tempo ma è saggia e non avventata. È affascinata soprattutto dagli effetti della guerra sulla storia dell'umanità e ritiene che i principi di onore e disciplina siano la chiave per riuscire a trionfare contro il caos. Dopo aver aiutato Thincol a conquistare la corona di Thyatis, Liena mantiene vivo il suo interesse per l'impero thyatiano, nel quale ella è ora oggetto di leggende e culti della persona grazie alle sue imprese, anche se la sua attenzione è rivolta al benessere del Norwold, ed in particolare di Ondamarina, in cui ella vorrebbe favorire l'ascesa di un sovrano forte che potesse portare l'ordine in tutta la regione (tenendo a freno le smanie di potere di alphetiani ed heldannici).

Patrono: sconosciuto [presunto: Vanya]

Alleati: nessuno

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale

Armi favorite: spada corta (permesse tutti i tipi di spada)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Istinto combattivo*, bonus di +2 alle abilità *Strategia e Tattica e Autorità* (non gratuite)

Abilità e poteri dei paladini e dei difensori: abilità gratuita *Istinto combattivo*

Domini: Tempo, Legge, Guerra

Arma preferita: spada corta

Fonte: WotI, IM3

# ΛΟΚΕΠΑ

(ΑΘΗΕΠΑ)

**Patrona dell'Intelligenza, Patrona della Tattica**

Livello, Allineamento, Sfera: 2° (Iniziato), LN, Materia

Simbolo: un gufo bianco

Aree d'interesse: intelligenza, astuzia, tattica, guerra, magia

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Thyatis)

Aspetto: una donna sulla trentina di carnagione chiara, dal volto pulito e dall'aria intelligente, con indosso una corazza di cuoio dorato modellata sul suo fisico asciutto e snello, comodi abiti di cotone dai colori terrei, stivali con schinieri, un elmo con cresta rossa di setole rigide, una lancia stretta in pugno e uno spadino al fianco.

Storia: Lokena nacque a Glantri nel Principato di Aalban, figlia di due baroni e dotata lei stessa di una precoce attitudine per la magia. Tuttavia, anche se frequentò con successo la Grande Scuola della Magia, la sua vera passione rimase sempre l'arte della guerra e del combattimento, influenzata probabilmente dalle epiche gesta dei regnanti del casato di Ritterburg che erano divenuti gli eroi delle leggende e delle storie che ascoltava fin da bambina. Durante la sua vita quindi cercò sempre di coniugare il potere che le derivava dalle sue arti magiche con la forza combattiva e la strategia, divenendo un formidabile avversario per chiunque, e distinguendosi sia in campo accademico che su quello di battaglia. Fu proprio per la sua attitudine all'ordine e alla strategia che quando le si presentò l'occasione prese la strada del Genio Poliedrico, seguendo i suggerimenti della sua patrona Maat, fino a quando non divenne immortale nella sfera della Materia nel 920 DI.

Personalità: Attualmente Lokena è la protettrice di tutti i guerrieri che lottano con intelligenza e astuzia, dei maghi che combattono con audacia, nonché di tutti coloro che riescono a superare i propri limiti grazie alla saggezza e alla perseveranza, mentre detesta



chiunque usi la violenza fine a se stessa o con scopi distruttivi. In particolare non è in buoni rapporti con Vanya, che considera troppo assetata di potere e intollerante, e si oppone a tutti quegli entropici che portano sofferenza e distruzione. È invece in ottimi rapporti con Bemarris, dal quale è attratta per l'ardore dimostrato, e fraternizza con Palson, che spesso riesce ad incantarla con la sua grazia e i giochi di logica.

Patrono: sconosciuto [presunto: Maat]

Alleati: Maat, Bemarris, fraternizza con Palson

Nemici: Vanya

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Legali

Armi favorite: giavellotto e daga (permesse tutte le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: bonus di +2 alle abilità *Strategia e Tattica* e a un tipo di *Conoscenza* (non gratuite), bonus di +1 all'*Intelligenza*

Abilità e poteri dei paladini: bonus di +2 alle abilità *Strategia e Tattica* e a un tipo di *Conoscenza* (non gratuite)

Domini: Materia, Legge, Magia, Guerra

Arma preferita: mezza lancia

Fonte: IM2, WotI

# ΛΟΚΙ

(ΒΟΖΔΟΓΑΠ, FARBVAUTIDES, LOKAR, VELES)

**Patrono dell'Hule, Principe della Menzogna e dell'Inganno**

Livello, Allineamento, Sfera: 30° (Eterno), CM, Entropia

Simbolo: un calice che contiene un liquido sospetto e ribollente; come Bozdogan, un cubo meccanico a tasselli

Aree d'interesse: inganno, menzogna, tradimento, raggio, astuzia, fuoco, Hule, gremlin

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Eusdria), Hule, Isola dell'Alba (Caerdwicca, Helskir, Redstone), Mondo Cavo (Antaliani, Pirati della Filibusta), Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Territori Heldannici), Norwold (L'Approdo, Ondamarina, Vvolstograd e Stamtral)

Aspetto: un uomo dalla pelle chiara e dai tratti antaliani, con capelli rosso fuoco, naso aquilino e uno sguardo maliziosamente furbo, che indossa semplici abiti e pellicce tipiche dei normanni, senza portare con sé alcuna arma.



**Storia:** Loki era uno scaltro mago antaliano del XIX secolo PI, specializzato negli incantesimi del fuoco, membro di una delle tribù di antaliani che vivevano nelle Terre del Nord. Durante la sua lunga vita fatta di espedienti, tradimenti e intrighi, riuscì a scoprire la strada che portava all'immortalità e cominciò a percorrere il sentiero del Paragone sotto la guida di Rathanos. Lungo il percorso però, sempre alla ricerca di espedienti per riuscire nelle sue imprese prendendo la via più breve, entrò in contatto con Thanatos, che cominciò a tentarlo e a mostrargli un percorso molto più interessante e appagante. Fu così che ad un tratto Loki tradì la fiducia di Rathanos, e dopo aver creato problemi agli eroi antaliani dell'epoca (in particolare a Thor) riuscì alla fine a raggiungere l'immortalità alleandosi alla Sfera dell'Entropia nel XVIII secolo PI, dopo avere creato la razza gremlin, vera incarnazione del Caos senza morale, che poi disseminò nel Multiverso per creare problemi a mortali e immortali. Attualmente non è venerato solo dai normanni che seguono l'Asatru, ma anche dai Vatski del Norwold e dagli huleani in qualità di patrono della menzogna e protettore dell'Hule.



**Personalità:** Loki è il maestro dell'inganno, della malignità e del raggio, e ha fatto del tradimento fine a se stesso e della menzogna una ragione di vita. Il suo scopo è quello di mettere i suoi nemici gli uni contro gli altri per provocare distruzione e sofferenza, e riesce spesso nel suo intento grazie alle sue grandi doti persuasive. Il suo passatempo preferito è far credere ad un immortale di essere pronto per la redenzione e di voler abbandonare la sfera dell'Entropia, salvo poi tradire la sua fiducia nei momenti più critici. Loki è costantemente impegnato nel tessere trame e inganni ai danni degli altri immortali e delle nazioni mortali, in particolare come patrono di Hule (terra in cui la menzogna è dogma di fede) e di diversi culti nelle Terre del Nord, nel Norwold e nel Mondo Cavo. Loki non cerca attivamente seguaci come fanno le altre divinità, poiché è particolarmente indifferente alle preghiere dei suoi fedeli, ed è convinto che tutte le persone prima o poi lo seguiranno spontaneamente. Loki crede infatti che i mortali abbiano una naturale tendenza al male e all'egoismo, e il fatto che il mondo sia così pieno di tradimenti e inganni che ne provocano la decadenza continua ne è la prova più lampante. Perciò, l'unica cosa che si può fare (e che

insegna ai suoi seguaci) è aumentare l'entropia e nello stesso tempo agire per proprio tornaconto, diventando i maestri del raggio per non essere raggirati. Nel corso dei secoli è diventato nemico di Odino, di Thor (che ha ostacolato durante la sua vita mortale e immortale), di Frey e Freyja (la cui indisponente predisposizione all'ordine è insopportabile), di Eiryndul e Korotiku (che considerano malvagi i suoi intrighi). Si diverte anche a tormentare Stodos, il signore dei ghiacci,

uno dei protetti della sua alleata Hel, ma non lo considera un nemico vero e proprio, solo un passatempo.

**Patrono:** Rathanos prima, Thanatos poi

**Alleati:** Hel

**Nemici:** Odino, Thor, Frey e Freyja, Korotiku, Eiryndul

**Allineamento dei seguaci:** Neutrali e Caotici; i chierici devono essere Caotici

**Armi favorite:** pugnale (permesse solo armi a 1 mano)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Fingere*, capacità ladresche *Scoprire* e *Rimuovere trappole* come ladro di pari livello, capacità di *mentire* (v. inc. arc. 1°) tre volte al giorno

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuita *Fingere*, capacità di *mentire* (v. inc. arc. 1°) tre volte al giorno

**Domini:** Entropia, Caos, Male, Inganno, Fuoco

**Arma preferita:** pugnale (un qualsiasi tipo)

Fonte: GAZ7, HW, WotI, X5, DDA2, PC2

## LORJASEPI

(**Tulikki**)

**Patrona della Bellezza Eterna e della Grazia, Regina della Primavera, Custode di Lothbarth**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 8° (Temporale), NB, Energia

**Simbolo:** un biancospino in fiore

**Aree d'interesse:** bellezza, perfezione, grazia, primavera, piante, natura, fertilità, elfi

**Diffusione del culto:** Norwold (Autuasmaa, Case nella Foresta), Mondo Cavo (Elfi del Popolo Mite)

**Aspetto:** una giovane elfa dalla bellezza sorprendente, con un fisico perfetto (alta 1,60m per 42kg), capelli dorati che arrivano appena sotto le orecchie, e occhi scintillanti color grigio o nocciola,

in base al suo umore. Lornasen indossa sempre una corta tunica sbracciata di seta e porta a tracolla un arco e una faretra.

*Storia:* Lornasen in vita era un'elfa shiye dal carattere ribelle, amante della bellezza, della perfezione e della natura. Quando gli shiye giunsero nel continente alphantiano e fondarono il Regno di Shiye-Lawr, il monarca (plagiato da



Eiryndul) abiurò il culto di Ilsundal e volle prendere Eiryndul come patrono del clan. Indignata dalla decisione, Lornasen raccolse intorno a sé un gruppo numeroso di leali seguaci di Ilsundal e rifiutò di sottomettersi al volere del re. Cacciati dallo Shiye-Lawr nel 700 PI, Lornasen chiese aiuto ad Ilsundal, che attraverso visioni profetiche guidò lei e i suoi seguaci fino nel nord del Norwold. Qui la maggioranza degli shiye espatriati si stanziò nella foresta a nord della Grande Baia, fondando le Case nella Foresta, mentre altri elfi scelsero i boschi del medio Norwold, nella zona in cui poi sarebbe sorta Ondamarina. Dopo un secolo tormentato in cui dovettero combattere con le unghie e coi denti per difendere il loro territorio dagli assalti di bestie fameliche, draghi e terribili giganti del gelo, Lornasen iniziò a percorrere la strada dell'immortalità per la curiosità che comportava intraprendere questa eterna avventura e per assaporare il gusto della vita fino in fondo, superando le poche barriere mortali che rimanevano anche per una della sua razza. Giunta sulla vetta della Zampa del Gatto riuscì ad ottenere il patrocinio di Ilsundal (a quel tempo Empireo dell'Energia), che le assegnò come primo incarico il ritrovamento dell'Arco di Gilgrave, un artefatto prodigioso che scagliava dardi di fuoco al posto delle normali frecce. Quando finalmente l'ebbe tra le mani, Lornasen presentò l'arco al suo patrono come gesto di rispetto, e sempre spronata da Ilsundal, partì alla volta del Reame Silvano, per recuperare un ramo dell'Albero Madre in modo da poter donare agli elfi del Norwold la sacra reliquia di Ilsundal. Dopo un decennio riuscì a tornare e il suo dono venne accolto con gioia dagli shiye, che le tributarono grandi onori. Ma il suo compito non era terminato, poiché il freddo clima del Norwold metteva a rischio la crescita degli Alberi della Vita. Iniziò così a creare una pozione unica, in grado di dare la vita a qualsiasi pianta mantenendola sana. Gli ingredienti che dovette recuperare furono rari e sfuggenti, come l'alito della primavera, ma alla fine riuscì nell'intento, e utilizzò l'Unguento dell'Eterna Primavera per creare Lothbarth, una foresta di magnifici alberi verdeggianti e piante sempre in fiore nel mezzo delle Case nella Foresta, che permise agli Alberi figli di crescere in ogni comunità elfica. Dopo

quest'impresa trovò senza difficoltà un nutrito gruppo di elfi che prese come propri allievi, educandoli all'amore verso la natura e verso tutte le cose viventi nonché alle arti magiche. Alla fine Ilsundal decise che Lornasen aveva già soddisfatto tutti i requisiti della Prova e della Testimonianza, avendo creato un oggetto unico e con esso avendo anche modificato una vasta zona, trasformandola in un paradiso di

perfezione. Nel momento in cui tutti gli incantatori della foresta riconobbero spontaneamente il primato di Lornasen nelle arti magiche, ella accettò di buon grado il loro omaggio e fu in grado di ascendere nella sfera dell'Energia nel V secolo PI.

*Personalità:* Lornasen è l'epitomo della bontà e dell'amore per la natura e la bellezza, come si evince dalla sua vita mortale, e possiede uno spirito libero ed estremamente indipendente. Da quando è diventata immortale è avida di conoscenze circa la natura del Multiverso e dei suoi abitanti, e si avvicina ad ogni nuova esperienza come se fosse un vino succulento da assaporare, continuando a cercare di portare ovunque la perfezione e la purezza e difendendo il diritto alla vita di tutte le creature innocenti e pacifiche. Il suo culto per ora si è diffuso solo tra gli shiye delle Case nella Foresta, tra gli elfi del Popolo Mite e tra gli autuasmani, ma sta cercando di farsi conoscere anche tra gli altri elfi silvani di Mystara. Considera suoi alleati il proprio patrono Ilsundal, Ordana (in quanto Madre di tutti gli elfi) e Alphantia, che condivide l'interesse per la bellezza e la pace.

*Patrono:* sconosciuto [presunto: Ilsundal]

*Alleati:* Ilsundal, Ordana, Alphantia

*Nemici:* nessuno

*Allineamento dei seguaci:* qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali

*Armi favorite:* nessuna (permesse le armi druidiche e l'arco)

*Abilità e poteri dei chierici:* abilità gratuita Religione elfica, bonus di +1 al Carisma, capacità di parlare con le piante (v. inc. dru. 3°) 1 volta al giorno. Tutti i chierici di Lornasen sono druidi silvani e usano la tabella di progressione per PE nonché le limitazioni riguardanti armi e armature che hanno la classe druidica. Per quanto riguarda la lista degli incantesimi hanno accesso a tutte le magie della Tradizione Elfica ad esclusione di quelli delle scuole di Invocazione e Illusione.

*Domini:* Energia, Bene, Vegetale, Fertilità

*Arma preferita:* arco lungo

*Fonte:* IM2



## LOUP

(*LUUP IL ΠΕΡΟ, SHI JĬELATIG*)

### Patrono della Ferocia, Custode della Morte

Livello, Allineamento, Sfera: 12° (Temporale), LM, Pensiero

Simbolo: la sagoma di un lupo nero che ulula alla luna piena che si leva dietro di lui

Aree d'interesse: lupin, morte, ferocia, sopravvivenza del più forte, inverno, notte, nomadismo, lealtà al clan

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Dunwick, Hule e città-stato huleane, Renardie), Davania (Costa della Giungla), Ochalea, Terre di Mezzo (Borea)

Aspetto: un lupin stirpelupesca dalla folta pelliccia nera, due occhi rossi che brillano al buio come tizzoni ardenti, un fisico muscoloso e scattante, zanne bianche appuntite che vengono spesso esposte in un ghigno minaccioso, con indosso una corazza di cuoio, un pugnale d'argento e una collana di ossa goblinoidi intorno al collo.



Storia: TEORIA PROBABILE: nella sua vita mortale, Luup fu un cacciatore lupin che visse nella regione glantriana durante l'epoca di Taymor. In seguito ai tremendi terremoti e alla catastrofe nucleare che sconvolse la zona nel 1700 PI, Luup condusse un nutrito numero di suoi simili in fuga verso ovest, nel tentativo di sfuggire alla malattia mortale portata dalle radiazioni e di una nuova terra sulla quale insediarsi. Dopo anni di spostamenti e scontri con le creature incontrate sul loro cammino, il gruppo di Luup arrivò oltre la Grande Desolazione nelle fertili terre dell'Hule, e qui si insediò dopo aver conquistato con determinazione un proprio territorio. Fu per questa sua incredibile dedizione al branco, per la sua spietata freddezza e per la sua ferocia implacabile che Luup divenne famoso prima presso gli huleani e poi anche nelle vicine steppe di Yazak, leader indiscusso delle tribù lupin dell'Hule. In seguito, dopo aver assicurato che un leader altrettanto forte lo seguisse al comando del proprio branco, Luup il Nero iniziò un lungo viaggio presso le altre tribù di lupin della Costa Selvaggia nel tentativo di ispirare altri leader del suo stampo. Durante il suo pellegrinaggio riuscì ad attrarre intorno a sé diversi seguaci e compì imprese eroiche grazie alla propria scaltrezza e ad un'implacabile ferocia, fino a destare l'interesse di Korotiku. La sua vita mortale terminò quando Luup, accompagnato dal suo fedele braccio destro, entrò nell'accampamento di un'orda goblinoida stanziata ai

confini con l'Hule indossando la pelle di un bugbear, trucidò il comandante dell'orda insieme al suo sciamano e incendiò l'accampamento, giustiziando ad uno ad uno tutti i superstiti. Quest'azione epica completò il suo percorso verso l'immortalità: Luup scomparve nel XVII secolo PI e venne accolto nella sfera del Pensiero da Korotiku, diventando ben presto una leggenda e una divinità tra i lupin della regione e diffondendo poi i suoi insegnamenti presso tutti i clan di lupin di Mystara. In seguito, con l'istituzione della chiesa ufficiale renardese venne onorato come Saimpt Loup, anche se i lupin nomadi continuano ad adorarlo come Luup il Nero.

Personalità: Saimpt Loup è il più antico e spietato degli immortali lupin e promuove i valori tradizionali del passato: nomadismo, lealtà tribale, ferocia e sopravvivenza del più forte. Loup è associato all'inverno e alla notte, alla morte e alla fame, e rappresenta la natura bestiale che esiste in ogni lupin. In aperto contrasto con Saimpt Clébard, Saimpt Loup incita i lupin ad ascoltare la voce del sangue restando fedeli alle tradizioni del proprio clan, e a seguire la via del guerriero e del nomade. I sacerdoti di Saimpt Loup sono tradizionalmente responsabili dei riti funerari, anche se attualmente i seguaci di Saimpt Clébard stanno cercando di sottrargli questo incarico: infatti i loupiani preferiscono seppellire i defunti nei tradizionali tumuli, mentre i clebardiani (più facoltosi) hanno iniziato a costruire mausolei e tombe in marmo in cui vorrebbero che tutti i lupin fossero sepolti.

Patrono: Korotiku

Alleati: nessuno

Nemici: rivalità con Saimpt Clébard

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: ascia da battaglia (permesse tutte le armi da taglio e da punta a una mano e armi naturali)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Intimidire, bonus di +1 alla Costituzione, bonus di +2 alle abilità Sopravvivenza e Tanatologia (non gratuite)

Domini: Pensiero, Legge, Male, Morte

Arma preferita: armi naturali

Fonte: SCS, Dragon #237

## MAAT

(*MAO-JIU, MITRA, СПОТРА*)

### Patrona dell'Onore e della Giustizia, Patrona dell'Onestà e della Purezza

Livello, Allineamento, Sfera: 30° (Eterno), LB, Materia

Simbolo: una piuma bianca

Aree d'interesse: giustizia, onore, virtù, integrità, onestà, ordine, lealtà, redenzione, lotta contro il caos e il male

Diffusione del culto: Alphatia, Isola dell'Alba (Helskir, Thothia), Mondo Cavo (Nithiani), Mondo Conosciuto (Darokin, Terre del Nord, Thyatis, Ylaruam), Ochalea

Aspetto: una bellissima donna di aspetto nobile e determinato, con capelli neri lisci che terminano sulle spalle, occhi nocciola dipinti di nero che emanano un magnetismo e una dolcezza disarmante, lineamenti classici nithiani, vestita con un'elaborata tunica bianca che le fascia il fisico asciutto, con un medaglione a forma di scarabeo sul cuore, una bilancia con una piuma d'avorio su uno dei due piatti nella mano sinistra e un khopesh in quella destra, pronta a esigere giustizia.

Storia: TEORIA PROBABILE: durante la sua vita mortale, all'alba della civiltà nithiana, Maat fu una paladina devota alla causa del Bene, famosa per la sua bellezza, il suo coraggio e la sua rettitudine. Valente guerriera di una tribù che viveva vicino alle sorgenti del fiume Nithia, la sua virtù e la sua fede nella giustizia furono d'esempio a molti durante la sua vita, e grazie al suo valore e al suo coraggio in battaglia, nonostante fosse una donna ottenne il rispetto e l'ammirazione di molti capi tribù e diversi governanti per cui combatté. La sua dedizione alla causa del Bene e al rispetto della vita fu talmente elevata che non si lasciò mai dominare dall'ira, mantenne con fede i propri giuramenti, e si rifiutò sempre di prendere la vita di coloro che si arrendevano, nonché di donne, bambini e animali inermi, conducendo una vita fatta di rinunce e di incrollabile fedeltà ai propri principi. La sua abnegazione fu tale che, messa alla prova da diversi subdoli immortali entropici, non cadde mai in tentazione né tradì i propri ideali, e con la sua condotta ligia alla Legge e al Bene colpì talmente Terra, che la dea volle porla di fronte all'ennesima ordalia per giudicare se fosse davvero degna dell'immortalità. Durante la sua permanenza nella zona del Delta del Nithia, una carestia molto grave colpì le popolazioni, seguita da una pestilenza improvvisa. Nonostante cercasse con tutti i suoi poteri di arrestare entrambe, collaborando coi chierici locali, Maat non riusciva ad ottenere risultati. I saggi del posto si rivolsero dunque all'oracolo più importante della zona, una sfinge, che con un astuto indovinello fece comprendere che gli dei stavano mettendo alla prova il popolo. Solo donando alla madre terra (Mut) ciò che di più puro e innocente avevano, la piaga che l'aveva assalita sarebbe stata guarita da quella stessa purezza, e gli uomini sarebbero stati risanati. Dopo un consulto tra i sommi sacerdoti, venne deciso che una piccola infante, la più pura anima che esistesse, sarebbe stata offerta in dono a Mut in un sacrificio. Inorridita al pensiero, Maat si offrì di prendere il suo posto, sostenendo di essere ancora in possesso della sua virtù e di avere sempre agito nel nome del bene. I sacerdoti però non accettarono, e così al momento della grande cerimonia, Maat intervenne inaspettatamente bloccando con la magia i chierici, e davanti al popolo si immolò sull'altare offrendo la propria anima e il proprio corpo alla dea Mut per salvare la



neonata e la regione. Con grande stupore, i presenti videro un enorme avvoltoio (simbolo della dea Mut) posarsi sul cadavere di Maat e sollevarla in cielo, portandola via verso occidente, e laddove il suo sangue cadeva, le piante germogliavano e le piaghe guarivano. Così la gente del Delta celebrò il sacrificio di Maat che aveva ridonato la vita al mondo, e presero a venerarla come protetta di Mut. Terra poi reincarnò Maat privandola delle memorie passate, e la spinse così sul sentiero del Genio Poliedrico, col compito di recuperare un potente artefatto della Materia, la Piuma d'Avorio. Dopo mille peripezie, Maat riuscì a portare a termine la sua ricerca, e Terra la reincarnò altre due volte, ma Maat non la deluse mai, e le sue apparizioni in varie parti della Nithia cominciarono a generare un culto vero e proprio devoto a Maat in quanto patrona della Giustizia e della Purezza, associandola alla Piuma. Quando finalmente Terra le ridonò tutte le memorie passate, Maat comprese di essere vicina a raggiungere l'immortalità e partì per la sua ultima epica impresa: la pacificazione delle tribù della valle del Nithia. La sua strada si incrociò con quella di Chardastes, e dopo averlo liberato dalla schiavitù, Maat lo aiutò a riconquistare il suo regno alleandosi con Pflarr, realizzando il suo sogno di unificare le regioni dell'Alto Nithia in un unico regno. Una volta terminata la costruzione della Piramide di Luce, monumento grandioso alla Giustizia di Ra che ella incarnava (poi distrutto al crollo dell'impero), Maat venne avvolta nel mezzo della notte da un raggio di luce piovuto dal cielo e in seguito sparì, avendo completato con successo il sentiero del Genio Poliedrico nel 1530 PI. Dietro ordine di Chardastes, i nithiani crearono poi elaborati rituali di venerazione nei confronti di Maat, che da quel momento venne considerata l'incarnazione della Giustizia divina. Maat divenne così una figura fondamentale nel pantheon nithiano, allargando la base dei suoi fedeli anche ai quattro angoli del mondo in seguito all'espansione dell'Impero



Nithiano. Alla caduta della Nithia (da lei stessa auspicata data la corruzione che vi si era insinuata) il suo culto sopravvisse comunque in diverse parti del mondo, tramandato da ordini di paladini e sette segrete col compito di custodire i misteri dell'antica Nithia e di impedire che gli immortali entropici diffondano il caos e il male su Mystara.

Personalità: Maat è la patrona della giustizia, della virtù, dell'onore e della lealtà, di coloro che usano il proprio talento a fin di bene, e di tutti quelli che si oppongono alle forze del Caos e del Male con coraggio. La via tracciata da Maat e predicata dai suoi sacerdoti è fatta di rigidi codici d'onore, celibato e castità, preghiera, carità e rispetto delle leggi del buon governo. Per la sua passionale difesa della causa del Bene e della Legge è divenuta (sia durante la sua vita mortale che immortale) un'acerrima nemica di tutte le forze entropiche esistenti, nonché di quelle divinità che vogliono sovvertire l'ordine costituito per puro divertimento o per malizia (specialmente Thanatos, Bachraeus, Korotiku ed Eiryndul).

Patrono: sconosciuto [presunto: Terra]

Alleati: Chardastes, Terra, Paarkum

Nemici: gli immortali entropici, Korotiku, Eiryndul

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: spada-falcetto e spada bastarda (permesse tutte le armi da taglio)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Percepire inganni*, bonus di +1 alla Forza e alla Sagesza, bonus di +1 a TxC e danni contro esseri Malvagi

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Percepire inganni*, bonus di +1 a TxC e danni contro esseri Malvagi

Nota: chierici e paladini sono obbligati a rispettare il Codice di Maat, un codice di condotta estremamente legale i cui punti più importanti sono: mai attaccare senza aver dichiarato la sfida, dare una morte veloce e onorevole all'avversario, non tradire la segretezza dell'ordine, combattere l'ingiustizia senza prevaricare la legge, offrire sacrifici al termine di ogni battaglia vinta, mai usare la forma inversa di incantesimi di cura e resurrezione.

Domini: Materia, Legge, Bene, Giustizia

Arma preferita: kopesh<sup>13</sup> o spada bastarda

Fonte: Master e Immortal set, WotI

### <sup>13</sup> Kopesh

(Esotica, Mischia)

Taglia: Media

Danni: 1d8 (Tagliente)

Critico: 19-20 x 2

Peso: 5,4 kg

Costo: 20 m.o.

Il khopesh è una spada la cui lama ha vagamente la forma di un punto interrogativo. La lama è monofilare e la parte tagliente è quella all'interno della concavità. Di solito è fatto in bronzo o in ferro e può essere usato per sbilanciare.

## MACROBLAN

**Patrono della Ricchezza e del Denaro,  
Protettore dei Commerci e della Prosperità,  
Patrono dei Tanagorchi**

Livello, Allineamento, Sfera: 12° (Temporale), LM, Materia

Simbolo: una moneta d'oro con una M incisa sopra

Aree d'interesse: prosperità, commercio, denaro, ricchezza, avidità, Tanagorchi

Diffusione del culto: Braccio dell'Immortale (Gombar), Skothar (Tangor)

Aspetto: un tanagorco di pelle scura dall'aria scaltra e sorniona che porta un turbante bianco sormontato da un enorme zaffiro, abbigliato con vesti riccamente decorate e con due pugnali ingioiellati e ricurvi alla cintura.

Storia: TEORIA PROBABILE: Macroblan fu un tanagorco della civiltà del Tangor che visse a cavallo tra il II e il I secolo PI. Figlio di un ricco mercante, in seguito ai suoi continui viaggi di lavoro riuscì ad organizzare una rete di contatti in tutta la Penisola del Tangor, e diede il via alla rivoluzione sociale che avrebbe portato i tanagorchi nel giro di tre secoli al dominio assoluto della zona e avrebbe scalzato dalla posizione privilegiata gli ultimi orchi rimasti. Nella sua irresistibile ascesa politica e commerciale, Macroblan cercò amicizie sia tra i ranghi dell'esercito che del clero, e verso la fine della sua vita cominciò a preoccuparsi di quello che sarebbe avvenuto del suo immenso patrimonio. Iniziò quindi a cercare un modo per riuscire a sopravvivere il più a lungo possibile, commissionando elisir di lunga vita e amuleti per ringiovanire, ma dopo diversi tentativi gli fu chiaro che avrebbe dovuto cercare ben altro se voleva vivere in eterno. Si diede quindi ad accumulare libri riguardanti i miti sugli dei e le religioni, e pian piano riuscì a comprendere che era possibile trascendere la mortalità per diventare una divinità. Si recò quindi in pellegrinaggio sulle montagne più alte della Catena di Tangor, e qui finalmente fu ricevuto dall'oracolo della dea Sumag (Terra), che apprezzando i doni ricevuti gli rivelò ciò che avrebbe dovuto fare per diventare immortale. Macroblan venne quindi reincarnato prima in uno schiavo tanagoro, poi in un nobile orco e poi in un sacerdote di Sumag, comprendendo così tutte le differenze sociali esistenti nella sua civiltà. In ogni reincarnazione riuscì a recuperare la reliquia che andava cercando, la Pietra della Prosperità, e partì quindi per l'ultima avventura insieme ad un gruppo di fedeli alleati, completando il sentiero del Genio Poliedrico nel I secolo DI, dopo avere sradicato un clan di feroci giganti che terrorizzava la parte settentrionale della penisola e avere fondato sui resti della loro fortezza un reliquiario in cui è tuttora custodita la Pietra della Prosperità e stando alla leggenda, anche l'enorme ricchezza accumulata da Macroblan durante la sua vita.

Personalità: Macroblan è un immortale calcolatore ed estremamente determinato, un opportunista che sfrutta i

mortali per la sua avidità e che diffonde una filosofia basata sul culto del denaro e del possesso di beni materiali come simbolo di potere e di prosperità. Non fa mai nulla senza un tornaconto personale, e l'intera ricerca dell'immortalità in effetti è stata finalizzata alla conservazione del suo potere e dei suoi averi per l'eternità. Questa sua avidità smodata e gli ha alienato nel corso dei secoli anche la protezione di Terra, suo antico patrono, e ora Macroblan si trova ad agire solamente per tornaconto, alleandosi di volta in volta con quegli immortali che possono garantirgli il raggiungimento dei suoi obiettivi. Naturalmente, Macroblan non si fa alcuno scrupolo di affossare queste alleanze una volta avuto ciò che cerca, anche se i suoi modi persuasivi e accondiscendenti gli permettono di non crearsi nemici giurati né di rimanere a lungo in conflitto con qualsiasi altra divinità.

Patrono: sconosciuto [presunto: Terra]

Alleati: nessuno

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Valutare, bonus di +1 al Carisma, capacità di analizzare (v. inc. arc. 1°) tre volte al giorno

Domini: Materia, Legge, Male, Commercio

Arma preferita: mazza leggera

Fonte: IM3

## MADARUA

(SIF, YARELLA)

**Patrona delle Guerriere, Patrona di Cynidicea e di Kerswig, Patrona della Fertilità**

Livello, Allineamento, Sfera: 19° (Empireo), NB, Energia

Simbolo: un falchetto e una spada corta incrociate sotto il volto di una donna (Madarua)

Aree d'interesse: donne guerriere, coraggio, ciclo naturale, fertilità, Cynidicea

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Cynidicea, Darokin, Terre del Nord, Thyatis), Davania (Pelatan), Isola dell'Alba (Helskir), Mondo Cavo (Traldar), Norwold, Terre di Mezzo

Aspetto: una donna dallo sguardo fiero, che impugna una spada corta e indossa un'armatura di maglia e un elmo bronzo chiuso che le cela i lineamenti, cosa che impedisce di determinarne l'esatta etnia di appartenenza (in modo da essere considerata l'incarnazione della donna guerriero in qualsiasi civiltà senza distinzione).

Storia: TEORIA PROBABILE: Madarua nacque nel 525 PI nell'Impero Nithiano durante il periodo di maggior caos.

Figlia di uno scriba altolocato, da subito si distinse per il suo coraggio e il suo spirito ribelle, e per la sua reticenza a seguire lo stile di vita nithiano. A soli 18 anni uccise il suo promesso sposo, un nobile malvagio e insidioso, durante un momento di intimità forzata, e fu così costretta a fuggire da Ranak, la capitale dell'impero, per evitare la ritorsione dei genitori e dei parenti dello sposo. Trovò riparo in una città del sud, dove un pio sacerdote di Maat prese a cuore la sua sfortunata vicenda e decise di proteggerla. Fu così che Madarua venne istruita alle arti marziali per potersi difendere, diventando una delle rare donne guerriere di Nithia. Insieme al suo mentore Thanaat combatté per diversi anni una guerra nascosta contro il faraone e i suoi corrotti ufficiali nel tentativo di raddrizzare i torti commessi dai nobili e aiutare la povera gente, ma i loro sforzi non servirono a salvare Nithia dalla distruzione totale. Braccati dalla guardia reale per un assalto contro il palazzo del principe della città (durante il quale il suo mentore trovò la morte), Madarua e i suoi alleati ripararono nel deserto e qui vennero investiti dalla tempesta inviata dagli immortali per spazzare via Nithia e le memorie della sua esistenza. Madarua venne risparmiata in virtù del suo valore e del suo buon cuore, e quando riprese i sensi l'unica memoria che le era rimasta era di appartenere ad un branco di individui in fuga da una tribù avversaria. Grazie al suo coraggio e al carattere indomito, Madarua divenne il capo indiscusso del gruppo e li guidò attraverso il deserto, trasformandoli in una piccola banda di pastori nomadi. Il suo carattere orgoglioso non le permise di prendere marito tra i suoi seguaci, e venne soprannominata la Vergine Guerriera. Fu durante una tempesta di sabbia particolarmente violenta che Madarua, ormai settantenne, fu separata dal resto della tribù, e costretta nuovamente a vagare nel deserto giunse nei pressi di una grotta vicina alle montagne. Qui venne soccorsa da una sfinge caritatevole, che dopo averne testato le qualità, la giudicò degna di abbeverarsi alla sua fonte. Per magia, l'acqua non solo le salvò la vita ma la ringiovanì, facendola tornare ventenne. L'enigmatica sfinge le predisse che il suo destino era ancora molto lontano dal compiersi, e che avrebbe dovuto viaggiare ancora attraverso il deserto dirigendosi a occidente, fino a che non avesse trovato ciò che era nascosto. Madarua seguì allora la profezia della sfinge, e in virtù delle proprietà magiche dell'acqua che aveva ingerito fu in grado di trovare il regno nascosto di Cynidicea nel 454 PI. Senza più un legame stabile, decise di insediarsi nella prospera città per seguire il suo destino. Entrata a far parte delle guardie reali grazie alle sue notevoli capacità battaglierie, nel 446 PI salvò l'erede al trono di Cynidicea da una congiura di palazzo e si guadagnò l'ammirazione eterna del giovane Tyrsus e l'approvazione del padre di lui, Re Gorm. Una volta asceso al trono, Tyrsus volle Madarua al proprio fianco come consorte, e la coppia reale governò con saggezza il regno, difendendolo dalle minacce interne ed esterne e aumentando il suo splendore. Fu quasi per caso che Madarua trovò gli antichi appunti di Re Gorm basati sulla traduzione di tavole nithiane rinvenute nel deserto,



che descrivevano la possibilità di trascendere la vita per giungere all'immortalità. Ripercorrendo tutta la storia di Cynidicea, ella giunse alla conclusione che davvero Gorm era riuscito in questa impresa, e forte della conoscenza acquisita, desiderò seguire le sue orme, certa che il destino predetto dalla sfinge fosse proprio quello di diventare una divinità. Così, una volta che Tyrus si spense, Madarua prese nelle sue mani il governo della nazione istruendo il suo successore, il figlio Kallikrates, fino a che non giudicò che fosse pronto per ascendere al trono. Nel 415 PI abdicò in favore del figlio, e sparì nel deserto in cerca di un luogo adatto e di un patrono per intraprendere il suo cammino verso l'immortalità, che la portò fino nelle remote Terre di Mezzo, dove col nome di Yarella fondò la nazione di Kerswig e completò il suo Sentiero del Paragone. Settant'anni dopo Madarua ascese nella sfera dell'Energia sotto la guida di Thor, e inviando segni divini ai suoi fedeli entrò nel pantheon cynidiceano come divinità protettrice del regno dopo Gorm, e trovò adepti anche nel regno di Kerswig, tra le tribù amazzoni della Davania e tra i normanni (dove è conosciuta come Sif, moglie di Thor).

**Personalità:** Madarua è molto sicura di sé, audace e conscia delle proprie capacità. In particolare invita i suoi fedeli (donne per lo più) a combattere per dimostrare di essere pari ai maschi, e nello stesso tempo a non diventare come loro, continuando a dar valore alle virtù femminili principali come la temperanza, la saggezza e la fedeltà. Proprio per questa sua natura di donna forte ella incarna l'ideale della vestale guerriera ed è inoltre venerata anche come portatrice di fertilità e di rinnovamento del ciclo naturale (vita e morte), venendo celebrata in special modo durante gli equinozi e i solstizi. Madarua è una fedele alleata di Thor, a cui è legata da una forte passione oltre che dalla fedeltà, di Diulanna, che condivide molti dei suoi ideali, e ha stretto un patto di alleanza anche con Gorm e Usamigaras per vegliare su Cynidicea, anche se non sopporta il maschilismo di Gorm.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Thor]

**Alleati:** Thor, Diulanna, Usamigaras, Gorm

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

**Armi favorite:** spada corta e spada-falcetto (permesse tutte le armi da taglio a una mano)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Coraggio, bonus di +1 alla Forza, bonus di +1 al THAC0, bonus di +2 alle abilità Agricoltore e Istinto combattivo (non gratuite)

**Abilità e poteri dei paladini e dei difensori:** abilità gratuita Coraggio, bonus di +1 al THAC0

**Nota:** Madarua accetta solo sacerdotesse e paladini di sesso femminile.

**Domini:** Energia, Bene, Guerra, Coraggio, Fertilità

**Arma preferita:** spada corta

**Fonte:** B4, WotI, Dungeon magazine #53 (Yarella)

## MAHMATTI ALCE-CHE-CORRE

### Patrono del Clan dell'Alce

**Livello, Allineamento, Sfera:** 13° (Celestiale), N, Energia

**Simbolo:** una pipa d'argilla

**Aree d'interesse:** clan dell'alce, proteggere i figli di Atruaghin, saggezza, natura, magia

**Diffusione del culto:** Mondo Conosciuto (clan di Atruaghin)

**Aspetto:** un umano di età veneranda dal fisico asciutto, con la pelle tirata sulle ossa e bruciata dal sole, una ragnatela di rughe biancastre sul volto e uno sguardo saggio e amichevole. Porta sempre con sé una pipa, veste semplici abiti di pelle (camicia e pantaloni) e porta i capelli rasati sui lati e raccolti in una coda di cavallo che scende dal centro della testa.

**Storia:** Mahmatti era membro del clan dell'Alce e visse molti secoli dopo la liberazione dei clan e la creazione dell'altopiano da parte di Atruaghin. Molte leggende dicono che fosse il più potente sciamano mai vissuto, in grado di comandare qualsiasi forza della natura. Egli era ossessionato dalla volontà di scacciare la presenza corrottrice di Atzanteotl dal clan della Tigre e per questo studiò a lungo le vie della magia druidica, di quella sciamanistica e persino di quella arcana degli stranieri, fino a che fu sul punto di raggiungere il suo scopo. Purtroppo, Atzanteotl si avvide del pericolo e mandò alcuni membri del clan della Tigre nel villaggio di Mahmatti, dove assassinarono un uomo violento e lasciarono tracce che indicavano la colpevolezza di Mahmatti. Lo sciamano fu incapace di discolparsi e venne così condannato a morte. Grazie alla sua magia fuggì giurando che avrebbe fatto venire a galla la verità, e per questo fu bandito dalla sua tribù in una speciale cerimonia secondo le leggi tramandate da Atruaghin. Come il grande unificatore aveva fatto, anche Mahmatti cercò la conoscenza viaggiando nelle terre straniere, e finì per essere intrappolato nella ragnatela di inganni di una strega che viveva sui monti della Sierra d'Argento, al confine tra le Terre Alte (a quel tempo ancora disabitate) e il Sind orientale. Quando si accorse che la donna stava usando la magia per prosciugare il suo spirito e ottenere potere, Mahmatti fuggì ma oramai era troppo debilitato e stava invecchiando precocemente (nonostante avesse trent'anni ne dimostrava il doppio). Tornò quindi nelle terre del clan della Tigre, scovò e uccise i veri colpevoli dell'omicidio di cui era stato accusato, e dopo aver catturato il capo degli assassini, lo portò vivo di fronte agli anziani del clan dell'Alce. Qui i saggi gli resero giustizia, ed egli spirò proprio mentre

sua figlia completava il rituale per riammetterlo nel clan: sul suo volto tutti poterono leggere serenità e grande compostezza. Proprio per effetto del raggiungimento di questo stato illuminato, l'anima di Mahmatti venne accolta dal Grande Spirito (*Ixion*) che gli chiese di fare una scelta: avrebbe potuto unirsi ai suoi antenati con onore, mangiando e vivendo in armonia con gli spiriti per l'eternità, oppure avrebbe potuto imboccare il sentiero che l'avrebbe portato a divenire una cosa sola con l'universo e con gli spiriti, in modo da continuare a vegliare sul suo popolo. Mahmatti scelse la via più tortuosa, e fu così che intraprese il sentiero del Paragone nel Mondo degli Spiriti, diventando infine immortale nel 452 PI tra le file dell'Energia.

**Personalità:** Mahmatti è la guida spirituale dei vari clan, un sapiente sempre alla ricerca di nuove conoscenze. Non ama lo scontro fisico né le teste calde, ed è leale ad Atruaghin e al suo mentore Ixion, mentre prova un misto di pietà e disprezzo per Atzanteotl, che considera una creatura divorata dalla sua stessa solitudine e dall'odio.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Ixion].

**Alleati:** Atruaghin, Ixion

**Nemici:** Atzanteotl

**Allineamento dei seguaci:** Legali o Neutrali; i chierici devono essere Neutrali

**Armi favorite:** nessuno (permesse le armi druidiche)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Conoscenze naturali, bonus di +1 a qualsiasi tiro di dado all'interno delle terre degli atruaghin. I chierici di Mahmatti sono tutti druidi e usano gli incantesimi druidici.

**Domini:** Energia, Magia, Vegetale, Animale

**Arma preferita:** bastone

**Fonte:** GAZ14, WotI

## MALAFOR

### Patrono dei Marinidi (Merrow), Amico dei Delfini

**Livello, Allineamento, Sfera:** 13° (Celestiale), NB, Materia

**Simbolo:** un delfino azzurro

**Aree d'interesse:** marinidi, delfini, protezione e prosperità delle razze acquatiche e dell'ecosistema marino

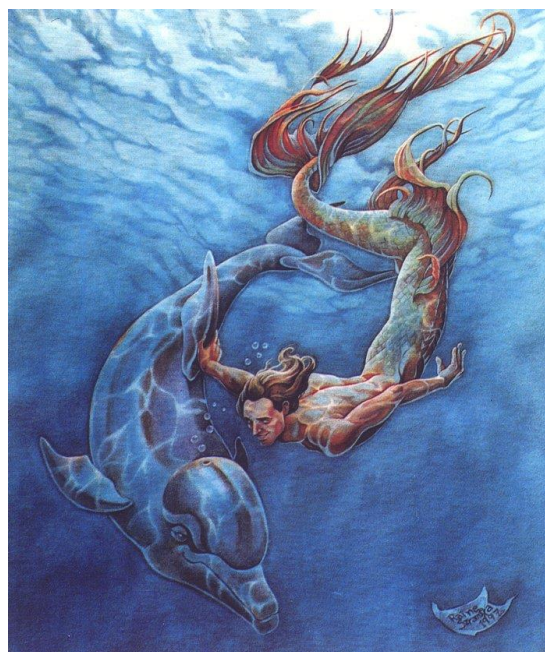
**Diffusione del culto:** Sottomarinia e tutti gli oceani

**Aspetto:** un marinide o merrow (umanoide con pinne al posto dei piedi, branchie, dita palmate e squame verdi che ricoprono le gambe) agile e snello, con lunghi capelli turchesi e pelle abbronzata, un'espressione eternamente sognante, un semplice gonnellino di piante marine come indumento, una

lancia in mano e una collana di conchiglie attorno al collo. La seconda forma è quella di un delfino gigante di color azzurro con occhi scintillanti e la pinna dorata.

**Storia:** Malafor fu il primo ad unire merrow e delfini in un destino comune. La leggenda vuole che abbia compreso per primo e poi insegnato ai suoi simili il linguaggio dei delfini e delle balene, ma la sua vera storia è leggermente differente. Nato marinide nel Mare Assolato intorno al XVII secolo PI, Malafor si distinse da subito per il suo grande amore per gli animali e la sua particolare dote di ammaestratore di cetacei e delfini. Insieme ad altri amici organizzò un viaggio per i mari conosciuti alla ricerca di nuove specie animali e di conoscenze perdute, affrontando numerose sfide e proteggendo in molti casi la fauna marina e gli abitanti degli abissi da eventi catastrofici, dalle macchinazioni delle forze entropiche o più semplicemente dalle mire dei popoli di superficie. Durante queste avventure Malafor entrò in contatto con Terra, la quale lo mise alla prova sul sentiero del Genio Poliedrico. Malafor si reincarnò così prima in un tritone mago, poi in un elfo acquatico e infine in un delfino, riuscendo a completare le ricerche che il suo patrono gli diede e tornando finalmente merrow in vista dell'ultima prova. Fu proprio durante questo periodo, in seguito alle conoscenze acquisite in tutte le sue vite e alle gesta che aveva compiuto in favore dei delfini, che egli riuscì a trasmettere agli altri merrow il linguaggio dei delfini, forgiando un patto di alleanza perenne tra le due razze per aiutarsi reciprocamente. Grazie a questa epica impresa (testimoniata dal Dono di Malafor, una scultura di dimensioni colossali intagliata nel fondale roccioso del Mare Assolato e raffigurante un branco di delfini che circondano un merrow) divenne infine immortale nel 1440 PI nella sfera della Materia come protettore di marinidi, delfini e fauna acquatica in genere.

**Personalità:** Malafor è un immortale benevolo e che ha molto a cuore la sorte dei suoi fedeli, anche di





quelli ignari (ovvero gli animali). Pertanto incita sempre i suoi discepoli ad avere un ruolo attivo negli eventi, cercando di proteggere gli indifesi e tutelare l'ecosistema marino, qualità che lo rendono degno dell'amicizia di Calitha, mentre prova un profondo astio nei confronti di Crakkak, che si è macchiato dell'assassinio di migliaia di delfini prima di ascendere all'immortalità, e di Saasskas, le cui mire minacciano la pace e la vita nel Mare Assolato.

Patrono: sconosciuto [presunto: Terra]

Alleati: Terra, Calitha

Nemici: Saasskas, Crakkak

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Legali

Armi favorite: pugnale (permesse le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Allerta, lingua delfinica, capacità di metamorfosi in delfino una volta al giorno (v. inc. arc. 2°)

Abilità e poteri dei campioni: abilità gratuita Allerta, lingua delfinica

Domini: Materia, Bene, Animale, Mare

Arma preferita: pugnale

Fonte: PC3, WotI

## MALINOIS

(IL GIUSTIZIERE, *MALEEN*, *OSHOSSI*, *SHI TIAΠΓOV*)

**L'Ammazzamannari, Patrono dei Lupin, Patrono di Caccia e Guerra, Signore della Giusta Vendetta**

Livello, Allineamento, Sfera: 14° (Celestiale), NB, Pensiero

Simbolo: una spada verticale con la lama rivolta verso il basso e due frecce inclinate ai lati che si incrociano con la punta della spada

Aree d'interesse: lupin, caccia, guerra, coraggio, giusta vendetta, armi e armaioli, cacciatori di licantropi

Diffusione del culto: Città-stato huleane, Costa Selvaggia (Dunwick, Renardie), Davania (Izonda), Grande Desolazione, Isole delle Perle, Norwold, Ochalea

Aspetto: un lupin di razza bastarda col muso dai tratti di sciacallo e la pelliccia castano chiara, dallo sguardo acuto e con naso e orecchie sempre in tensione, un fisico agile e scattante, con indosso abiti scuri da cacciatore, una spada e un coltello alla cintura e un arco a tracolla.

Storia: TEORIA PROBABILE: Maleen nacque da una lupin stuprata da uno gnoll in seguito alla discesa degli gnoll nei regni traldar. Da sempre piuttosto emarginato, una volta adolescente lasciò la valle degli hutaakani in cui il suo clan viveva e viaggiò molto tra il Regno di Nithia e le

terre inesplorate e fredde del nord-ovest, affinando la propria abilità di ranger e di cacciatore solitario. Negli anni seguenti, quando le apparizioni e i massacri organizzati da gnoll e licantropi si intensificarono, Maleen lottò con tutte le sue forze per riabilitare il nome dei lupin (a cui venivano accomunati questi esseri), e col tempo diversi giovani territori nithiani per il coraggio e l'ardore in battaglia, nonché per le eccellenti doti di cacciatori. Fu durante le sue peregrinazioni che Maleen si imbatté nel Pozzo della Degenerazione, un antico artefatto entropico grazie a cui prima i taymora e ora i nithiani avevano prodotto aberrazioni come gnoll, thoul e licantropi, e si apprestavano a creare altre mostruosità sacrificando i lupin. Nel tentativo di distruggerlo, Maleen chiese consiglio ai saggi hutaakani e loro lo indirizzarono verso l'Anfora della Purezza, un artefatto del Pensiero da tempo perduto, l'unico in grado di distruggere il pozzo. Maleen impiegò una vita per trovarlo, mentre i nithiani continuarono a fare esperimenti su schiavi umani, lupin e hutaakani, ma infine tornò a Nithia e con esso distrusse l'artefatto entropico. Fu a questo punto che Maleen si rese conto di essere sulla strada per l'immortalità, e decise così di creare un'arma leggendaria e di addestrare il proprio figlio affinché tramandasse la sua leggenda. Completato il sentiero dell'Eroe Epico, nel 830 PI divenne immortale nella sfera del Pensiero, sostenuto da Korotiku. Maleen diventò ben presto una leggenda e una divinità tra i lupin, che ne conservarono e tramandarono il culto. In Renardie divenne poi noto come Saimpt Malinois con l'istituzione della chiesa ufficiale renardese, mentre rimane noto con l'appellativo di Ammazzamannari o Giustiziere o Maleen il Cacciatore presso il resto delle tribù lupin sparse nel mondo.

Personalità: Saimpt Malinois è il più attivo tra gli immortali lupin e il suo culto ha sempre sostenuto il ruolo centrale della caccia nella vita e nella società lupin. I suoi seguaci ritengono la caccia un evento sacro e mostrano un profondo rispetto per la preda, comprendendo che la sua morte consente a loro di rafforzarsi e vivere. Saimpt Malinois incita i lupin a seguire la via del guerriero e del cacciatore, protegge i coraggiosi e i soldati, ed è il patrono di armaioli e fabbri in quanto fabbricanti d'armi. Malinois è soprannominato anche il Giustiziere, dato che i suoi seguaci sono chiamati a vendicare le ingiustizie. I sacerdoti di Saimpt Malinois sono tradizionalmente responsabili dei riti che riguardano la benedizione dei lupin prima di una caccia o una guerra, nonché di amministrare la giustizia all'interno della tribù. Maleen conta come alleati fedeli solo Korotiku e Saimpt Mâtin, mentre disprezza Ruaidhri Hawkbane, che ha lasciato avvelenare il suo cuore dall'odio per i licantropi (che pure Maleen condivide). La sua inimicizia va inoltre a Mrikitat, Zirchev e Orcus, responsabili di coprire i misfatti dei licantropi nella visione di Saimpt Malinois.

Patrono: Korotiku

Alleati: Saimpt Renard (Korotiku), Saimpt Mâtin

Nemici: Orcus, Mrikitat, Zirchev, disprezza Ruaidhri

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: spada lunga e arco (permesse tutte le armi da taglio a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Cacciare* e *Osservare*, bonus di +2 ai TxC contro licantropi

Abilità e poteri dei paladini e dei difensori: abilità gratuita *Cacciare*, bonus di +2 ai TxC contro licantropi

Domini: Pensiero, Bene, Guerra, *Caccia*, *Vendetta*

Arma preferita: spada lunga

Fonte: SCS

## MARWDYN

(L'IMPICCATO)

**Patrono della Necromanzia**

Livello, Allineamento, Sfera: 7° (Temporale), N, Energia

Simbolo: un cappio da impiccato

Aree d'interesse: necromanzia, morte, ricerca magica, imprevedibilità

Diffusione del culto: Alphatia

Aspetto: un individuo dall'aspetto pallido ed emaciato, con un sorriso tetro sempre stampato sul volto cadaverico, un nodo scorsoio che gli penzola dal collo e con indosso semplici abiti scuri di lino che cambiano asseconda dell'umore (dal semplice pantalone con tunica e mantello nero, ad una toga di seta viola o blu, passando per una serie di cenciosi abiti da mendicante, fino ad un vero e proprio sudario grigiastro)

Storia: Marwdyn era uno stregone bellissariano durante la sua vita mortale, ma a differenza dei maghi spietati e assetati di potere del suo tempo, lui fu sempre un individuo cortese con tutti, anche coi suoi nemici, dando ai suoi rivali la possibilità di sottomettersi o fuggire, anche se poi, quando questi si rifiutavano, era costretto ad agire in modo drastico. Durante i suoi primi anni di apprendistato nelle arti arcane venne assalito dalla folla e impiccato per le sue pratiche necromantiche. Il suo mentore, preso dal rimorso, si prodigò affinché egli fosse risorto al più presto e i due lasciarono la Bellissaria trasferendosi nel continente alphatiano, anche se da quel momento Marwdyn non fu più lo stesso (e il suo collo risultò sempre stranamente inclinato). Affascinato dalla necromanzia, divenne ben presto un luminare e per non dar fastidio alla gente comune, scelse di insediarsi in una zona isolata e selvaggia al centro dell'Alphatia (il futuro regno di Cuornero), stando bene attento a piazzare chiari segni di avvertimento in tutto il perimetro della sua tenuta.

Quando poi scopri la strada per diventare immortale, notificò ufficialmente a tutti gli incantatori entro 200 km dalla sua magione la sua intenzione di essere da tutti riconosciuto come il più potente della zona, e coloro che si rifiutarono vennero scacciati o affrontati lealmente. Tutti i suoi apprendisti non mancarono mai di apprezzarne il carattere e la competenza, e persino alla sua dipartita dalla vita mortale, quando finalmente divenne una divinità (intorno al II secolo PI), Marwdyn si assicurò di tramandare ai suoi seguaci un lascito generoso per aiutarli nel futuro e fu proprio grazie ai suoi sforzi e alla sua eredità che venne fondato il Regno di Cuornero (Blackheart), del quale è il patrono.

Personalità: Marwdyn è indubbiamente un individuo eccentrico, che ama parlare di sé in terza persona ed escogitare soluzioni sempre originali e alternative per risolvere qualsiasi questione. Adora utilizzare la magia, specie quella sconosciuta e pericolosa, per produrre effetti drammatici e vistosi, e possiede un umorismo decisamente macabro (a volte persino disgustoso) che traspare anche nei suoi fedeli. Rimane comunque un immortale benigno e bizzarro, fortemente interessato alla ricerca di effetti magici (specialmente necromantici) nuovi ma poco propenso ad immischiarsi negli affari dei mortali (cosa che non lo ha certo aiutato a progredire nella scala gerarchica immortale), ed è un buon alleato di Nyx, per la quale ha decisamente una predilezione.

Patrono: sconosciuto [presunto: Razud]

Alleati: Nyx

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: kris (permesse tutte le armi semplici di una taglia inferiore al chierico)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Metabolismo lento*, se vengono resuscitati dopo essere morti guadagnano un bonus di +2 alla Saggiezza (solo la prima volta), bonus di +2 alle abilità *Etologia mostruosa* e *Tanatologia* (non gratuite)

Domini: Energia, Morte, Magia

Arma preferita: pugnale

Fonte: IM3, WotI





## MASAUWU

(L'AMBASCIATORE, ΕΠΕΒΑΑΠ, *IL GIUDICE INFERIALE*, ПАМЪАРУ, *PIANSHU DASHI*)

**Patrono dell'Intrigo, Patrono della Menzogna e della Mistificazione, Patrono della Tentazione**

Livello, Allineamento, Sfera: 28° (Eterno), NM, Entropia

Simbolo: una Y (simboleggiante un bivio)

Aree d'interesse: intrigo, inganno, finzione, illusione, politica, diplomazia, manipolazione della volontà altrui, corruzione e ricerca di candidati per l'Entropia, ladri, spie, truffatori

Diffusione del culto: Braccio dell'Immortale (Gombar), Costa Selvaggia (Almarròn, Dunwick, Gargoña, Herath, Narvaez, Nimmur, Richland, Saragòn, Texeiras, Torreòn, Vilaverde), Isole delle Perle, Mondo Conosciuto (Thyatis), Ochalea, Skothar (Tangor)

Aspetto: un uomo alto dalla pelle scura, ben rasato, elegante e affascinante, con zigomi alti e occhi che ammaliano, vestito con ricchi abiti di seta. La seconda forma è quella più brutale, che usa quando le sue doti persuasive falliscono: un umano di pelle scura dalla stazza imponente (oltre i due metri) vestito con pelli di animali e con in pugno una torcia fiammeggiante che usa come arma.

Storia: durante la sua vita mortale, Masauwu era un carismatico imbroglione nithiano che viveva sulle isole di Minrothad. Le sue doti persuasive erano talmente sviluppate che nessuno poteva resistere ai suoi raggiri, e riusciva sempre a ottenere quello che voleva (fossero tesori, donne o protezione) semplicemente abbindolando la gente. Era un uomo amorale e assolutamente privo di scrupoli, dedito all'edonismo e alla soddisfazione dei propri desideri. Riuscì a sfuggire alla legge per lungo tempo grazie alla sua astuzia e ai continui spostamenti, fino al giorno in cui un gruppo di persone vendicative da lui ingannate in passato lo raggiunse e lo catturò. Legato ad una pira per essere arso vivo, venne miracolosamente tratto in salvo da Hel, che ne aveva notato le capacità e le tendenze caotiche. Masauwu prestò ascolto alla proposta di Hel, che aveva bisogno di un individuo dotato della sua astuzia e della sua diplomazia per aumentare il potere dell'Entropia, e fu così che egli intraprese con vero piacere la strada che lo portò a diventare immortale intorno al X secolo PI, lasciando dietro di sé disordine e faide mortali (e contribuendo alla caduta di Nithia).

Personalità: Masauwu ha il compito di agire da portavoce e diplomatico per la sfera dell'Entropia nelle riunioni ufficiali con le altre sfere (quando il gerarca entropico non può o non vuole presenziare),

e inoltre deve osservare gli avvenimenti nel Primo per reclutare potenziali candidati per la propria Sfera. Masauwu, essendo un abile manipolatore per natura, raramente utilizza la forza bruta e non ha difficoltà a ingannare gli altri immortali quando serve, facendo ricadere la colpa sugli innocenti e alimentando gli scontri fra le sfere opposte. Piuttosto che reclutare individui già malvagi, Masauwu gode particolarmente nel traviare mortali puri ed eroici, portandoli poi verso la perdizione e asservendoli all'Entropia.

Patrono: Hel

Alleati: nessuno (occasionalmente Hel)

Nemici: grazie alle sue doti diplomatiche, Masauwu non ha nemici permanenti dato che sta attento a non offendere gli immortali più potenti con le sue trame

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Caotici

Armi favorite: clava e pugnale (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Persuasione*, bonus di +1 al Carisma, capacità di *mentire* (v. inc. arc. 1°) tre volte al giorno, bonus di +1 a qualsiasi prova di abilità basata sul Carisma

Abilità e poteri dei campioni: abilità gratuita *Persuasione*, bonus di +1 al Carisma

Domini: Entropia, Male, Inganno, *Illusione*, *Persuasione*

Arma preferita: randello

Fonte: GAZ9, WoTI, SCS

## MÂTIN

(FRATELLO GUSCIO)

**Patrono di Renardie, Patrono dei Guardiani, Protettore dei Lupin e dei Turtle**

Livello, Allineamento, Sfera: 7° (Temporale), LB, Pensiero

Simbolo: uno scudo blu con una torre bianca al centro

Aree d'interesse: Renardie, lupin, turtle, sicurezza, protezione, guardiani, fortezze, sacrificio e martiri della patria

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Bellayne, Dunwick, Renardie, Territori dei Turtle)

Aspetto: un grosso lupin doggermann di pelo grigio dal cipiglio deciso, protetto da una corazza di maglia e armato di lancia, con un tabarro che riporta il simbolo del suo ordine indossato con fierezza. La seconda forma è quella di un grosso turtle maschio, con un rostro appuntito, il guscio pitturato di blu con il simbolo della torre bianca, e una lancia in pugno.

Storia: TEORIA PROBABILE: nato in Renardy nel 470 DI, Mâtin venne allevato dal padre con forti valori di

patriottismo e di carità verso i più deboli. Dotato fin da giovane di un fisico robusto e imponente, Mâtin si distinse sempre per il proprio buon cuore e una certa spensieratezza che gli consentì di buttarsi in qualsiasi impresa, anche quelle più audaci e rischiose, senza alcuna paura. Nel corso della sua vita viaggiò molto per le terre renardesi per difendere i deboli e decise infine di diventare un sacerdote di Maleen (Saimpt Malinois). Dopo anni passati nelle terre di confine a difendere i coloni lupin dagli assalti dei goblinoidi e dagli effetti delle piante di loto ambrato, Mâtin riuscì a convincere diversi suoi confratelli e numerosi piccoli signori che bisognava rimuovere il problema del polline del loto ambrato per evitare disastri in futuro. Forte dell'appoggio conquistato con anni di servizi e sacrifici, Mâtin si presentò di fronte al re e ottenne da lui l'incarico di costruire le difese che avrebbero protetto il paese dai pericoli del nord. Fu quindi progettato un ingegnoso sistema di chiuse da porre sul Fiume dei Sogni per purificare l'acqua e a rendere sicura la zona, e Mâtin fondò un ordine con lo scopo di proteggere la costruzione delle chiuse. Il suo ordine venne subito messo alla prova quando, in seguito alla distruzione di diversi ettari di loto ambrato operata dai lupin per guadagnare nuove terre coltivabili, i goblinoidi yazi attaccarono Renardy come risposta allo sconfinamento. Fu soprattutto grazie all'apporto dell'ordine di Mâtin che i lupin respinsero gli assalitori e riuscirono a completare il sistema di chiuse che purificò per sempre le acque del Fiume dei Sogni, rendendo il resto delle pianure renardesi libere dalla minaccia del loto. Mâtin cadde nell'ultima battaglia contro gli yazi (511 DI), e su quel sito venne poi costruito il castello di Roan (Château-Roan), una fortezza che divenne la base dell'Ordine di Saimpt Mâtin, dedito alla protezione del suolo nazionale e alla salvaguardia della salute dei renardesi. In verità Mâtin non morì in quel luogo, ma preferì farsi credere defunto per proseguire libero il sentiero dell'Eroe Epico. Negli anni successivi numerose furono le testimonianze della sua comparsa in Renardy, e questo contribuì a diffondere la voce della sua ascesa tra i ranghi dei santi, così il suo ordine acquisì sempre più importanza ed egli godeva già di un nutrito numero di seguaci quando divenne immortale alla fine del VI secolo DI.

Personalità: Saimpt Mâtin è venerato da tutti i renardesi come il più grande protettore della loro patria, ed egli esorta i suoi fedeli a non demordere mai e a difendere sempre i deboli e la patria. È un grande amico di Saimpt Ralon, e un buon alleato di Saimpt Malinois e Saimpt Clébard. Nell'ultimo secolo i turtle hanno cominciato a venerarlo come Fratello Guscio il protettore, figlio di Madre Oceano (Calitha) e Padre Terra (Ka).



Fonte: SCS

Patrono: Saimpt Malinois  
Alleati: Saimpt Renard (Korotiku), Saimpt Clébard, Saimpt Ralon, Saimpt Malinois  
Nemici: immortali patroni dei goblinoidi

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: lancia (permesse tutte le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Allerta, bonus di +1 al TxC contro goblinoidi, bonus di 1 punto alla Classe d'Armatura

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita Allerta, bonus di +1 al TxC contro goblinoidi

Domini: Pensiero, Legge, Bene, Protezione

Arma preferita: lancia

## MEALIDEN GUARDASTELLE

(LA FRECCIA ROSSA, IL GUARDIANO, MILAN)

**Patrono di Alfheim, Guardiano degli Elfi,  
 Patrono di Avventurieri ed Esploratori**

Livello, Allineamento, Sfera: 23° (Empireo), NB, Energia

Simbolo: un arcobaleno con una stella sopra ed una sotto

Aree d'interesse: elfi, Alfheim, protezione, caccia, guerra, lealtà, avventurieri ed esploratori

Diffusione del culto: Braccio dell'Immortale (Aeryl), Costa Selvaggia (Almarròn, Dunwick, Gargaña, Narvaez, Saragòn, Texeiras, Torreòn, Vilaverde), Mondo Conosciuto (Alfheim)

Aspetto: un giovane elfo guerriero dal sorriso impertinente vestito con abiti dalle tinte silvane (verdi e marroni), con un arco elfico a tracolla e con diverse scintille a forma di stella che gravitano intorno al suo capo, muovendosi lentamente quando è calmo e vorticando sempre più veloci quando è agitato.

Storia: durante la sua vita mortale, Mealiden fu un avventuroso elfo che visse nel Reame Silvano. Quando la sua patria venne circondata da minacciose nazioni umane che sorsero lungo i confini e gli elfi rimasero intrappolati nel loro paradiso, Mealiden concentrò i propri sforzi per trovare una via di fuga per la sua gente, riuscendo infine a trovare il Sentiero Arcobaleno. Così, dopo aver chiesto la protezione di IIsundal e preso con sé i nove semi che avrebbero



creato altrettanti Alberi della Vita, egli guidò gran parte della popolazione del Reame Silvano dall'ovest all'est del Brun sul sentiero magico, arrivando nell'800 PI nella zona dell'attuale Thyatis. Dopo essere stati cacciati dagli umani che abitavano quelle terre e aiutati dagli elfi del luogo, i Vyalia (discendenti di coloro che si erano staccati dalla migrazione di Ilsundal 1300 anni prima), Mealiden guidò i suoi seguaci verso occidente, insediandosi prima nei boschi traladarani (dove rimase a vivere il clan Callarii), e poi giungendo nelle steppe orientali dell'attuale Darokin. Mealiden decise che questo era il posto giusto dove fermarsi, evitato dalle altre razze del territorio poiché troppo brullo e quindi ideale per essere trasformato nel cuore del suo nuovo regno. Così, grazie alle conoscenze arcane che padroneggiavano, Mealiden e i maghi elfi alterarono il clima e le precipitazioni della regione e in capo a un secolo fecero sorgere un'immensa foresta che prese il posto delle steppe: Canolbarth. Completati i rituali, Mealiden venne infine acclamato primo Re dell'Alfheim nel 700 PI, ove regnò con saggezza fino al 350 PI, diventando il più potente incantatore della regione (specie dopo la caduta di Nithia). Dopo aver finalmente creato un artefatto unico, l'Uovo della Fenice, Mealiden abdicò in favore del suo successore Alevar e venne accolto da Ilsundal nella sfera dell'Energia nel 250 PI. Da quel momento non ha mai smesso di proteggere gli elfi dell'Alfheim e ha esteso il suo culto anche tra gli elfi della Costa Selvaggia.

**Personalità:** Mealiden agisce in qualità di guardia del corpo di Ilsundal, proteggendolo dai suoi nemici e aiutandolo nei suoi progetti, e contemporaneamente veglia sui suoi discendenti, gli elfi di Alfheim, e su tutti i fedeli che gli tributano rispetto in qualità di patrono della guerra, dei guardiani e della lealtà. Poco è rimasto del carattere sfrontato e goliardico che aveva in gioventù da quando prese su di sé la responsabilità della salvezza degli elfi, divenendo più serio e savio, anche se non ha perso l'amore per i viaggi, l'avventura e le grandi sfide, e tuttora ha un debole per gli avventurieri audaci e impertinenti. Oltre al suo mentore Ilsundal, Mealiden collabora anche con Zirchev, accomunati dall'amore per le selve e gli animali, mentre si oppone fermamente ad Atzanteotl, la nemesi degli elfi di superficie, e ai nemici di Ilsundal.

**Patrono:** Ilsundal

**Alleati:** Ilsundal e occasionalmente Zirchev

**Nemici:** Atzanteotl e qualsiasi nemico di Ilsundal



**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

**Armi favorite:** arco lungo o corto (permesse tutte le armi da taglio di dimensioni piccole, spada lunga e stocco)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuite *Allerta*, *Estrazione rapida* e *Cacciare*, bonus di +1 alla *Destrezza*, accesso a incantesimi di Tradizione Elfica. Tra gli elfi i chierici di Mealiden sono chiamati Guardiani e sono elfi normali (quindi guerrieri-maghi) che però lanciano incantesimi clericali al posto di quelli arcani, pur usando la stessa tabella di progressione per PE e incantesimi disponibili dei normali elfi. Essi hanno accesso a tutti gli incantesimi della tradizione elfica relativi alle scuole di Abiurazione, Evocazione, Invocazione e Trasmutazione, più gli incantesimi clericali specifici concessi da Mealiden, che però arrivano solo fino al 5° livello, perché il chierico di Mealiden non procede oltre e migliora invece le sue qualità combattive come Elfo-Signore con le Classi d'Attacco. Tra le altre razze, i chierici di Mealiden sono chierici comuni con accesso agli stessi incantesimi sopra elencati.

**Abilità e poteri dei paladini e dei difensori:** abilità gratuita *Allerta*, accesso a incantesimi della Tradizione Elfica (v. sopra)

**Domini:** Energia, Bene, Guerra, Protezione, Viaggio

**Arma preferita:** arco (lungo o corto)

**Fonte:** GAZ5, HW, WotI, SCS, OHP

# MINROTH

## Patrono di Minrothad, Patrono della Speranza e della Prosperità

Livello, Allineamento, Sfera: 13° (Celestiale), LB, Materia

Simbolo: una freccia con la coda a quattro penne

Aree d'interesse: Minrothad, patriottismo, speranza, prosperità, ricchezza, commercio

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Minrothad)

Aspetto: un uomo atletico sui trent'anni con barba, baffi e corti capelli neri cinti da una fascia di cuoio, col naso tipico dei nithiani, la carnagione abbronzata dal sole, uno sguardo pieno di speranza e una grande abilità oratoria, vestito con abiti da marinaio e un corpetto di bronzo e con una mazza d'argento alla cintura.

Storia: TEORIA PROBABILE: secondogenito di una nobile famiglia nithiana del XII secolo PI, egli visse tra gli agi fino all'adolescenza, quando fu chiaro che il padre aveva scelto per lui la carriera ecclesiastica. Fu così che Minroth (nato col nome di Seker) divenne un sacerdote di Maat, ligio al senso del dovere verso la dea, la nazione e il popolo. Condusse una vita retta, spesa in difesa della giustizia e dell'ordine, fino a quando, in età avanzata, la dea lo mise di fronte ad una scelta: lasciare la posizione che aveva conquistato e iniziare una ricerca per tentare di evolvere e migliorarsi, oppure spendere il resto della sua vita ad addestrare i suoi successori. Con grande saggezza, Seker scelse entrambe le cose, e fu così che partì coraggiosamente dalla sua città natale insieme ad alcuni adepti, diretto verso le province meridionali, muovendo i primi passi sul sentiero del Genio Poliedrico.

Solo nel corso della sua ultima reincarnazione egli divenne Minroth, un valente ed eroico avventuriero delle città stato meridionali, che per inseguire la visione che gli aveva inviato la sua divinità protettrice (Maat appunto) e ritrovare un artefatto della Materia, guidò un buon numero di nithiani nei mari del sud, approdando nel 1100 PI sull'attuale Isola del Mercante e ivi fondando il villaggio portuale di Borgoporto (Harbortown). I nithiani estesero poi la loro influenza sulle isole vicine, mentre Minroth divenne una figura prominente per i nuovi coloni, ispirandoli con una filosofia che in seguito venne tramandata come minrothismo, secondo la quale le isole di Minrothad erano un luogo sacro agli dei in cui i prescelti avrebbero trovato il segreto della felicità eterna. I coloni, dopo la improvvisa scomparsa di Minroth (che nel frattempo aveva trovato l'artefatto, ed era quindi pronto per terminare la sua ascesa affrontando l'ultima Prova) cominciarono a credere che egli fosse divenuto una divinità e che sarebbe poi un giorno ritornato per donare loro l'eterna felicità; nel frattempo avrebbero dovuto proteggere

Minrothad (ribattezzata in suo onore) e vivere quotidianamente in modo operoso e pacifico. Minroth divenne un immortale della Materia nel XI secolo PI, e da quel momento ottenne un gran seguito fra i discendenti dei primi coloni, pur non manifestandosi loro con segni di potenza.

Personalità: Minroth è un individuo saggio e benevolente, e ispira i suoi fedeli con manifestazioni indirette e mai evidenti del suo potere, contento di proteggerli il meno possibile e lasciando che si diano da fare per cavarsela da soli. La sua filosofia rispecchia la sua indole, assennata, onesta e audace: lavorare per migliorare la propria vita è la via per la felicità, insegna il minrothismo, e le isole di Minrothad sono un luogo eletto per tutti coloro che inseguono questo scopo, che pertanto devono essere difese ad ogni costo. La speranza è il motore del minrothismo e il perno su cui ruota la dottrina: speranza in un futuro migliore creato dai fedeli, in una vita in cui solo chi lavora merita benessere e ricchezza.

Patrono: sconosciuto [presunto: Maat]

Alleati: Maat

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: mazza (permesse tutte le armi da botta e l'arco corto)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Persuasione*, bonus di +1 al Carisma, bonus di +2 all'abilità *Contrattare* e a un tipo di Artigianato a scelta (non gratuite).

Abilità e poteri dei campioni: abilità gratuita *Persuasione*, bonus di +1 al Carisma

Nota: Chierici e campioni di Minroth possono mangiare, indossare e usare solamente oggetti fabbricati nelle isole di Minrothad.

Domini: Materia, Legge, Bene, Commercio

Arma preferita: mazza (leggera o pesante)

Fonte: GAZ9, WotI

# MIRIKITAT

(BOSS GRAN RATTO, III LAOSHU)

## Patrono dei Topi Mannari, Signore delle Fogne, Maestro del Furto

Livello, Allineamento, Sfera: 19° (Empireo), CN, Tempo

Simbolo: una forma triangolare di formaggio arancione

Aree d'interesse: topi mannari, sotterfugi, ladri

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Darokin, Thyatis), Ochalea, piccole comunità di topi mannari





**Aspetto:** un umanoide dalle fattezze di topo con lo sguardo malizioso e il sorriso famelico, penetranti occhi blu e una pelliccia liscia e nera come la notte, un fine cerchio dorato infilato attorno ad un orecchio, e un fodero ingioiellato che racchiude una spada dalla lama sottile appeso a una grossa cintura.

**Storia:** Mrikitat fu il primo ratto mannaro apparso su Mystara nel 411 DI, risvegliato dallo stato animalesco da alcuni esperimenti magici di cui fu vittima, che gli diedero un'intelligenza fuori dal comune e la capacità di mutare forma. Una volta comprese le sue potenzialità, Mrikitat riuscì a mescolarsi tra gli esseri umani assumendo l'identità di Marcus Titus (un ladro nella città di Thyatis) e divenne molto abile nell'arte ladresca e nell'ordire intrighi. Quando poi Mrikitat venne a conoscenza degli immortali, cominciò a progettare di diventare uno di loro, per ottenere un potere ancora maggiore di quello che aveva. Fu così che nel 451 DI fondò una città segreta nelle fogne di Thyatis (chiamata la "Grande Città") grazie alla quale riunì intorno a sé migliaia di suoi simili, e con cui cominciò a controllare diversi traffici. Successivamente incontrò i favori di Vanya, che lo indirizzò verso il sentiero del Dinasta, e quando nel 491 DI Mrikitat riuscì a trovare un artefatto per viaggiare nel tempo, assicurando la continuazione della sua stirpe, compì l'ultimo passo per ascendere nella sfera del Tempo.

**Personalità:** Da quando è immortale l'unica preoccupazione di Mrikitat è sempre stata favorire l'ascesa della razza dei ratti mannari ovunque nel mondo, cercando qualsiasi modo per donare loro un'intelligenza più sviluppata, progetto che ha portato alla creazione dei ratti mannari superiori (una stirpe di licanthropi più forti e astuti dei loro progenitori). Mrikitat è scaltro, infido ed estremamente avido, e non esita a tradire qualsiasi immortale collabori con lui per il proprio tornaconto.

**Patrono:** Vanya

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** Ruaidhri Hawkbane, Malinois, Asterius

**Allineamento dei seguaci:** chierici e seguaci devono essere Neutrali o Caotici

**Armi favorite:** spada corta e manganello (permesse le armi semplici a una mano, balestre e armi naturali)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Allerta*, bonus di +1 alla Destrezza, capacità di *Nascondersi nelle ombre* e *Muoversi furtivamente* come ladro di pari livello

**Abilità e poteri dei campioni:** abilità gratuita *Allerta*, bonus di +1 alla Destrezza

**Domini:** Tempo, Caos, Inganno, Sotterfugio

**Arma preferita:** spada corta

Fonte: PC4

## ΠΙΠΦΑΠΓΛΕ

(*ARTIGLIO BIANCO, ΜΑΝΗΣ, ΠΙΠΓ ΦΕΠΓ-ΛΙ*)

**Patrono dei Rakasta, Patrono della Caccia e della Battaglia, Protettore dei Nomadi e degli Audaci**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 27° (Eterno), N, Materia

**Simbolo:** arco dorato sovrapposto a una rete bianca

**Aree d'interesse:** audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia, imprese impossibili, rakasta

**Diffusione del culto:** Bellissaria, Isola dell'Alba (Altopiano Perduto), Costa Selvaggia (Bellayne, Dunwick, El Grande Carrascal), Davania (Arypt, Brasol, Izonda, Meghala Kimata), Mondo Cavo (Nithiani), Norwold, Ochalea, Skothar (Esterhold, Jen, Minaea, Nentsun), Tanegioth, Terre di Mezzo (Borea, Hyborea)

**Aspetto:** un rakasta di corporatura possente ma agile, cinto da un lungo mantello grigio impolverato e liso che impedisce di scorgere ciò che v'è celato sotto, con un arco a tracolla, un largo cappello in testa che scende a spioverare oscurando il volto, una sciarpa sul naso che copre la parte inferiore del viso lasciando intravedere due occhi guizzanti



color ambra con la pupilla tipica dei felini che emanano forza, sicurezza e astuzia.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: Ninfgangle fu in vita un cacciatore e un avventuriero tra i primi rakasta a calcare il suolo di Mystara dopo la partenza di Bastet. Individuo dotato di un coraggio estremo al punto da rasentare l'incoscienza, Ninfgangle fu da sempre un vagabondo, e contribuì a creare con le sue gesta la mentalità nomade tra i primi rakasta che vagavano per Mystara, divenendo poi una figura leggendaria e infine una divinità. Fu Ka a notare l'indomita passione che ardeva nel petto di questo rakasta, e grazie a lui Ninfgangle ebbe la possibilità di reincarnarsi più volte in cerca dell'immortalità, stato che raggiunse intorno al 15000 PI. Ninfgangle divenne poi il protettore dei rakasta insieme a Ka, e ha ottenuto seguito come patrono degli audaci e degli avventurieri, dei guerrieri e dei cacciatori, dei nomadi e dei viaggiatori.

**Personalità:** Ninfgangle è un individuo ancora abbastanza selvatico, senza un obiettivo preciso, costantemente in movimento, nonostante i millenni di immortalità alle spalle. Per lui l'impossibile non esiste: qualsiasi meta è raggiungibile se si è determinati e coraggiosi abbastanza da affrontare il lungo e difficile viaggio verso di essa. Questo è ciò che richiede ai suoi fedeli, poiché il patrono dei nomadi ritiene che tutta la vita sia un viaggio teso a superare i propri limiti per raggiungere l'inarrivabile. Per questo spesso viene invocato per benedire imprese apparentemente impossibili, siano esse viaggi, battaglie o ricerche. In tutti questi anni non ha mai dimenticato i rakasta, di cui è patrono insieme a Ka e a Bastet dal suo ritorno nel Multiverso (ed in effetti è spesso visto insieme a lei, tanto che si suppone i due abbiano una relazione segreta), ed è venerato tanto dai rakasta nomadi di Mystara quanto dai rakasta cacciatori e dagli avventurieri di Patera, oltre che da fedeli di altre razze.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Ka]

**Alleati:** Ka, Bastet

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** qualsiasi

**Armi favorite:** arco e artigli da guerra (permesse tutte le armi da taglio a una mano)

**Abilità e poteri dei chierici** abilità gratuita Cacciare, capacità di lungopasso (v. inc. arc. 1°) una volta al giorno, bonus di +1 al THAC0, bonus di +2 alle abilità Osservare e Sopravvivenza (non gratuite)

**Domini:** Materia, Viaggio, Caccia, Coraggio

**Arma preferita:** arco (lungo o corto)

**Fonte:** IM2

## ΠΙΝΣΥΠ

### Patrona della Fertilità e della Magia

**Livello, Allineamento, Sfera:** 20° (Empireo), NB, Energia

**Simbolo:** una ziggurat che irradia raggi dorati

**Aree d'interesse:** magia, conoscenza, saggezza, prosperità, fertilità, agricoltura

**Diffusione del culto:** Bellissaria, Cestia, Mondo Cavo (Jenniti, Oltechi), Skothar (Jen, Minaea)

**Aspetto:** una donna dalla pelle scura con una curiosa acconciatura che raccoglie i suoi lunghi capelli neri a formare un'aureola intorno alla testa da cui spuntano spighe di grano, un'espressione di calma benevolenza e di saggezza che traspare dagli occhi verdi, con indosso una tunica di cotone bianco a fasce che scende fin sotto i piedi, un mantello di seta nera a strascico, e numerosi gioielli che le ornano il volto e il corpo.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: Ninsun era una maga che visse nelle terre olteche del Brun poco dopo la fondazione dell'Impero di Blackmoor. Grazie alla sua prodigiosa predisposizione per le arti arcane, Ninsun divenne ben presto la maga più potente del popolo olteco, e nel corso di due secoli rese l'agricoltura molto più avanzata e aumentò la fertilità del suolo costruendo immensi giardini pensili e colture a terrazzo per facilitare l'espansione della sua gente. Sposando un nobile capo tribù, Ninsun cominciò a caldeggiare una politica espansionistica che nel giro di una generazione portò alla fondazione dell'Impero Olteco nel Brun. Ormai considerata divinità persino dalla sua stessa gente grazie ai suoi poteri, Ninsun divenne conscia della possibilità di diventare veramente un immortale, e cercò l'appoggio e la protezione di Otzitiol (Ixion) in questa sua impresa. Egli le mostrò la strada verso la sfera dell'Energia, e Ninsun la intraprese. Prima creò il fantastico Sentiero Arcobaleno, un tunnel magico legato alla posizione degli astri che permettesse ai suoi seguaci di spostarsi in diverse parti del pianeta e fondare nuove colonie. In seguito istruì diversi apprendisti affinché custodissero i suoi segreti e amministrassero l'eredità del sapere finora accumulato. Infine partì insieme al figlio Gilgamesh per fondare un nuovo regno nella Davania, e qui creò le piramidi di cristallo del Katapec e l'Occhio di Humbaba, un artefatto che donò poi al figlio per aiutarlo a mantenere il potere e per dargli la possibilità di reclamare in futuro un posto nelle sfere celesti. Questa fu l'ultima delle sue imprese, terminata la quale ella venne assunta in cielo da un raggio di sole nel 3400 PI e da quel momento divenne una delle divinità del popolo olteco.

**Personalità:** Ninsun è un'immortale saggia e benevolente, patrona della magia, della conoscenza e della fertilità, madre dell'eroe errante Gilgamesh. Attualmente, il suo culto è presente tra gli oltechi del Mondo Cavo, e tra le popolazioni della Bellissaria e dello Skothar che discendono dagli oltechi.



Patrono: sconosciuto [presunto: Ixion]

Alleati: Ixion

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Armi favorite: spada-falcetto (permesse tutte le armi semplici di una taglia inferiore al chierico e il bastone)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Sopravvivenza*, capacità di portare *fertilità* (v. inc. arc. 3°) 1 volta a settimana, bonus di +2 a due abilità a scelta tra *Agricoltore*, *Conoscenza della natura* e *Forgiatura magica* (non gratuite), accesso a un incantesimo druidico fisso scelto dal chierico al posto di quello arcano aggiunto ad ogni livello di potere.

Domini: Energia, Bene, Conoscenza, Magia, Fertilità

Arma preferita: falcetto

Fonte: Master e Immortal set

## NOB NAR

**Patrono degli Halfling,  
Protettore delle Cinque  
Contee, Patrono degli  
Avventurieri e degli Audaci**

Livello, Allineamento, Sfera: 12°  
(Temporale), NB, Pensiero

Simbolo: una spada ricurva a forma di zanna con la punta rivolta verso il basso

Aree d'interesse: halfling, vagabondi e avventurieri, audacia, imprese eroiche

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Cinque Contee, Ierendi), Mondo Cavo (Pirati della Filibusta)

Aspetto: un halfling giovane nel vigore degli anni, alto poco più di un metro ma con un fisico asciutto e prestante, con una lunga chioma di capelli neri raccolti dietro la nuca, pelle abbronzata dal sole, occhi astuti che non si lasciano intimidire, un sorriso cinico e beffardo sul viso che preannuncia il suo spirito goliardico e la sua lingua lunga, e con indosso semplici vesti da viaggiatore, senza mai dimenticare la fedele Zanna (uno spadino magico ricavato dal dente di un drago) al suo fianco.

Storia: Nob Nar fu un eroe halfling che visse nelle Cinque Contee (precisamente nella città di Werescalot) durante il VI e VII secolo PI. Di indole estremamente ardimentosa e allegra, Nob Nar si unì dapprima ad alcune compagnie di avventurieri per cercare di rovesciare il dominio dispotico degli orchi che in quel tempo occupavano le terre degli hin,

finendo poi col diventare un eroe solitario quando la sua compagnia venne sterminata. Egli fu il più grande di tutti gli yallaren (gli halfling avventurieri) e le sue gesta diventarono ben presto il tema di molte leggende e canzoni hin (la Ballata di Nob Nar e la Leggenda della Zanna di Gaulthaumyrauz sono le più famose). Nob Nar si unì in seguito alla ribellione capeggiata da Coberham e Gunzuth durante la Terza Sollevazione in quel che fu definito il Tempo degli Eroi, durante il quale gli halfling scacciarono gli usurpatori umanoidi e fondarono il regno libero di Shaerdon. *Le sue gesta eroiche e il suo spirito indomito e guascone attirò infine l'attenzione di Korotiku, che vide in lui un ottimo candidato per la sfera del Pensiero.* Fu così che, seguendo le indicazioni dell'immortale, Nob Nar scomparve dalle neonate Cinque Contee per proseguire le sue scorribande nei piani esterni, dove raggiunse finalmente l'immortalità nel 510 PI, mentre su Mystara venne in seguito venerato come uno degli Alti Eroi, i protettori delle Contee.

Personalità: Nob Nar non ha mai perso la sua vocazione per la goliardia e le avventure impossibili, e guarda con favore tutti quegli individui che mettono a

repentaglio la vita per inseguire sogni di gloria e per il bene del prossimo. È un fedele alleato di Brindorhin e Coberham, coi quali si preoccupa di vegliare sul benessere degli hin delle Cinque Contee, e non ha mai smesso di ammirare e aiutare il suo patrono, Korotiku. Da quando è divenuto immortale ha maturato una forte attrazione per Arnelee, donna coraggiosa e astuta, che condivide la passione per l'avventura.

Patrono: sconosciuto [presunto: Korotiku]

Alleati: Brindorhin, Coberham, Arnelee, Korotiku

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: seguaci e chierici possono avere qualsiasi allineamento

Armi favorite: sciabola (permesse tutte le armi da taglio a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Coraggio*, bonus di +1 alla Forza e al Carisma. I chierici di Nob Nar sono sempre Bardi Eroi (vedi *Tomo della Magia di Mystara* vol. 2 per ulteriori informazioni).

Abilità e poteri dei campioni: capacità di *infravisione* entro 3 metri per livello (max 36 mt). Nelle Cinque Contee, i campioni consacrati degli Alti Eroi sono i Maestri Hin (vedi regole relative alla classe presentate nel GAZ8 e nel *Tomo della Magia di Mystara* vol. 2).

Domini: Pensiero, Bene, Viaggio, Coraggio

Arma preferita: spada corta

Fonte: GAZ8



# ΠΟΥΜΕΝΑ

(CHEIMOS, KEPHER, Mimir, PEWS, SHI ΠΟΥΜΙΕΠ)

**Patrono della Conoscenza e dell'Investigazione, Maestro degli Enigmi e dei Misteri Arcani**

Livello, Allineamento, Sfera: 34° (Gerarca), N, Pensiero

Simbolo: una scacchiera oppure l'analogo per un altro gioco basato esclusivamente sulla logica

Aree d'interesse: conoscenza, magia, misteri, enigmi, astuzia, tattica, strategia e logica

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Bellayne), Mondo Cavo (Mileniani, Nithiani), Mondo Conosciuto (Darokin, Glantri, Terre del Nord, Thyatis), Norwold, Ochalea

Aspetto: un uomo anziano ed emaciato, con una calvizie incipiente, una lunga barba grigia, e con indosso abiti avvolgenti di colore scuro che lasciano intravedere solo le mani e il capo.

Storia: ai tempi del declino dell'Impero di Nithia, Kepher (questo il nome mortale di Noumena) fu un faraone dotato di grande intelligenza e acume tattico, che visse nel VII secolo PI e guidò il suo popolo a compiere grandi conquiste. Tuttavia, egli divenne sempre più distaccato dalle faccende politiche del suo regno poiché era molto più interessato a svelare i misteri e gli enigmi che lo circondavano, fino a che, perso ogni interesse per il proprio ruolo di potere, abdicò in favore di un nipote e se ne andò per il mondo in cerca di nuovi misteri da risolvere. Seguendo una serie di indizi fu infine ricondotto a Nithia, dove scoprì che il suo popolo stava lentamente scivolando verso la decadenza. Nonostante non avesse a cuore il fato dei nithiani, ritenendo che chiunque abbracci volontariamente la dissipatezza meriti la fine a cui va incontro, egli era nondimeno interessato a scoprire la ragione di questo decadimento dei costumi e della morale, visto che nessun indicatore interno sembrava giustificarlo. Attraverso ricerche sempre più oscure riuscì così a scoprire che un gruppo di immortali entropici stava complottando per distruggere Nithia, e durante le sue peregrinazioni in cerca della verità confidò sempre nell'aiuto del suo patrono Amon (Odino), che ammirò la sua saggezza e volle spingerlo sulla strada verso l'immortalità. Fu così che Kepher venne scelto da Pflarr e Rathanos su consiglio di



Odino per guidare i nithiani che vennero trasferiti nel Mondo Cavo per salvarli dal crollo di Nithia. Assunto il potere suo malgrado, Kepher si trovò a dover affrontare subito una guerra civile portata avanti dai sacerdoti di Rathanos e Pflarr, che cercavano di imporre la superiorità di un immortale sui seguaci dell'altro. Kepher fu però attento e abile nello scoprire l'artefatto entropico che aveva scatenato la lotta improvvisa tra le due fazioni e riuscì a distruggerlo a prezzo della sua stessa vita, salvando così la stabilità del nuovo Regno di Nithia. Quel gesto eroico venne ricompensato da Odino con l'immortalità, avendo concluso con successo il sentiero dell'Eroe Epico, nel 460 PI. Da quel momento Noumena concentrò i suoi sforzi per evitare che i segreti dei nithiani potessero corrompere civiltà future e per trovare e custodire qualsiasi altra conoscenza che potesse mettere in pericolo il

Multiverso. Per questo diede vita a diverse sette segrete in tutto il mondo, al solo scopo di creare un'élite di pensatori e saggi che potessero trasmettere e scoprire i segreti e le conoscenze più esoteriche custodite dai mortali. Così nacque la setta degli Illuminati, che ancora oggi ha numerosissimi adepti in tutto il mondo e che venera Noumena con diversi nomi (tra cui Kepher, Cheimos, Mimir e News).

Personalità: Noumena è asceto tra i ranghi immortali grazie alla sua passione per i misteri, che lo ha portato più volte ad intraprendere

pericolose ricerche in tutto il Multiverso. È membro permanente del Consiglio dell'Intrusione da molto tempo, e sorveglia attentamente qualsiasi evento fuori dell'ordinario nell'universo, riuscendo spesso a scoprire fenomeni importanti che altri immortali avevano ritenuto ininfluenti. Noumena è un individuo freddo e distaccato, e dimostra poco interesse per la sorte dei mortali, a meno che questi non siano importanti nella risoluzione di un enigma. Spesso è meditabondo e silenzioso, e per questo mantiene un basso profilo che porta molti immortali a sottovalutarlo, ma nelle rare volte in cui parla in pubblico, tutti lo ascoltano con molta attenzione, poiché significa che qualche grande mistero sta per essere svelato. Noumena è l'investigatore dei misteri dell'universo, colui che si occupa di indagare su qualsiasi stranezza accada nel Multiverso, costantemente alla ricerca di stimoli per la sua mente affamata di informazioni; proprio grazie a questa sua



propensione alla ricerca e all'azione è riuscito a salire di grado così rapidamente. Non ha alleati particolari oltre al suo patrono Odino, dato che ama condurre le sue indagini in solitario, anche se va d'accordo con Ssu-Ma, con cui spesso si intrattiene in dibattiti filosofici e giochi di arguzia. Inoltre, visto che le sue avventure lo portano a investigare sui misteri del creato, non ha nemici specifici ma tende a crearseli, in base a quali oscure trame riesce a scoprire.

Patrono: Odino

Alleati: Odino, rispetto per Ssu-Ma

Nemici: nessuno stabile (dipende dalle sue indagini)

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Meditazione, Osservare e Ascoltare*, capacità di individuare porte segrete e passaggi nascosti (1-3 su d6), bonus di +1 all'Intelligenza, bonus di +1 ai TS contro effetti mentali

Domini: Pensiero, Conoscenza, Magia, Volontà

Arma preferita: mazza leggera

Fonte: WotI, Immortal set, HWR2

## NYX

(*ΑΨΥΠΗ ΠΥΣΗ, ΠΑ'ΑΛ, ПИСКТУ, ПИП-НУРАБИ, ПОСТРА СИГНОРА DELLE TENEBRE, ПОТТ, ПУПТYS, ZARGOS*)

**Patrona dell'Oscurità, Principessa della Notte, Patrona dei Non-morti**

Livello, Allineamento, Sfera: 33° (Gerarca), NM, Entropia

Simbolo: un'eclisse di sole

Aree d'interesse: tenebre e oscurità, notte, non-morte, necromanzia, magia, segreti

Diffusione del culto: Alpathia, Costa Selvaggia (Nimmur, Penisola di Capo Orchetto), Davania (Izonda), Isole delle Perle, Isola dell'Alba (Costa delle Ombre, Helskir), Mondo Cavo (Mileniani, Nithiani, Tanagoro), Mondo Conosciuto (Ierendi, Karamaikos, Terre del Nord, Thyatis), Norwold, Ochalea, Skothar (Nentsun, Tangor), Tanegioth

Aspetto: Nyx possiede due forme di manifestazione.

**Femminile:** una donna minuta dalla carnagione pallida dotata di grande fascino e grazia, con lineamenti esotici e molto fini, lunghi capelli corvini ed occhi neri, che veste sempre con lunghe tuniche nere dalle linee morbide.

**Maschile:** un anziano saggio dal volto incartapecorito incorniciato da una lunga barba

grigia, con occhi neri come la pece e avvolto in una voluminosa tunica dello stesso colore della notte.

Storia: Nyx nacque in un piano lontano da Mystara da una razza simile agli umani. Vittima in gioventù di una creatura dai poteri vampirici, Nyx divenne un morto vivente e visse per secoli in questo oscuro stato. Col tempo Nyx cominciò a provare piacere del suo nuovo stato, e quando ottenne la libertà dal suo creatore uccidendolo, si mise a capo di un grande clan di non-morti coi quali creò un proprio regno di tenebra. In seguito riuscì a contattare un misterioso immortale dell'Entropia che non rivelò mai la propria identità ma che la guidò sulla via dell'Entropia. Riuscì infine ad ottenere l'immortalità dopo aver creato una razza di creature della notte e averle protette fino a che non furono in grado di prosperare e riprodursi. Da quel momento (che alcuni fanno risalire a circa settemila anni fa, anche se Nyx non ha mai fornito dettagli), ha ottenuto molto potere all'interno della sua sfera, in cui rimane una sorta di mosca bianca, in quanto non esibisce né i tratti marcatamente malvagi né quelli caotici tipici degli appartenenti all'Entropia.

Personalità: Nyx è una creatura delle tenebre, ed è ossessionata dal proprio ideale di bellezza e di ordine, che si incarna nell'adorazione di tutto ciò che ha a che fare con le tenebre e la non-vita. Molti dei suoi seguaci sono non-morti, ed essa stessa si diverte a creare nuove razze non-morte e a progettare piani grandiosi per ridurre il mondo sotto il giogo della tenebra perenne (questo è il suo obiettivo dichiarato nel Mondo Cavo ad esempio, in cui è venerata come Zargos presso i mileniani). Nyx non è propriamente



crudele o sadica, ma incarna una forma di fredda malvagità che vuole dare all'universo una forma che la maggior parte degli esseri trova aberrante, in cui i suoi protetti non-morti dominano e la notte sia eterna. Per Nyx la forma naturale dell'universo dovrebbe essere quella in cui la non-morte sostituisce la vita, e cerca di perseguire questa visione aumentando il potere della necromanzia e dei suoi protetti. Nyx intende dare al cosmo un equilibrio basato su principi diametralmente opposti a quelli attualmente in essere, e per questo si contrappone ad Ixion, che aborrisce la non-morte e protegge la vita e il Bene. I due incarnano gli opposti spirituali e filosofici dell'esistenza, e non perdono occasione per interferire l'uno coi piani dell'altra per difendere la propria visione dell'ordine universale. Nyx si oppone anche a due membri della sua stessa sfera, Thanatos e Orcus (e la rivalità con Thanatos in particolare dura dai tempi dell'Impero di Taymor, quando i seguaci di Thanatos crearono uno scisma nel regno costruito dai seguaci di Nyx portandolo al declino e al caos), poiché essi incitano i non-morti ad abbandonarsi al Caos e spesso finiscono col sacrificarli per i loro scopi, cosa che Nyx non tollera: la non-morte (come la vita per Ixion) è sacra e va preservata.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Hel]

**Alleati:** nessuno stabile

**Nemici:** Ixion e altri immortali nemici dei non-morti, Thanatos, Orcus

**Allineamento dei seguaci:** seguaci e chierici possono essere di qualunque allineamento

**Armi favorite:** kris (permesse le armi semplici da taglio)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Sguardo glaciale*, capacità di *infravisione* permanente entro 18 metri, capacità di evocare *tenebre magiche* (v. inc. arc. 1°) tre volte al giorno, capacità di controllo dei non-morti come chierico di 5 livelli superiori, bonus +2 all'abilità *Conoscenze occulte (non-morti)* (non gratuita).

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuita *Sguardo glaciale*, capacità di evocare *tenebre magiche* (v. inc. 1°) tre volte al giorno, capacità di controllo dei non-morti come chierico di 3 livelli superiore

**Nota:** Solitamente i chierici di Nyx vengono trattati con rituali speciali dopo la morte, che consente loro di rinascere come mummie di pari livello e con poteri clericali; altri invece cercano l'immortalità diventando lich o vampiri di pari livello.

**Domini:** Entropia, Male, Morte, Magia, Tenebre

**Arma preferita:** spada corta

**Fonte:** Wotl, HWR3, M5, IM1, IM2, OHP, Immortal set

## ODINO

(ΑΜΟΝ, COLUI CHE SORVEGLIA, ΓΡΑΜΜΑΤΟΝ, HORAGALLES, ΙΣΤΕΠ, ΟΔΥΠΜΙΛΑ, ΟΣΜΟΙΠΕΠ, PADRE CIELO, PERVI, ΤΑΡΑΠΟΣ, ΒΙΥΔΕΠ, WOTAN)

**Patrono dell'Autorità, Patrono del Buon Governo, Custode della Saggezza, Signore dei Cieli e dell'Aria**

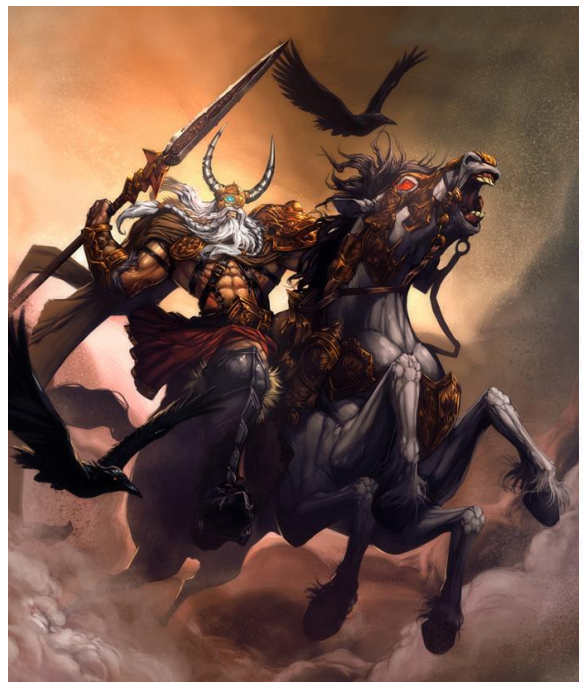
**Livello, Allineamento, Sfera:** 36° (Gerarca), LB, Pensiero

**Simbolo:** due corvi che bisbigliano nelle orecchie di un uomo

**Aree d'interesse:** buon governo, autorità, equità, astuzia, conoscenza, saggezza, magia, cielo, tempeste, venti, aria

**Diffusione del culto:** Cestia, Costa Selvaggia (Eusdria, Robrenn), Davania (Brasol, Hinterland Thyatiane, Izonda), Grande Desolazione, Isola dell'Alba (Caerdwicca, Dunadale, Furmenglaive, Helskir, Thothia, Westrouрке), Isole delle Perle, Mondo Cavo (Anathy, Antaliani, Elfi di Valghiacciata, Mileniani, Neathar, Nithiani, Pirati della Filibusta, Tanagoro, Traldar), Mondo Conosciuto (Darokin, Terre del Nord, Territori Heldannici, Thyatis, Wendar), Norwold, Qeodhar e Yannivey, Skothar (Nentsun, Tangor), Steppe di Yazak

**Aspetto:** un uomo anziano e barbuto, con una benda a coprire l'occhio sinistro, spalle larghe ma leggermente ingobbite, vestito con abiti grigi, un cappello a tesa larga in testa e un mantello ormai sgualcito sulle spalle, che cammina curvo appoggiandosi a una lancia (Gungnir), ma che tuttavia è circondato da un'aura di potenza e





venerabile saggezza. Ovunque vada è accompagnato dai suoi due corvi, Hugin e Munin, e spesso si sposta cavalcando Sleipnir, un cavallo volante a otto zampe.

Storia: Odino è uno degli immortali più antichi, uno di quelli che non ricorda il proprio passato (o finge di non ricordarlo). Spesso ha ipotizzato che probabilmente era un mortale che durante l'ascensione è stato privato delle sue memorie originali dal proprio patrono, oppure che ha perso la memoria quando ha deciso di appendersi all'Albero dei Mondi per conoscere il futuro e carpire il segreto delle rune. Si dice inoltre che sia diventato orbo dopo aver dato un suo occhio in cambio del permesso per poter bere alla fonte dell'eterna conoscenza. Sempre secondo le leggende, i due corvi appollaiati sulle spalle di Odino sono i suoi occhi e le sue orecchie, e rispondono al nome di Hugin (conoscenza) e Munin (memoria), mentre il suo cavallo a otto zampe, Sleipnir, può portarlo in qualunque posto in un battito di ciglia. Quale che sia la verità, Odino è ora l'immortale più potente della Sfera del Pensiero, e ha trascorso gran parte della sua esistenza viaggiando per il Multiverso ad osservare le azioni delle specie senzienti e a sondare i misteri della mente. Egli viene venerato in diverse civiltà, ma mostra una predilezione per i normanni e i discendenti della stirpe antaliana, che lo chiamano Padre degli Uomini, dato che secondo la mitologia nordica Odino (o Wotan) creò i primi mortali e donò loro la supremazia sul Midgard (le terre nordiche). Possiede diversi fedeli anche nei Regni Celesti, tra i nithiani (Amon), i tanagoro (Odunmila) e i mileniani (Grammaton), dove è conosciuto come il signore della conoscenza, dei venti e della magia, e tra i discendenti degli antaliani in Eusdria (Taranos) e in Davania (Viuden).

Personalità: Odino insegna ai suoi seguaci a vivere con intelligenza, accumulando conoscenza e saggezza tramite l'esperienza, senza mai distaccarsi dal mondo circostante. I suoi fedeli vengono esortati a diventare leader saggi ed astuti, a seguire l'esempio di virtù e giustizia dei capi più illuminati, rifiutando l'ascetismo e godendo delle gioie della vita, prendendo esempio dai propri errori ogni giorno. Odino apprezza la saggezza unita all'erudizione, la conoscenza che deriva sia dall'esperienza che dallo studio, e impone ai suoi fedeli di rispettare le gerarchie, pur cercando sempre di assumere ruoli di comando e di autorità. Odino si circonda di alleati fedeli che ricoprono ruoli filiali nel pantheon asgardiano, e tra questi può contare sul costante e indefesso appoggio di Thor, Forsetta, i Korrigan, Frey e Freyja. Nonostante sappia che un giorno lo tradirà e che appartiene alla sfera dell'Entropia, Odino considera anche Loki come parte degli Aesir (suoi figli celesti), poichè preferisce averlo intorno per poterlo controllare meglio

piuttosto che allontanarlo rischiando di perdere di vista le sue macchinazioni. Hel è da sempre il suo opposto e la sua nemesi, e come Hel si diverte a reincarnare i più malvagi nel mondo per portare ancora più scompiglio, così Odino è costretto a riportare su Mystara anime valorose destinate al Ragnarok per contrastare i piani della Regina dell'Ombra. Odino è convinto che il Crepuscolo degli Dei vedrà la battaglia finale tra le fazioni celesti, ed è pronto ad accettare il suo ruolo (la profezia lo vuole sconfitto e ucciso) pur di far trionfare il nuovo ordine che seguirà il caos della battaglia divina.

Patrono: sconosciuto (probabilmente nessuno)

Alleati: Thor, Frey, Freyja, Forsetta, Signore dell'Aria

Nemici: Hel, Loki

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: lancia (permessi tutti i tipi di ascia, scure, spada lunga e corta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Autorità*, *Divinazione* e *Occhio della mente*, bonus di +1 alla *Saggezza* e al *Carisma*, bonus di +1 al THAC0

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Autorità*, bonus di +1 alla *Saggezza*, bonus di +1 al THAC0

Domini: Pensiero, Legge, Bene, Aria, Conoscenza, Tempesta

Arma preferita: lancia (corta, mezza o lunga)

Fonte: GAZ7, HW, WotI, DotE, SCS, PC2, X1, XL-1, HWR2

## OLEYAN

### Patrono dei Verdier

Livello, Allineamento, Sfera: 2° (Iniziato), CN, Tempo

Simbolo: un albero di mogano

Aree d'interesse: Verdier, potere, prosperità, artigianato

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Minrothad)

Aspetto: un elfo maturo dall'aspetto signorile, con lineamenti fini, occhi celesti e lunghi capelli biondi che gli scendono sulle spalle, con indosso una lunga tunica di seta verde decorata con broccati d'oro e una coroncina di platino sulla fronte.

Storia: TEORIA PROBABILE: Oleyan fu il capo clan che guidò i Verdier nel loro esodo da Grunland e in seguito provocò la separazione da Ilsundal, non volendo sottomettersi all'autorità dell'anziano elfo. Fu sempre Oleyan che scelse di insediarsi nella regione confinante con Taymor, nella speranza di creare un proprio regno. In seguito agli sconvolgimenti geologici del 1700 PI che crearono gli arcipelaghi di Minrothad e Ierendi, Oleyan e i

Verdier si ritrovarono sulla costa meridionale dell'attuale Thyatis, separati dai cugini Meditor dal neoformato braccio di mare. Oleyan tentò allora di unificare il proprio clan e quello dei Vyalia sotto un'unica bandiera, ma fallì. Decise così di salpare verso le isole per ricongiungersi ai Meditor e tentare in quelle isole di creare un proprio dominio. Questa volta ebbe maggior successo, ma capì che avrebbe dovuto creare qualcosa che potesse davvero focalizzare il senso di unità e appartenenza ad un unico clan se voleva creare una nazione. Così partì per un lungo pellegrinaggio nei piani esterni, e riuscì ad ottenere da Ordana la promessa che avrebbe creato per loro una nuova reliquia se egli avesse superato determinate prove. Oleyan iniziò il proprio sentiero per l'immortalità, ma quando si rese conto di essere ad un passo dal diventare una divinità, Oleyan peccò di presunzione e si mostrò irriverente nei confronti di Ordana, annunciandole che i Verdier non avrebbero più avuto bisogno del suo appoggio una volta che egli fosse diventato immortale, dato che lui sarebbe divenuto l'unico centro spirituale dei suoi protetti. Nonostante la sua arroganza, egli aveva completato con successo le tappe del sentiero, viaggiando nel tempo e aiutando i Verdier a creare un clan potente e rispettato, ma Ordana volle insegnargli il rispetto per la gerarchia e l'umiltà. Quando Oleyan ascese nella sfera del Tempo, ella gli consegnò la Quercia Intagliata come artefatto da donare ai suoi discendenti come promesso. Purtroppo, non appena Oleyan la toccò fu risucchiato al suo interno, divenendo a tutti gli effetti parte della reliquia dei Verdier. E secondo le proprietà dell'artefatto, sarà costretto a rimanere nella Quercia fino a che essa non verrà distrutta, o fino a che non passeranno 4000 anni, condannato nel frattempo a meditare sui suoi errori. Considerando che Oleyan vi è imprigionato dal 1600 PI, data della sua ascensione, dovrà aspettare ancora a lungo la sua liberazione.

**Personalità:** Oleyan è un immortale che non ha ancora assaggiato davvero i poteri del suo nuovo stato e per questo è estremamente seccato. Comprende bene che Ordana ha voluto punirlo per la sua superbia, ma in mille anni di prigionia questo non ha assolutamente attenuato il suo smodato ego. Anzi ritiene che gli sia stato fatto un torto più grande della sua colpa, ed è intenzionato a vendicarsi qualora riesca a liberarsi e a diventare più potente. Oleyan è un individuo scaltro, pianificatore ed estremamente pieno di sé, e sta influenzando i custodi Verdier da secoli per cercare di orientare il clan alle sue direttive, usurpando il culto di Ordana e il *dainrouw*, e di fuggire dalla sua prigionia. Non possiede alleati (anche perché pochi sanno della sua esistenza) e prova una forte antipatia per la sua carceriera Ordana, che diverrà sua nemica qualora egli riesca a raggiungere un livello di potere tale da poterle rendere la pariglia.

**Patrono:** Ordana

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** Ordana

**Allineamento dei seguaci:** qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

**Armi favorite:** spada corta (permesse le armi semplici da punta a una mano)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Valutare*, bonus di +2 a due abilità di *Artigianato* (non gratuite)

**Domini:** Tempo, Caos, Artigianato

**Arma preferita:** spadino

**Fonte:** GAZ9

## OPALE

(SPIRITO DEL SOLE, *XING LUIG*)

**Signore di tutti i Draghi Neutrali, Il Drago del Sole**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 13° (Celestiale), N, Materia

**Simbolo:** una corona costituita da un serpente che si morde la coda, sormontata da un gigantesco opale sul capo del serpente.

**Aree d'interesse:** draghi neutrali, lucertoloidi, vendetta, perseveranza

**Diffusione del culto:** Norwold, Ochalea, Terre dei Wallara, comunità draconiche neutrali di Mystara

**Aspetto:** un drago enorme le cui scaglie sono di un bianco iridescente, decorate con centinaia di migliaia di piccole macchie di tutti i colori dell'arcobaleno.

**Storia:** Opale venne al mondo come drago di giada nel cuore di una grande foresta nel continente davaniano. Come tutti i draghi, lottò contro umani, mostri e umanoidi per ottenere il dominio su una piccola regione e iniziò ad accumulare



tesori per accrescere il suo potere, cercando di primeggiare sui suoi rivali. Col passare degli anni arrivò il momento dell'accoppiamento, ed ella prese un compagno, dando alla luce la prima nidiata di uova. Quando i gusci si schiusero e i piccoli iniziarono a reclamare cibo, Opale si assentò per cacciare e si avventò su un elefante, rimanendo seriamente ferita ad un'ala. Dopo alcuni giorni di riposo riprese a volare e tornò alla propria tana, scoprendo però che il suo compagno e i suoi piccoli



erano stati trucidati e il suo tesoro rubato. Raccogliendo i pochi indizi che gli assassini (uomini senza dubbio) avevano lasciato dietro di loro, Opale iniziò a studiare le arti magiche e attese con pazienza e con odio crescente, fino a che non fu in grado di trasformarsi in umana. Portando con sé i pochi oggetti lasciati anni prima dagli avventurieri che avevano invaso la sua tana, ella vagò per le terre degli uomini per vent'anni e grazie alla sua perizia e alla sua magia fu in grado di rintracciare i colpevoli della strage, trucidando loro e le loro famiglie una dopo l'altra. Questa sua incredibile crociata e l'indomita volontà con cui la portò avanti attirò l'attenzione del Grande Drago, che volle infine aiutarla a diventare uno dei signori dei draghi immortali, compito che Opale portò a termine dopo un altro secolo di sforzi (intorno al VII secolo DI).

**Personalità:** Durante le sue peregrinazioni in forma mortale conobbe molti umani, alcuni apprezzabili e altri detestabili, e si convinse che tutti pensavano la stessa cosa dei draghi: erano mostri che dovevano essere uccisi e derubati dei loro tesori. Per questo ora Opale ha un odio sviscerato nei confronti degli umani, specialmente degli avventurieri, che considera un branco di assassini e ladri. Opale è la patrona della vendetta a sangue freddo, portata avanti con razionalità e pianificazione, e ha un debole per i sopravvissuti ai massacri famigliari, proteggendoli e aiutandoli nella loro ricerca di vendetta (persino se sono umani!). Il suo culto è diffuso tra draghi e lucertoloidi.

Nota: gli immortali draconici (Perla, Opale, Diamante e il Grande Drago) vengono sostituiti da altri candidati quando questi ultimi muoiono, in modo che la posizione che occupano nel pantheon draghesco non sia mai vacante (altrimenti ne risentirebbe l'equilibrio universale).

**Patrono:** Grande Drago

**Alleati:** Grande Drago

**Nemici:** Bemarris, Halav

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Neutrali

**Armi favorite:** armi naturali (permesse le armi da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** capacità di parlare con qualsiasi drago, capacità di evocare *luce magica* (v. inc. arc. 1°) una volta al giorno, bonus di +2 alle abilità *Duro a morire* e *Seguire tracce* (non gratuite)

**Abilità e poteri dei campioni:** capacità di parlare con qualsiasi drago, capacità di evocare *luce magica* (v. inc. arc. 1°) una volta al giorno

**Domini:** Materia, Forza, Draghi, Vendetta, Volontà

**Arma preferita:** armi naturali (morso o artigli)

**Fonte:** Wotl, Master e Immortal set, OHP

## ORCUS

(IL CAPRO, IL PRINCIPE PERO, ORDOG, ORUGUZ, OU-ROIG)

**Signore dell'Oscurità e dei Morti, Patrono della Violenza**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 25° (Eterno), CM, Entropia

**Simbolo:** la testa di un caprone con corna da ariete

**Aree d'interesse:** morte violenta, sadismo, distruzione di massa, non-morti, cannibalismo, verri diabolici e licantropi malvagi

**Diffusione del culto:** Costa Selvaggia (Penisola di Capo Orchetto), Davania (Izonda), Isola dell'Alba (Costa delle Ombre), Mondo Conosciuto (Karameikos, Thyatis), Norwold, Ochalea, Skothar (Nentsun), licantropi malvagi e culti sadici

**Aspetto:** un umanoide alto 5 mt con la testa e le zampe di caprone, due corna d'ariete, torso robusto e due braccia muscolose e ricoperte di peli.

**Storia:** durante la sua vita mortale, Orcus fu uno spietato condottiero taymora che visse nella regione poi nota come Traladara (Karameikos). Il suo odio per tutti i viventi e la sua sete di sangue attirarono ben presto l'occhio di Thanatos, che guidò i suoi passi fino a farne una figura mitica nelle leggende taymora (e successivamente in quelle traldar e traladarane) per crudeltà e orrore, trasformandolo nel primo verro diabolico di Mystara e consentendo poi allo stesso Orcus di reclamare un posto tra gli immortali dell'Entropia nel XX secolo PI e di estendere il suo culto al resto del mondo.

**Personalità:** Orcus è un essere votato alla distruzione di ogni cosa bella e di ogni forma vivente. L'unico suo interesse è spargere il terrore e la distruzione di massa nel modo più crudele possibile, e per questo è in lotta con Alphaks per la corona di re della distruzione. Ma nonostante le leggende lo rappresentino sempre con forme bestiali, Orcus è cinico e spietato, l'esempio lampante della fredda



logica del male. Tra i suoi interessi c'è anche la sfera della non-morte, per la quale compete con Nyx e Demogorgone per strappare loro seguaci. Orcus infine è il patrono di molti culti cannibalistici, e ha vari seguaci anche tra i licanthropi malvagi, cosa che lo rende eterno nemico di Ruaidhri Hawkbane e Saimpt Malinois.

Patrono: Thanatos

Alleati: nessuno

Nemici: Demogorgone, Alphaks, Nyx, Terra, Saimpt Malinois, Ruaidhri Hawkbane

Allineamento dei seguaci: Caotico

Armi favorite: clava e frusta (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Intimidire*, bonus di 2 punti alla Classe d'Armatura, capacità di controllo dei non-morti come chierico di 3 livelli superiore

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità gratuita *Intimidire*, capacità di controllo dei non-morti come chierico di 3 livelli superiore

Domini: Entropia, Caos, Male, Distruzione, Morte

Arma preferita: randello grande

Fonte: Immortal set, WotI, M4

## ORDANA

(BREIG, LIN LONG, MADRE FORESTA, MIMERKKI, TAWPIA, THENDARA, UI)

**Patrona delle Razze Silvano, Madre degli Elfi**

Livello, Allineamento, Sfera: 31° (Gerarca), NB, Tempo

Simbolo: una foglia di quercia

Aree d'interesse: natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvano (specialmente treant ed elfi)

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Bellayne, Jibarù, Robrenn), Davania (Brasol, Emerond, Izonda, Vulcania), Isola dell'Alba (Altopiano Perduto), Mondo Cavo (Elfi di Valghiacciata), Mondo Conosciuto (Alfheim, Cinque Contee, Karameikos, Minrothad, Wendar), Norwold (Autuasmaa), Ochalea, Tanegioth, Terre di Mezzo

Aspetto: Ordana possiede diverse forme di manifestazione, in base agli aspetti coi quali è venerata.

Madre Foresta / Mimerkki / Ui: un treant (uomo-albero) di quercia imponente e verdeggiante.

Thendara / Tawpia: un'elfa con lunghi capelli marroni e pelle verde chiaro vestita con colori silvano.

Ordana / Breig: una bellissima driade con capelli verdi e occhi di smeraldo, con indosso un abito ricavato dalle foglie di diversi alberi tessute insieme.

*Lin Long: un drago dalle scaglie lignee con corna di rami e una cresta di foglie verdi.*

Storia: Ordana fu il primo (e finora unico) treant a raggiungere l'immortalità alla fine dell'età preistorica, molto prima che le razze civilizzate calcassero il suolo di Mystara. Non seppe mai esattamente il nome del suo patrono, anche se Khoronus sospetta di aver avuto parte nell'ascesa di Ordana tra le sfere celesti, probabilmente agendo dal futuro. Ordana era ossessionata dall'idea di creare una razza affine alla natura e alla sua causa, con lo scopo di affidarle il compito di custodire e curare le sue preziose foreste e le creature silvano, ricevendo in cambio nutrimento e protezione dagli spiriti della natura. L'occasione per realizzare questo progetto le si presentò quando gli eldar, umanoidi dal retaggio antico e di grande saggezza giunti su Mystara eoni addietro, cominciarono a estinguersi proprio a causa dell'immenso potere magico del loro spirito, che, ormai divenuto incontrollabile in seguito ai loro esperimenti, stava divorando i loro corpi mortali. Una volta compreso che l'estinzione era imminente, nell'estremo tentativo di salvarsi gli ultimi eldar tentarono di trasformarsi in una razza che potesse contenere i propri poteri magici: alcuni scelsero così di emulare la razza draconica che stava allora sviluppando le prime distinzioni tra draghi cromatici (dall'unione di questi eldar coi primi draghi cromatici ebbero poi origine i draghi metallici). Altri eldar invece tentarono di trasformarsi in creature umanoidi più aggraziate e resistenti per non stravolgere totalmente il proprio aspetto, ma il cambiamento non fu sufficiente e continuarono a perire. Fu a questi ultimi che Ordana si rivolse con un patto: avrebbe dato loro la possibilità di sopravvivere privandoli di parte dei loro poteri e adattando la loro nuova forma all'ambiente circostante in cambio della loro venerazione e del compito che gli avrebbe affidato una volta pronti. Gli eldar che accettarono vennero così plasmati magicamente da Ordana, che ridimensionò i loro poteri e li affidò alle cure degli spiriti della natura e delle faedorne, isolandoli dal resto del mondo per almeno un milione di anni, fino a che nelle nuove generazioni cessarono i decessi dovuti all'energia magica innata della specie: nacquero così i primi elfi puri. Tuttavia, col passare del tempo alcuni degli elfi salvati da Ordana manifestarono





poca riconoscenza verso la loro benefattrice, accusandola di aver tolto loro i poteri più importanti degli antichi eldar per assoggettarli, e nel tentativo di ritrovare l'antica grandezza perduta cercarono di affinare i loro nuovi poteri ignorando gli avvertimenti delle faedorne. La superbia di questi elfi costrinse Ordana a isolarli dal resto dei suoi protetti, e vennero così scacciati dal paradiso silvano in cui crescevano gli elfi. Questi elfi presero ad abitare nel nord dello Skothar, in quelli che sarebbero poi stati battezzati i Boschi Rossi dalla popolazione di Blackmoor migliaia di anni più tardi, e furono i progenitori dei primi elfi d'oro, d'argento e di bronzo. Il resto degli elfi, una volta giudicati pronti, venne trasferito da Ordana sull'isola meridionale di Evergrun, e isolati dal resto del mondo diedero vita alla razza degli elfi silvani. Tuttavia, nel corso dei millenni successivi gli umani di Blackmoor cominciarono ad esplorare il mondo grazie alla loro tecnologia superiore, e quando scoprirono l'esistenza degli elfi di Evergrun cercarono di plagarli e di sfruttare le loro conoscenze, mandando proprio alcuni clan di elfi blackmooriani (elfi d'argento e di bronzo) in qualità di ambasciatori e persuasori. Quando anche gli elfi evergruniani abbandonarono la sua filosofia per seguire gli insegnamenti tecnologici dei blackmooriani, Ordana ne fu immensamente rattristata e comprese che se non fosse intervenuta, gli umani avrebbero fatto dimenticare agli elfi i precetti del *dainrouw*, il sentiero della foresta (questo è il nome della sua filosofia in silvano), portandoli alla rovina. Così ispirò due profeti, Ilsundal il Saggio e Calitha Stella di Mare, a riportare la sua parola presso il popolo elfico, perché si ravvedesse e tornasse alle antiche usanze sacre. Quando la tecnologia condusse i blackmooriani alla catastrofe nota come la Grande Pioggia di Fuoco, gli elfi dovettero abbandonare l'isola di Evergrun prima che sprofondasse e si trasferirono nel Grunland. Fu in quel momento che molti di loro diedero ascolto alle parole dei profeti di Ordana e tornarono al *dainrouw*. Tuttavia, la blasfemia blackmooriana non era ancora sradicata, quindi per evitare del tutto qualsiasi contaminazione e tentazione futura, spronò Ilsundal nella sua epica migrazione che condusse gli elfi a lei fedeli dalla Davania al Brun, e patrocinò l'arrivo di Calitha nella sfera del Tempo, anche se come conseguenza dell'ascesa di questi due eroi tra le sfere immortali e della loro successiva influenza sulle generazioni di elfi che seguirono, il suo culto venne lentamente abbandonato dalla maggioranza degli elfi. Attualmente Ordana viene venerata dagli elfi dei boschi di Minrothad e da alcune comunità di elfi e druidi nel mondo esterno (in Wendar, Alfheim, Costa Selvaggia, Davania, Isola dell'Alba) e nel Mondo Cavo che ancora si ricordano di lei. Esistono

infine molte razze silvane (inclusi treant) che le rendono omaggio regolarmente.

**Personalità:** Ordana è una forza della natura e si identifica con la maestosità e la longevità delle foreste e con le creature che vi abitano. Per questo si considera protettrice di tutte quelle razze che vivono nelle foreste e di tutte quelle culture che curano e rispettano la flora e la fauna forestale, mentre disprezza coloro che distruggono i boschi o che usano il fuoco in maniera sconsiderata (in primo luogo gli immortali Rathanos e Zugzul). Nonostante abbia perso numerosi fedeli a causa di Ilsundal, Ordana lo considera comunque un ottimo alleato, e può contare anche sulla lealtà e la protezione dei Korrigan (patroni degli elfi del Wendar), sull'amicizia di Lornasen (la giovane immortale elfica della bellezza), di Calitha (elfa protettrice dell'ecosistema marino), Zirchev (anch'egli amante delle selve) e Ka (patrono del Mondo Cavo).

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Khoronus]

**Alleati:** i Korrigan, Calitha, Lornasen, Ilsundal, Zirchev, Ka

**Nemici:** Rathanos, Zugzul

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Neutrali

**Armi favorite:** clava (permesse tutte le armi da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuite Religione druidica e Sopravvivenza in foresta, capacità di Nascondersi e Muoversi silenziosamente come ladri di pari livello in ambiente silvestre, bonus di 1 punto alla CA. I chierici di Ordana sono tutti druidi silvani.

**Abilità e poteri dei difensori druidici:** abilità gratuita Sopravvivenza, capacità di Nascondersi nelle ombre e Muoversi silenziosamente come ladri di pari livello quando si trova nei boschi

**Domini:** Tempo, Bene, Vegetale, Protezione, Fertilità

**Arma preferita:** randello (piccolo o grande)

**Fonte:** GAZ5, GAZ9, HW, WotI, SCS

## PAARKUM

### Patrono dell'Ordine e della Legge, Patrono della Sincerità e della Lealtà

**Livello, Allineamento, Sfera:** 8° (Temporale), LB, Materia

**Simbolo:** un triangolo diviso in tre sezioni, ciascuna delle quali contiene un elemento diverso: bilancia (alla base), spada (a destra) e libro (a sinistra)

**Aree d'interesse:** ordine, giustizia, virtù, fedeltà, lealtà, sincerità

**Diffusione del culto:** Davania (Brasol, Vulcania)

**Aspetto:** un umano di circa sessant'anni, di statura e corporatura imponente (1,95m per 110kg) ma con muscoli guizzanti e tonici, capelli corvini e occhi neri e una carnagione abbronzata, con la pelle segnata dal sole e dal vento, che indossa un'armatura di piastre col suo simbolo dipinto sul petto e porta in spalla uno spadone.



**Storia:** dopo anni passati a combattere per la sua patria, al termine della lunga e vittoriosa campagna contro i nemici mileniani e i simbasta del Bacino Aryptiano, Paarkum, un nobile paladino di origini varelliane, cercò la strada per l'immortalità con l'unico scopo di continuare a lavorare per portare l'ordine nel mondo, sentendosi in dovere di servire la Legge per l'eternità. La sua sincerità e la sua dedizione colpirono talmente il suo patrono Maat, che ella lo aiutò di buon grado nel suo percorso, imponendogli di recuperare la Piuma d'Avorio a lei sacra. La prima incarnazione di Paarkum come sacerdote lo portò a servire una chiesa legale con rinnovato vigore, e dopo soli due anni riuscì a recuperare l'artefatto. La seconda incarnazione come ladro invece gli diede molti più problemi, a causa del nuovo stile di vita e dei compiti a cui non riusciva ad abituarsi. Dopo quattro faticosi anni la sua ricerca fu completata, ed uno dei suoi compagni dovette essere risorto, responsabilità che Paarkum si addossò aumentando la sua reputazione. Nell'incarnazione come mago Paarkum scopri meravigliato gli incredibili poteri e le conoscenze a cui avevano accesso gli incantatori. Questa volta trovare la Piuma fu un compito più difficile del previsto, poiché essa era ben sorvegliata, ma infine riuscì nel suo intento. Tornato in patria, eresse un obelisco in cui erano incise le sue gesta, dagli scontri con esseri malvagi ad un elenco di azioni legali che aveva compiuto per riportare l'ordine dove regnava il caos. Fatto ciò, partì da solo avventurandosi nelle terre selvagge del sud di Davania, e al termine di un'epica avventura in cui sconfisse un malvagio stregone sul sentiero dell'Entropia, liberandone gli schiavi e salvando molti innocenti, ottenne finalmente l'immortalità nella sfera della Materia nel I secolo DI.

**Personalità:** Paarkum è la quintessenza della legalità e dell'ordine, una persona incapace di concepire l'esistenza che non sia regolata da leggi e codici di comportamento morale. Egli non tollera l'ingiustizia, e si sente in dovere di vendicare i torti subiti dagli indifesi, predicando ai suoi fedeli di far

rispettare la giustizia e riportare l'ordine ovunque e a qualsiasi costo. È un fervente alleato di Maat ed è diventato amico anche del Plasmatore, che si è convertito al bene proprio dopo aver incontrato Paarkum durante la sua esistenza mortale, e di Finidel, che lo ha accolto tra i protettori della regione del Brasol.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Maat]

**Alleati:** Maat, Plasmatore, Finidel

**Nemici:** qualsiasi entropico

**Allineamento dei seguaci:** Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

**Armi favorite:** spadone (permesse tutte le armi da tiro e le armi a due mani)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Percepire inganni*, bonus di +1 alla Sagghezza, bonus di +2 alle abilità *Codici e Leggi* e *Etichetta* (non gratuita)

**Abilità e poteri dei paladini:** abilità gratuita *Percepire inganni*, bonus di +1 alla Sagghezza

**Nota:** Chierici e paladini sono obbligati a rispettare il Codice di Maat.

**Domini:** Materia, Legge, Bene, Giustizia

**Arma preferita:** spadone

**Fonte:** IM2

## PALARTARKAN L'ALTISSIMO

### Patrono di Ar, Signore dell'Aria

**Livello, Allineamento, Sfera:** 12° (Temporale), N, Energia

**Simbolo:** una montagna volante

**Aree d'interesse:** Alphatia (Regno Fluttuante di Ar in particolare), astronomia e astrologia, piano elementale dell'aria, magie di gravità, aria e volo

**Diffusione del culto:** Alphatia, Isole Alatiane, Mondo Cavo (Neathar Hiakrai)

**Aspetto:** un umano dalle spalle larghe e dal fisico muscoloso, con folti capelli bianchi, barba e baffi candidi e ben curati, con indosso abiti dai toni azzurri e bianchi che ricordano le nuvole. Di solito appare fluttuando con le gambe incrociate in meditazione.

**Storia:** durante la sua vita mortale, Ar era un mago alphetiano che visse su Vecchia Alphatia durante il regno di Alphaks. Quando il mondo scoppiò a causa della guerra magica e gli alphetiani migrarono attraverso i piani, Ar era appena agli inizi del Sentiero del Paragone, e seguì gli esuli fin su Mystara. Qui decise di plasmare una parte del continente in cui si insediarono gli alphetiani espatriati per completare la sua prova, ed essendo affascinato dall'aria e dal volo creò il Continente Volante di Ar, insegnando poi ai suoi allievi la maggior parte delle conoscenze



moderne dei maghi dell'aria alphetiani; grazie a questi ultimi successi raggiunse l'immortalità intorno all'840 PI, rivelandosi poi col nome di Palartarkan agli incantatori alphetiani.

Personalità: Un eccellente studioso e ricercatore dei misteri dell'universo, Palartarkan è il patrono riconosciuto dei maghi alphetiani, nonché di tutti coloro che si interessano della natura del Multiverso, delle leggi di gravità, delle grandi opere di terraforming, della natura nonché delle tecniche del volo e del Piano Elementale dell'Aria.

Patrono: sconosciuto [presunto: Ixion]

Alleati: Alphetia, Razud, Zalaj

Nemici: Alphaks

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi da tiro e quelle scagliabili)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Orientamento, capacità di volare (v. inc. arc. 3°) una volta al giorno, bonus di +2 alle abilità Astronomia e Divinazione: Astrologia (non gratuite)

Domini: Energia, Magia, Conoscenza, Gravità

Arma preferita: mezza lancia

Fonte: DotE, HW, WotI

## PALSON

(APOLLO)

**Patrono delle Arti e del Talento, Maestro della Tattica**

Livello, Allineamento, Sfera: 4° (Iniziato), NB, Pensiero

Simbolo: una mela dorata

Aree d'interesse: tattica, arti (musica, teatro, pittura, poesia e prosa), passione, poliedricità

Diffusione del culto: Mondo Cavo (Mileniani)

Aspetto: un affascinante giovane sui vent'anni con una chioma bionda dai corti ricci, un fisico snello e atletico che lo fa apparire come il ritratto della salute, un volto abbronzato dal sorriso smagliante e dallo sguardo astuto, con indosso una toga bianca di lino sbracciata che lo copre fino a metà coscia rivelando il suo fisico invidiabile, una corona d'alloro in testa e un arco corto a tracolla.

Storia: TEORIA PROBABILE: Palson nacque nell'Impero di Milenia (Mondo Cavo) intorno al V secolo DI. Figlio di un senatore di ricca famiglia, ebbe fin da piccolo un'educazione completa, potendo frequentare il ginnasio e l'accademia mileniana, nutrendo così il corpo e la mente con eccellenti risultati. Cresciuto nel rispetto delle tradizioni, Palson fece una brillante carriera nei ranghi dell'esercito mileniano grazie alla sua cultura e alle brillanti

doti di stratega, nonostante la sua esperienza sul campo si limitò a poche sporadiche finte battaglie. Venne infine assegnato dopo una decina d'anni alla neonata marina mileniana col rango di Ammiraglio nel 420 DI, con la speranza che grazie alle sue capacità Milenia riuscisse finalmente ad avere ragione dei vicini traldar. E fu così che solo due anni dopo le qualità di Palson furono da tutti riconosciute e celebrate in seguito alla Battaglia di Corisa, nella quale grazie alla sua strategia la marina mileniana ebbe la sua prima vittoria sulla flotta d'invasione traldar, affondando decine di vascelli nel Golfo di Corisa. Nonostante questa sua brillante carriera tuttavia, Palson non fu mai un amante della battaglia e della lotta, preferendo invece trovare gioia nei piaceri della carne e della mente. Questo lo rese un celebre e riconosciuto amante dell'arte e della musica, un artista poliedrico (attore e poeta di talento) e un uomo dal fascino irresistibile. Fu la sua passione per la scienza della tattica, nonché le sue ripetute imprese di stratega (che resero la marina mileniana imbattibile nel corso di un ventennio) ad attirare l'attenzione di Noumena, che lo mise alla prova anno dopo anno con situazioni in cui egli riuscì brillantemente a destreggiarsi, aumentando la sua fama e proteggendo Milenia e la sua famiglia. Così Palson intraprese il sentiero dell'Eroe Epico e raggiunse l'immortalità nel VI secolo dopo avere sventato un piano degli zargosiani per portare una piaga di non-morti nell'impero.

Personalità: Attualmente Palson è conosciuto solo in Milenia, dove agisce come patrono delle arti e della tattica (ha un seguito preponderante tra gli studiosi e gli artisti), ma sta cercando nuovi seguaci anche nei regni esterni abitati da discendenti dei mileniani (ha piccoli culti in Minaea). È un leale alleato di Noumena e spesso si diverte a fare con lui complicati giochi di logica, e col tempo è diventato anche alleato di Taroyas, primo imperatore di Milenia, che tratta con una sorta di timore reverenziale, e di Lokena, ammirandone l'audacia e l'intelligenza. Palson ha comunque un animo ardente e poetico, e per svagarsi spesso fraternizza con Tiresias (amando ballate, poesia e musica), Faunus (gran maestro di edonismo) e soprattutto con Kythria (che non manca di inebriarlo di complimenti e di altre attenzioni). Non ha nemici, anche se c'è un'accesa rivalità tra lui e Guidarezzo per il primato nella musica.

Patrono: Noumena

Alleati: Noumena, Lokena, Taroyas, fraternizza con Tiresias, Faunus e Kythria

Nemici: nessuno (rivalità con Guidarezzo)

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Legali

Armi favorite: arco corto (permesse tutte le armi da tiro e le armi semplici a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: un'abilità gratuita di Arte a scelta, bonus di +1 sull'Intelligenza

Abilità e poteri dei paladini: un'abilità gratuita di Arte a scelta

Domini: Pensiero, Bene, Arti

Arma preferita: arco corto

Fonte: WotI, IM2

## PATURA

(HERA)

**Patrona delle Donne e della Maternità,**

**Patrona del Focolare Domestico**

Livello, Allineamento, Sfera: 4° (Iniziato), NB, Energia

Simbolo: un focolare

Aree d'interesse: donne, famiglia, fedeltà, bambini, maternità

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Karameikos, Thyatis)

Aspetto: una donna di quarant'anni dalla pelle olivastra, con un fisico procace e forme generose, capelli neri raccolti in un'elaborata crocchia sulla nuca fermata con un filo di perle, un'aria da severa matrona che tuttavia non oscura la bellezza del viso e dei profondi occhi neri, vestita con una toga di seta bianca dalle maniche corte, ornata con una spilla d'oro e una collana di turchesi.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** in vita fu Patricia Monomachos, nobile primogenita dell'imperatrice thyatiana Valeria II (unica imperatrice ad aver avuto vari figli senza mai prendere marito), la quale finì per ereditare il diritto al trono nel 642 DI, dopo che il fratello Gabriel (principe ereditario sostenuto dalla Guardia Imperiale) venne messo a morte dal Senato dopo aver avvelenato la madre e assassinato alcuni senatori suoi acerrimi nemici per regnare incontrastato. Ascesa alla corona imperiale appena ventenne abbandonando la carriera sacerdotale che la voleva sposa di Ixion, Patricia dovette subito districarsi in mezzo alle trame dei senatori e dei generali che cercarono di circuirle e farne la propria marionetta, e questo la rese terribilmente diffidente e fredda nei confronti dei suoi pari. Nonostante amasse molto i bambini, non riuscì mai a fidarsi totalmente degli uomini che le giuravano amore eterno, e rimase pertanto sola (venendo ribattezzata l'Imperatrice Vergine), sviluppando un carattere mistantropo e talvolta paranoico. Il suo regno fu caratterizzato da numerose leggi promulgate in favore delle donne thyatiane e dall'ascesa del sesso femminile nelle posizioni di potere nell'esercito e in senato. Nonostante ella fosse inizialmente un sovrano illuminato tuttavia, la sua costante solitudine e paranoia avvelenò lentamente il cuore di Patricia, che alla fine si ritrovò a dare ascolto ai consigli di Dafne, una creatura demoniaca che si fingeva sacerdotessa di Vanya. Fu così che si passò a promulgare misure sempre più umilianti verso il sesso maschile, reo di avere schiavizzato le donne, e i continui eccessi di Patricia le alienarono completamente l'esercito e gran parte del

Senato, che cominciò a complottare per eliminarla e rimpiazzarla col cugino Lucius Senestus. Naturalmente, scoperto il complotto, la repressione di Patricia (organizzata da Dafne) fu spietata, e la prima testa a cadere fu quella del cugino senatore e di altri suoi alleati. Questi atti dispotici scatenarono un periodo di disordini senza precedenti, che culminò con un colpo di stato dopo la disfatta della campagna militare per riconquistare le Ierendi con le battaglie di Utter e di Onore. I generali osteggiati riuscirono così ad ottenere l'appoggio del Senato per incoronare il Comandante della Guardia Imperiale, Gabrionikos Tatzianes (Gabronius II) nel 644 DI, e dopo soli due anni di regno Patricia dovette così fuggire in segreto, avendo perso il sostegno dei potenti e persino il favore del suo patrono Ixion. Ella cominciò quindi a vagare per l'impero progettando atroci azioni per vendicarsi e distruggere la forma patriarcale dello stato. Numerosi furono gli assassini che perpetrò spinta dall'odio, imboccando consapevolmente il sentiero dell'Entropia (anche per vendicarsi dell'abbandono di Ixion) con la fedele Dafne a spronarla e consigliarla. La sua discesa nel male terminò il giorno in cui, dopo avere assassinato un giovane patriarca di Ixion, si trovò di fronte due neonati, i suoi figli. Quando Dafne cercò di ucciderli (visto che erano maschi e avrebbero solo fatto soffrire le donne in futuro), Patricia fu sopraffatta dall'istinto materno che aveva sempre coltivato nel suo cuore, e fermò l'amica, prendendo con sé i due infanti. Patricia avrebbe voluto crescere i bambini, ma Dafne cercò di dissuaderla, prima con le parole, poi coi fatti, uccidendo il più piccolo con diabolica freddezza ed invitando Pausania a fare altrettanto, pena l'abbandono della sua amica e amante. A quel punto Patricia comprese che il male non risiedeva necessariamente nel cuore dei maschi, ma in quello di tutte le persone meschine: persino Dafne, l'amica più cara e fidata, aveva dimostrato di averla manovrata e di non amare la vita, e questo le aprì gli occhi. Nello scontro che seguì Patricia uccise Dafne, scoprendo infine che si trattava di un diabolico demone che le aveva avvelenato l'anima, e decise così di fare ammenda di tutti i suoi errori allevando il neonato come fosse proprio figlio, cercando di portare felicità laddove aveva lasciato disperazione. Fu grazie a questo suo cambiamento che poté riabilitarsi, e col perdono e la protezione di Ixion imboccò infine la strada che, dopo numerose peripezie in varie terre dell'impero thyatiano, la portò a diventare immortale nella sfera dell'Energia nell'VIII secolo DI.

Personalità: Patura è una giovane immortale, ma ha acquisito saggezza e temperanza grazie alle sue esperienze, e ora si è fatta conoscere dai mortali come protettrice delle donne, dei bambini, della famiglia e della maternità, e di tutti i valori associati alla femminilità. Sorprendentemente è riuscita a trovare un compagno fedele e rispettoso solo una volta divenuta immortale, legandosi a Taroyas, ma continua a nutrire un forte odio verso quegli individui (immortali compresi) troppo sciovinisti o smaccatamente meschini. Per questo disprezza Rathanos ed è acerrima



nemica di Talitha (patrona del demone Dafne), che usa la femminilità per portare morte e angoscia, mentre è in ottimi rapporti (alcuni mormorano "intimi") con Diulanna, esempio della volontà femminile.

Patrono: Ixion

Alleati: Ixion, Taroyas (suo compagno), Diulanna

Nemici: Rathanos, Talitha

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici da botta)

Abilità e poteri dei chierici: capacità di aiuto domestico (v. inc. arc. 1°) permanente, bonus +2 sull'abilità Medicina (non gratuita)

Domini: Energia, Bene, Famiglia

Arma preferita: mazza leggera

Fonte: WotI, IM2

## PERLA

(SPIRITO DELLA LUNA, YVE LUIIG)

**Signore di tutti i Draghi Caotici, il Drago della Luna**

Livello, Allineamento, Sfera: 10° (Temporale), CM, Materia

Simbolo: una corona costituita da un serpente che si morde la coda, sormontata da una perla sul capo del serpente

Aree d'interesse: draghi e lucertoloidi caotici, istinto, caccia, avidità, dominio

Diffusione del culto: Norwold, Ochalea, Terre dei Wallara, comunità draconiche caotiche di Mystara

Aspetto: un enorme drago con scaglie madreperlacee, bianche e iridescenti, la cui forma sembra costantemente cambiare e mutare leggermente.

Storia: Perla fu durante la sua vita mortale su Mystara un drago rosso particolarmente feroce, astuta ed esperta nelle arti magiche, tanto insidiosa e potente che nessuno avventuriero mortale riuscì mai a sconfiggerla. Il Grande Drago aveva già patrocinato l'ascesa all'immortalità di un drago legale e di uno neutrale, quindi per chiudere il cerchio e mantenere l'equilibrio universale nel pantheon draconico cercò a



lungo un drago caotico che potesse diventare il nuovo Drago della Luna, e alla fine scelse Perla, il più potente e spietato tra i draghi che vivevano nello Skothar. Dopo aver accumulato enormi tesori e distrutto innumerevoli insediamenti umani e rakasta, la proposta del Grande Drago di diventare immortale riempì Perla di orgoglio, ed ella comprese che la sua crudeltà e voracità, che avevano guidato fino a quel momento le sue azioni, erano giustamente state riconosciute come qualità meritorie dal signore dei draghi. Da quando è divenuta immortale (poco più di un secolo fa), Perla è la protettrice di draghi e rettiloidi caotici, e incita i suoi fedeli ad essere spietati, furbi e predatori proprio lei.

Personalità: Perla è un immortale astuto, crudele e infido. Essa adora il potere che la sua nuova posizione le ha concesso, e ha trasformato il suo piano di residenza in un paradiso draconico di caccia, in cui avventurieri, cavalieri e ladri sono dei succulenti e divertenti passatempi con cui dilettarsi. Attualmente Perla ama passare le sue giornate cacciando i mortali e aumentando l'enorme tesoro che ha accumulato nel tempo, anche se il Grande Drago spera che dopo un paio di secoli di questa vita Perla capisca quali sono i suoi veri doveri di immortale; gli altri draghi immortali ne dubitano fortemente.

Nota: gli immortali draconici (Perla, Opale, Diamante e il Grande Drago) vengono sostituiti da altri candidati quando questi ultimi muoiono, in modo che la posizione che occupano nel pantheon draghesco non sia mai vacante (altrimenti ne risentirebbe l'equilibrio universale).

Patrono: Grande Drago

Alleati: Grande Drago

Nemici: Diamante, Bemarris

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Caotico; i chierici devono essere Caotici

Armi favorite: armi naturali (permesse le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: capacità di parlare con qualsiasi drago, capacità di infravisione permanente entro 18 metri, bonus di +1 al THACO

Abilità e poteri dei vendicatori: capacità di parlare con qualsiasi drago, capacità di infravisione permanente entro 18 metri

Domini: Materia, Caos, Male, Draghi

Arma preferita: armi naturali (morso o artigli)

Fonte: WotI, Master e Immortal set, OHP

# PETRA

## Guardiana di Traladara, Patrona dei Difensori, Protettrice delle Città Assediate

Livello, Allineamento, Sfera: 17° (Celestiale), LN, Tempo

Simbolo: uno scudo circolare con una borchia tonda al centro (può sembrare anche come il tornio di un vasaio)

Aree d'interesse: patriottismo, protezione, coraggio, resistenza, virtù, lealtà, chierici combattenti, città assediate, traldar, mileniani, traladarani

Diffusione del culto: Città-stato huleane, Mondo Cavo (Mileniani, Traldar), Mondo Conosciuto (Karamaikos)

Aspetto: una donna minuta dalla pelle chiara e dai capelli scuri tagliati corti, con indosso un'antica armatura di bronzo in foggia traldar o un busto di cuoio modellato tipico dei mileniani, uno scudo al braccio sinistro e una pesante mazza nella destra, con un'espressione determinata e severa sul viso.

Storia: Petra era la Regina di Krakatos e la più potente e carismatica sacerdotessa di Khoronus nelle terre dei traldar quando iniziò l'invasione degli gnoll del 1000 PI. Dopo aver perso il marito in un'imboscata degli gnoll, unì le proprie forze a quelle di Re Halav, e il suo appoggio fu un fattore determinante nel tentativo di unificazione delle varie città portato avanti da Halav per resistere all'invasione. Dotata di grande magnetismo e veterana di molte battaglie, Petra divenne ben presto la consigliera più fidata di Halav insieme con l'arcimago Zirchev, assumendo poi il ruolo di regina e amante di Halav. A lei toccò preparare le difese dei traldar nei duri anni dell'invasione, mentre Halav si occupava di studiare le tattiche di attacco e di condurre gli assalti contro gli gnoll. Quando Halav venne ucciso nella Battaglia del Fiume Volaga contro il capo supremo degli gnoll (scontro che segnò la fine dell'invasione gnoll), Petra officiò il rito funebre, e d'accordo con Zirchev, riportò poi in vita Halav segretamente come atto d'amore. Una volta che la minaccia fu definitivamente sventata, Petra, Halav e Zirchev si separarono, e ognuno per la sua strada riuscirono a trovare la via verso l'immortalità (che nel caso di Petra arrivò dopo la metà del VIII secolo PI, dopo aver reso Krakatos un regno forte e indipendente), ritrovandosi poi tra le sfere celesti e unendosi per proteggere i propri discendenti nel mondo.

Personalità: Petra è un immortale con molto senso pratico e poco avveza ai fronzoli e alle sciocchezze. Non prova pietà per coloro che si autocommiserano e non hanno il coraggio di sfidare la sorte preferendo piangere sulle loro disgrazie, mentre appoggia

totalmente quei personaggi che vanno avanti nonostante le difficoltà e non hanno paura di rischiare l'impossibile. Petra è la patrona di tutti i chierici-guerrieri, di coloro che difendono città assediate e dei traladarani e mileniani sparsi per il mondo. Petra è spesso in conflitto con Vanya a causa del carattere belligerante della Signora Grigia e del fatto che Vanya si oppone da sempre all'impero mileniano.

Patrono: Khoronus

Alleati: Halav (suo compagno), Zirchev

Nemici: spesso in conflitto con Vanya, Hircismus

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: mazza (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Autorità*, bonus di +1 alla Forza, bonus di +1 al THAC0

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Autorità*, bonus di +1 alla Forza

Domini: Tempo, Legge, Protezione, Guerra, Coraggio

Arma preferita: mazza pesante

Fonte: GAZ1, HWR3, HW, WotI





# PFLARR

(TESTA DI SCIACALLO)

**Patrono degli Hutaakani, Patrono di Nithia, Patrono della Magia, Guardiano dei Vivi e dei Morti**

Livello, Allineamento, Sfera: 25° (Eterno), N, Energia

Simbolo: una testa di sciacallo con occhi umani

Aree d'interesse: magia, conoscenza, protezione, hutaakani, costrutti magici

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Renardie), Città-stato di Hule, Mondo Cavo (Hutaakani, Nithiani)

Aspetto: un umanoide alto due metri coperto da una fine pelliccia marrone e con la testa di sciacallo, che indossa una tunica di cotone in stile nithiano.

Storia: Pflarr non nacque, ma venne creato nel laboratorio di un potente mago nithiano secoli prima che l'impero di Nithia muovesse i suoi primi passi. Pflarr venne creato per essere una guardia perfetta, ma l'esperimento non fu un gran successo, visto che il mago venne assassinato poco dopo. Dopo aver vendicato il suo creatore uccidendo l'assassino (uno stregone rivale), Pflarr rimase solo con due enormi biblioteche magiche a sua disposizione, e fece l'unica cosa possibile: iniziò a studiare le arti magiche. Col tempo egli divenne un mago straordinario, e inevitabilmente scoprì il sentiero del Paragone, iniziando la sua ascesa verso l'immortalità sotto l'egida di Rathanos, che scelse Pflarr per influenzare il popolo nithiano e diventarne il patrono. *Per prima cosa Pflarr conquistò il rispetto e la fiducia di diversi villaggi grazie alle sue capacità magiche, e si presentò come l'araldo del divino Ra, giunto a reclamare la sua sovranità sul mondo. Con l'aiuto dei numerosi costrutti da lui creati, Pflarr mise in piedi un esercito di notevole potenza e procedette a conquistare una gran parte della zona meridionale del Bacino Alasiyano attuale, fortificando i confini contro le tribù che gli si opponevano e bonificando le terre paludose e aride grazie alle sue conoscenze magiche e scientifiche, che gli permisero di creare i primi mitici Monoliti Nithiani (obelischi in grado di assorbire potere magico dai viventi e dai morti, rilasciandolo sotto forma di effetti magici stabiliti dal loro creatore). In pochi decenni Pflarr creò dunque un regno prospero e forte, basato sull'adorazione di Ra e di Pflarr in qualità di suo emissario. Pflarr creò quindi la Piramide Possente, un artefatto unico nel suo genere sia*



per dimensioni che per proprietà magiche come sua Testimonianza, e dopo aver sconfitto tutti i rivali più potenti della regione, ultimo dei quali fu proprio l'infido Apophis (fratellastro di Chardastes), sul quale lanciò una maledizione che lo sfigurò poco dopo la sua fuga, egli raggiunse l'immortalità nella Sfera dell'Energia nel 1540 PI, primo "nithiano" a ottenere questo status, seguito poco dopo da Maat. Per avere aiutato Chardastes nella sua riconquista del regno, il suo culto e quello di Ra vennero imposti dal sovrano in tutto il Regno di Nithia. Così, quando la civiltà nithiana si espanse divenendo un impero unificato, Pflarr era già venerato dai suoi abitanti come uno degli immortali principali, patrono della magia e della conoscenza e guardiano dei vivi e dei morti, e la sua Piramide Possente divenne il modello usato da tutti i grandi sovrani nithiani per costruire la propria tomba, un luogo che avrebbe permesso loro di raggiungere l'immortalità e al tempo stesso di essere venerati come dei. Successivamente nel 1500 PI Pflarr creò una razza a sua immagine e somiglianza, gli hutaakani, svelando loro grandi segreti magici e tecnologici, ma si disinteressò totalmente dell'andamento politico e morale della Nithia, contento solo che continuassero a tributargli omaggi e che la ricerca magica progredisse. Per questo fu colto alla sprovvista dalla corruzione che Thanatos portò in Nithia, e incapace di porre rimedio alla svolta pericolosa dell'impero, decise di unirsi agli altri immortali per porre fine alla storia della Nithia prima che essa diventasse un pericolo troppo grande per Mystara. Nello stesso tempo, insieme a Rathanos decise di salvare alcune comunità non toccate dall'influenza entropica, che vennero collocate nel Mondo Cavo, garantendo così che il suo culto non venisse dimenticato, facendo la stessa cosa anche con gli hutaakani, che nel corso dei secoli erano divenuti sempre più isolati e decadenti. Prese però interesse in una stirpe di esseri chiamati lupin (umanoidi dai tratti canini che in seguito si incrociarono sia con gnoll che con hutaakani sopravvissuti), che aiutò a diffondersi nel mondo fino a che questi lo venerarono. Oggi il culto di Pflarr è quasi scomparso dal mondo esterno (permane solo in alcune comunità lupin e a Thothia), e per questo è molto più interessato agli affari del Mondo Cavo, in cui nithiani e hutaakani ancora gli portano rispetto e reverenza.

Personalità: Pflarr non ragiona come gli altri immortali, probabilmente a causa della sua natura originale. Ciò che più conta per lui sono lo studio della magia e il rispetto che gli è dovuto dai suoi fedeli. Se tuttavia nota che alcuni seguaci non gli tributano più gli

onori dovuti o cessano di venerarlo correttamente, non interviene direttamente per punirli o riportarli sulla retta via, ma dà loro il tempo e l'opportunità di ravvedersi; se poi questi non ritornano sulla giusta strada, li abbandona senza esitare, preferendo concentrarsi su altri fedeli o creando un nuovo culto da qualche altra parte. Pflarr infatti non si sente in dovere di essere legato ai suoi credenti, ma sono piuttosto loro a dovergli dimostrare fedeltà e rispetto, e quando non lo fanno li abbandona al loro destino senza remore. L'unico che manda davvero su tutte le furie Pflarr è Ranivorus, la sua copia malriuscita (tentativo dei nithiani di emulare gli hutaakani che portò alla creazione degli gnoll), il quale ha causato la caduta di Nithia insieme a Thanatos e continua a creare problemi ai suoi fedeli ovunque nel mondo.

Patrono: Rathanos

Alleati: Rathanos

Nemici: Ranivorus, Thanatos

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali

Armi favorite: spada-falcetto (permesse tutte le armi della cultura nithiana)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Allerta*, capacità di *Sentire rumori* come ladro di pari livello, capacità permanente di *lettura del magico* (v. inc. arc. 1°), capacità di evocare incantesimi arcani da qualsiasi pergamena come mago di pari livello

Abilità e poteri dei campioni: abilità gratuita *Allerta*, capacità di *Sentire rumori* come ladro di pari livello

Domini: Energia, Magia, Conoscenza, Protezione

Arma preferita: khopesh

Fonte: HW, HWR2, WotI, Dragon #237

## PHARAMOND

(FEI-YAOREII)

**Patrono dell'Ambizione e del Potere**

Livello, Allineamento, Sfera: 23° (Empireo), CN, Energia

Simbolo: un turbine nero con saette rosse che fuoriescono

Aree d'interesse: magia, potere, ambizione, scaltrezza, slealtà, inganno

Diffusione del culto: Alphatia, Ochalea, Terre di Mezzo, vari piani esterni tra cui Vecchia Alphatia

Aspetto: un uomo di media statura, con la pelle di un pallore cinereo e le vene che disegnano una ragnatela blu visibile sotto la cute, il cranio rasato e lucido, una corta barba nera, naso adunco e occhi violacei che brillano costantemente, vestito con una tunica sfarzosa di color cremisi decorata con rune protettive, una cintura di fili

d'oro intessuti con pietre preziose, un paio di bacchette alla cintura e un bastone di cristallo verde in mano.

Storia: TEORIA PROBABILE: noto come Karandas su Vecchia Alphatia, fu un mago che divenne molto potente in seguito a diversi tradimenti e piani ben congegnati per eliminare i suoi rivali. Dopo la distruzione del suo mondo, a differenza del resto dei suoi compatrioti, rimase sulle isole vaganti nello spazio, riuscendo a salvarsi grazie alla sua magia, e ricostruì con pazienza un piccolo impero sfruttando le sue conoscenze magiche e abbattendo chiunque osasse mettere in dubbio le sue decisioni. In seguito a numerosi viaggi compiuti negli altri piani venne a conoscenza di una strada per giungere alla vita eterna, e iniziò così il sentiero del Paragone sotto la guida di Razud. Dopo aver creato la famosa nave in fase gammariana, addestrato i suoi apprendisti e stabilizzato l'atmosfera nello spazio alphatiano creando un ambiente unico, venne così accolto tra gli immortali nel 930 PI. In seguito si dedicò completamente ad ammassare altre conoscenze e nuovo potere per scalare le gerarchie dell'Energia con ogni mezzo, estendendo la sua influenza anche nel nuovo impero alphatiano su Mystara, anche se ha sempre manifestato più interesse per i piani esterni e le altre dimensioni che per il Primo. Recentemente con l'aiuto di altri immortali (Mazikeen, Harrow e Hircismus) ha ordito un piano per distruggere diversi candidati immortali di Mystara e favorire altri dei piani esterni e della dimensione dell'Incubo da lui sponsorizzati, in modo da aumentare il suo prestigio nella sfera, ma è stato smascherato dopo il forfait di Mazikeen e giudicato colpevole da Ixion di atti contro il Primo. Per questo è stato regredito di grado e solo grazie agli sforzi intrapresi nell'ultimo decennio è tornato al livello precedente.

Personalità: Pharamond è un arrivista assetato di potere, un immortale ambizioso che vive per comandare gli altri e imporre le proprie idee (per questo preferisce circondarsi di alleati succubi della sua personalità). Egli ama il potere per le possibilità infinite d'azione che dà, e la sua filosofia è che qualsiasi mezzo è lecito per raggiungere i propri fini, anche l'inganno e la forza bruta). L'unico che gli è rimasto fedele tra gli ex alleati è il solo Harrow, col quale continua a cercare di portare tra i ranghi immortali nuovi candidati dell'Incubo.

Patrono: sconosciuto [presunto: Razud]

Alleati: Harrow

Nemici: Mazikeen





Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici di una taglia inferiore al chierico)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Incantesimo inarrestabile*, bonus di +1 all'Intelligenza, bonus di +2 alle abilità *Concentrazione*, *Conoscenze occulte* e *Forgiatura magica* (non gratuite)

Domini: Energia, Caos, Magia, Inganno

Arma preferita: pugnale

Fonte: IM3

## PLASMATORE

(*ЛАН ЦАЙ-ХЕ*)

**Patrono della Tolleranza e dell'Uguaglianza,  
Maestro di Carità, Difensore dei Deboli**

Livello, Allineamento, Sfera: 7° (Temporale), NB, Energia

Simbolo: un bastone nero con una mano bianca aperta all'estremità superiore

Aree d'interesse: pace, carità, uguaglianza, giustizia, tolleranza, combattere soprusi e pregiudizi, proteggere i deboli

Diffusione del culto: Alphatia, Davania (Brasol, Izonda, Pelatan, Picchi di Ghiaccio, Vulcania), Ochalea, Yannivey

Aspetto: un giovane umano sui vent'anni, con un fisico prestante e muscoloso, lunghi capelli castani e un viso dall'espressione nobile e gentile.

Storia: Durblaga nacque da una tribù di orchi nel continente meridionale di Davania. Picchiato fin da piccolo dai suoi compagni a causa della sua indole remissiva e della sua intelligenza superiore, crebbe con la schiena storta e numerosi difetti fisici, e l'emarginazione dalla tribù lo fece diventare scontroso e incredibilmente vendicativo. Quando la sua tribù venne assoggettata da un potente mago varelliano che stava espandendo i suoi domini, Durblaga colse l'occasione e gli offrì i propri servizi, venendo accolto come apprendista dallo stregone fino a diventare, nel corso degli anni, il suo braccio destro, grazie alla sua spiccata intelligenza. Tuttavia, col passare del tempo Durblaga venne sempre più sconcertato dalla malvagità e dalle atrocità commesse dal suo padrone nel nome della ricerca di potere e ricchezza, cominciando a dubitare della strada intrapresa. Seguendo attentamente le mosse dello stregone, Durblaga ottenne anche le prime informazioni sui sentieri dell'immortalità proprio quando il mago iniziò la sua scalata nella sfera dell'Entropia. In seguito, un paladino votato alla causa del bene giunse nelle terre del malvagio stregone e ne sfidò il potere,

riuscendo a sconfiggerlo e a liberare i suoi schiavi. Durblaga fu risparmiato dalla pietà del paladino, il prode Paarkum (divenuto poi immortale proprio in seguito a quest'impresa), e da quel giorno fece solenne giuramento di abiurare la causa del male e di lottare per proteggere gli indifesi. Durblaga prese con sé i libri di magia e i tomi di antiche conoscenze del vecchio maestro e si trasferì nella montuosa e disabitata Vulcania, iniziando a percorrere il sentiero del Paragone in un luogo remoto per non doversi scontrare con altri maghi assetati di potere. Dopo aver creato un artefatto noto come la Mano della Carità (un bastone in grado di aiutare gli oppressi e i sofferenti), egli addestrò i suoi discepoli nelle vie del bene, e dopo aver modificato gran parte delle terre intorno alla sua dimora per renderle fertili e abitabili, un'oasi in cui umani, semi-umani e umanoidi convivessero in pace, venne accolto da Ixion nella sfera dell'Energia nel 240 DI, lasciando in eredità la Mano della Carità ai suoi seguaci, che ora la portano in giro per Davania predicando a umani e non umani le vie della giustizia, dell'uguaglianza e della carità nel nome del Plasmatore. *La sua fede inoltre si è estesa anche nell'Alphatia da quando si è manifestato e ha ottenuto seguaci nel regno di Limn, patria di umanoidi e mostri intelligenti che vivono pacificamente in Alphatia come cittadini a pieni diritti, e in Ochalea, dove viene venerato come uno dei Sei Illuminati (Lan Cai-he, simbolo della virtù dell'umiltà).*

Personalità: Il Plasmatore è molto sensibile riguardo alle sue origini, visto che è al corrente dei pregiudizi che molti hanno circa gli umanoidi, così spesso nasconde il proprio passato deliberatamente. Il Plasmatore è un essere gentile e sensibile alle richieste d'aiuto di chi soffre, e il suo scopo ultimo è promuovere gli ideali di uguaglianza, rispetto della diversità nella pacifica convivenza, di carità e di pace, e di proteggere i deboli e gli indifesi. Da quando è asceso all'immortalità e ha scoperto che anche Paarkum è diventato una divinità agisce spesso insieme a lui, e può vantare tra i suoi alleati anche Alphatia e Koryis.

Patrono: sconosciuto [presunto: Ixion]

Alleati: Koryis, Alphatia, Paarkum

Nemici: qualsiasi entropico

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali o Legali

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici con danno base max 1d6 Pf e armi naturali)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Persuasione*, bonus di +1 alla Saggezza, bonus di 1 punto alla CA

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Persuasione*, bonus di +1 alla Saggezza

Nota: l'uso di incantesimi inversi di resurrezione e cura è ammesso solo contro creature Malvagie.

Domini: Energia, Bene, Protezione, Persuasione

Arma preferita: bastone

Fonte: IM3

## POLUNIUS LO SCULTORE

**Patrono dei Tritoni, Patrono della Scultura, dell'Architettura e delle Arti**

Livello, Allineamento, Sfera: 25° (Eterno), LN, Materia

Simbolo: un compasso e un martello

Aree d'interesse: tritoni, architettura, arti e artigianato, magia, creatività, tradizione

Diffusione del culto: Sottomarinia, tutti i mari mystarani

Aspetto: un anziano tritone (essere dalla parte superiore di uomo e quella inferiore di pesce) con una lunga chioma bianca, volto rugoso dall'aria pensierosa, occhi intelligenti e guizzanti, con una borsa di corallo piena di libri a tracolla e un pugnale di corallo infilato in una bandoliera che porta sul torace dove tiene altri oggetti.

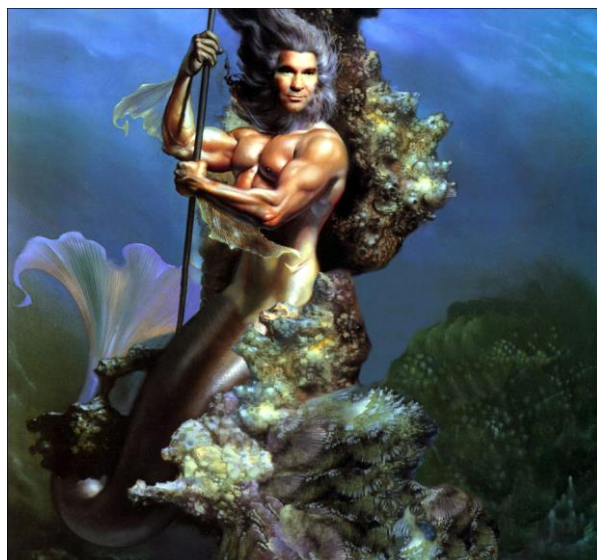
Storia: Polunius in vita era un grande tritone chierico-mago che studiò per gran parte della sua vita i coralli, arrivando a scoprire il segreto della loro crescita e ad interagire magicamente con essi per plasmarli a sua volontà. Insegnò così ai tritoni maghi come accelerare e modellare la formazione del corallo, creando opere architettoniche di una magnificenza immensa, e riuscendo a produrre oggetti e armi di duro corallo per i popoli sottomarini. Riuscì a coronare il suo sogno di immortalità proprio grazie alle sue opere, venendo accolto tra le file della Materia dal suo patrono Kagyar nel XV secolo PI.

Personalità: Polunius impersona la creatività, la libertà di pensiero, la tradizione dei valori dei tritoni, l'artigianato e le arti in genere, e conserva la visione di un geniale costruttore e di un esteta. Attualmente il suo culto è diffuso tra i popoli sottomarini che ricercano un'opera architettonica armonica e artistica, e in special modo tra i tritoni. Polunius non è in buoni rapporti né con Gorrziok (che spesso è associato a fenomeni di devastazione contrari alla filosofia della Materia) né con Saasskas, che predica la distruzione della vita e della bellezza nei mari e che ha vessato il suo popolo da tempi immemori in tutte le acque del globo. Polunius collabora a volte con Kagyar e Wayland, col quale lavorò già in passato per costruire Pandius, la città immortale nascosta nella luna Patera.

Patrono: sconosciuto [presunto: Kagyar]

Alleati: collabora con Wayland e Kagyar

Nemici: Gorrziok, Saasskas



Allineamento dei seguaci: chierici e seguaci possono avere qualunque allineamento

Armi favorite: pugnale (permesse le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Artigiano del corallo, bonus di +1 a Destrezza e Intelligenza, bonus di +2 a due abilità di Conoscenza o Arte (non gratuite)

Domini: Materia, Legge, Magia, Artigianato, Arti

Arma preferita: pugnale

Fonte: PC3, WotI

## PROTIUS

(ΑΗΤΙ, ΕΠΓΥΡ, ΗΥΙ ΛΟΠΓ, ΜΑΡΑΔΥΠ, ΜΑΡΩΑΡΑ, ΠΙΘΥΣ, ΟΛΟΚΥΠ, ΛΟ ΣΡΥΜΕΓΓΙΑΠΤΕ ΡΟΟΓΑ, IL VECCHIO DEL MARE)

**Sovrano degli Oceani e delle Acque, Patrono dei Naviganti, Protettore della Fauna Marina**

Livello, Allineamento, Sfera: 29° (Eterno), N, Tempo

Simbolo: un tridente azzurro

Aree d'interesse: oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio

Diffusione del culto: Alphatia, Bellissaria, Cathos, Cestia, Davania (Hinterland Thyatiane, Izonda, Meghala Kimata), Isola dell'Alba (Caerdwicca, Dunadale, Helskir, Porto dell'Est, Porto dell'Ovest, Redstone, Trikelios, Westrouke), Isole delle Perle, Mondo Cavo (Anathy, Antaliani, Mileniani, Nithiani, Pirati della Filibusta, Traldar), Mondo Conosciuto (Darokin, Ierendi, Minrothad, Terre del Nord, Thyatis), Norwold (Autuasmaa, L'Approdo, Ondamarina, Territorio delle Tre Bandiere), Ochalea, Qeodhar, Skothar (Minaea, ZyxI), Sottomarinia, Tanegioth

Aspetto: la razza della forma di manifestazione di Protius varia in base ad ogni tipo di fedele che lo venera, ma tutte (sia umano, che tritone, che



marinide, ecc.) condividono certe caratteristiche. Si tratta sempre di un individuo maschio di età avanzata, con barba, baffi e capelli fatti di alghe verdastre, col corpo nudo o avvolto dalle alghe che gocciola costantemente di acqua salata e un tridente stretto in pugno. Il suo volto è mercuriale: a volte è calmo e serafico, poi improvvisamente si rallegra, solo per adirarsi il momento dopo, passando a fasi alterne di riflessività o determinate da un'espressione impassibile.

Le altre sue forme di manifestazione sono un grande delfino di spiccata intelligenza e una gigantesca balena.

Storia: Protius è uno di quegli immortali della cosiddetta Prima Generazione, talmente antichi da non ricordare la sua forma mortale, se mai ne abbia avuta una<sup>14</sup>. Da sempre associato all'acqua e all'immensità del mare nonché alla sua spaventosa forza, a causa del suo disinteresse per le lotte di potere e della sua mancanza di ambizione rimase sempre ai margini delle vicende immortali, accontentandosi del suo posto nella scala gerarchica fino al punto guardare con favore l'ascesa del più giovane Khoronus a Gerarca Supremo del Tempo. Attualmente Protius è venerato ovunque nel mondo vi siano culture che hanno a che fare con mari e fiumi, e spesso viene indicato come il Vecchio del Mare, a riprova che la sua vera razza è sconosciuta, e ogni civiltà marina lo considera come un membro della propria specie. Dalle creature subacquee invece è conosciuto come Manwara, e ognuna delle razze più importanti gli attribuisce un ruolo diverso nel proprio pantheon. Manwara per gli elfi è il Guardiano del Tempo e il Precursore del Cambiamento. Per i kna è il patrono della diversità della vita subacquea, creatore delle razze acquatiche e dei kna, a cui è stata data la saggezza per far fruttare i talenti di tutte le altre razze. Per i kopru Manwara è il patrono della diversità e del caos, del Caldo e del Freddo, e si considerano importanti perché Manwara gli ha donato la capacità di resistere nelle acque calde e gelide per sorvegliare le sorgenti di calore e i vulcani; Manwara comanda le



altre razze e allo stesso modo i kopru, che possiedono la dominazione, sono i suoi figli prediletti perché possono comandare sugli altri. Per i marinidi Manwara è il Creatore di tutti gli Oceani e Padre della Vita, presente in ogni singola goccia d'acqua, colui che ha dato a tutte le creature acquatiche la libertà di muoversi nel mare che è senza confini, e chiunque usi le risorse del mare per godersi la vita e portare stabilità fa il suo volere. Per i tritoni è il Creatore del Mare e della Magia, nonché depositario dei misteri della vita, e ha scelto di donare ai tritoni, i

più saggi tra i popoli subacquei, la conoscenza magica necessaria per dominare gli elementi acquatici. Infine, per gli squaloidi Manwara ha creato il mare come loro terreno di caccia, e in cambio essi devono recarsi regolarmente sulla terraferma per controllare i terricoli, impedire che spadroneggino nel regno di Manwara, e cercare informazioni da riferirgli.

Personalità: Per milioni di anni Protius ha incarnato il mare in tutti i suoi aspetti: bellezza, abbondanza, imprevedibilità, pericolo, immensità, ricchezza e mistero. Durante l'evoluzione delle specie, egli ha sempre presieduto e vegliato sugli oceani, causando tempeste e placando gli oceani a sua volontà per far capire ai mortali un'unica cosa: che lui è l'indiscusso padrone delle acque di Mystara, ed effettivamente è l'unica cosa che gli importi. Protius è un solitario e non ama particolarmente la razza umana o umanoide, anche se non la detesta: semplicemente a lui non interessa il loro destino. Riceve normalmente le preghiere di marinai e pescatori, e si prende la libertà di ascoltarle o ignorarle solo in base ai suoi capricci. Ciò che apprezza davvero e per cui ha interesse sono solo le razze acquatiche, animali (incluse quelle intelligenti) e vegetali, anche se può essere persuaso ad aiutare qualche umano o semi-umano di terra se esso compie atti particolarmente generosi verso il mare e gli esseri marini che Protius protegge.

Patrono: Khoronus

Alleati: Al-Kalim, Signore dell'Acqua

Nemici: Saasskas, rivalità con Calitha

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Caotico

Armi favorite: tridente (permesse le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Sopravvivenza in mare*, capacità permanente di *respirare acqua* (o *respirare aria* se di razze subacquee, v. inc. arc. 3°), capacità di *nuotare* permanente (v. inc. arc. 2°)

<sup>14</sup> In questo supplemento viene usata la prima versione data per la storia di Protius nel manuale *Hollow World*. La versione successiva riportata da Aaron Allston in *Wrath of the Immortals*, considerata riduttiva per la figura di Protius, può essere riassunta in questo modo: Protius fu in vita l'esemplare più intelligente di una razza di mammiferi simili alle focene vissuti millenni prima della comparsa della specie umana. Essendo in grado di padroneggiare la magia arcana, riuscì a scoprire i segreti per il viaggio nel tempo, e si proiettò nel futuro del suo mondo... arrivando nel passato di Mystara! Qui Khoronus lo contattò e ne seguì il percorso, aiutandolo a divenire un immortale, dopodiché lo rimandò indietro nel suo tempo.

Abilità e poteri dei difensori: abilità gratuita Sopravvivenza in mare, capacità permanente di respirare acqua (o respirare aria se razze subacquee, v. inc. arc 3°)

Domini: Tempo, Acqua, Animale, Viaggio, Mare  
Arma preferita: tridente

Fonte: HW, DotE, WotI, GAZZ, HWR3

## RAD

### Patrono di Glantri, Patrono della Maga, Signore della Radiosità

Livello, Allineamento, Sfera: 22° (Empireo), LN, Energia

Simbolo: tre semicirconferenze che si intersecano, formando un triangolo equilatero

Aree d'interesse: Radiosità, magia, ricerca magica, conoscenza, ordine, Glantri

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Glantri)

Aspetto: un uomo anziano con una lunga barba bianca, l'aria distratta ma con occhi acuti e inquisitori, con indosso una tunica decorata con rune e simboli magici.

Storia: Etienne d'Ambreville nacque nella provincia di Averoine sul mondo di Laterre, nella Dimensione del Mito. Ultimo rampollo di una famiglia di maghi e alchimisti, Etienne eccelleva nelle arti arcane pur essendo un po' bizzarro (caratteristica ereditaria), ma il vero problema era che la stregoneria era illegale e considerata un atto criminoso nel suo mondo. Fu così che in seguito a numerose ricerche, Etienne scoprì il modo di andarsene da Averoine creando un portale magico e la famiglia d'Ambreville lo utilizzò per sfuggire alle persecuzioni religiose. Gli Ambreville arrivarono così a Glantri nel 728 DI, e subito ottennero il dominio su di una vasta zona della regione, ribattezzandola Nouvelle Averoine. Etienne scoprì poi l'esistenza di una misteriosa fonte di energia magica sotto il suolo glantriano, e fu il primo a svelare il potere della Radiosità, raggiungendo grazie ad essa l'immortalità nella sfera dell'Energia senza alcun patrono intorno all'855 DI. Etienne poi si



preoccupò di creare una propria base di fedeli nel Glantri diffondendo la filosofia del Rad, un principio legato all'essenza della magia, che conquistò subito numerosi adepti tra la casta dei maghi delle varie etnie (evidentemente influenzati dalla presenza della Radiosità). Etienne partecipò quindi alla fondazione dei Principati di Glantri, diede il via alla costruzione della Grande Scuola di Magia, e ne divenne Gran Maestro nel 875 DI. Nell'896 DI venne riconosciuto il Principato della Nouvelle Averoine dagli altri principi della neo formata Glantri, ma non appena salito al potere, Etienne venne ucciso a tradimento dal fratello Henri e dalla madre Catharine, che volevano usurparne la carica. A causa della maledizione di Etienne, i due assassini vennero ridotti a scheletri e l'intero Chateau d'Ambreville scomparve misteriosamente, mentre a Glantri i principi impedirono l'insediamento nelle terre di Averoine per evitare nuove sparizioni. Poi nel 979 DI un gruppo di avventurieri penetrò nel Chateau d'Ambreville e spezzò la maledizione di Etienne, resuscitandolo. Il castello crollò e tutti i d'Ambreville eccetto Etienne invecchiarono e morirono. Etienne visitò allora la Vecchia Averoine, e trasportò la sua amica Geneviève de Sephora, Signora di Sylaire, e la sua spaziosa torre (la Casa di Sylaire) con sé a Glantri. Poi usò un desiderio per riportare in vita i suoi famigliari e cominciò a riportare la Nouvelle Averoine al suo antico splendore. Da quel momento usò la propria identità mortale di Etienne d'Ambreville per continuare le sue ricerche sulla Radiosità, estendendo la sua influenza e la sua filosofia ("il Rad" come protettore della magia arcana e dei maghi) in tutta Glantri senza tuttavia rivelare la sua natura immortale né permettere che i glantriani diventassero servi degli altri immortali, bandendo la magia clericale e i sacerdoti dalla nazione (lui stesso ha seguaci che venerano l'essenza del Rad senza essere dei veri chierici, ovvero i Pastori di Rad), per evitare che il fanatismo e le persecuzioni religiose (come quelle che lo avevano costretto a fuggire da Laterre) minassero la stabilità dei Principati.

Personalità: Rad è un individuo brillante, imprevedibile, solitario e tremendamente testardo. Fintanto che usa la sua identità mortale finge di essere assente o smemorato, a volte persino goffo per far credere agli altri di soffrire di senilità, ma la sua mente è sempre sveglia e pronta ad analizzare ogni cosa. Nella sua tipica ironia averoignese, Rad si diverte a stuzzicare coloro che si dimostrano troppo rigidi o troppo orgogliosi, come il gerarca supremo dell'Energia Ixion, del quale non ha mai riconosciuto la superiorità, e questo lo porta ad avere parecchie antipatie sia tra i mortali che gli immortali. Proprio questo suo atteggiamento e la strada non ortodossa che ha seguito per raggiungere l'immortalità sono da



sempre causa di dibattito tra gli immortali dell'Energia, dove Rad viene preso come punto di riferimento per portare avanti battaglie anarchiche o dissidenti contro i gerarchi; in realtà nonostante la sua testardaggine, dato il suo carattere bonario, Rad non è capace di prendere sul serio i suoi nemici.

Patrono: nessuno (Radiosità)

Alleati: nessuno (collabora occasionalmente con Rafiel)

Nemici: nessuno (spesso in contrasto con Ixion)

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Legale; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici di una taglia inferiore al chierico)

Abilità e poteri dei chierici: non esistono chierici di Rad. I Pastori del Tempio di Rad a Glantri sono in realtà dei maghi (non possono quindi usare armature e scudi), che però ricevono da Rad i seguenti poteri:

- bonus di +1 ai punteggi di Saggia e Intelligenza (uno dei due bonus, a scelta del Pastore, viene ottenuto già al 1° livello, l'altro solo al 9° livello)

- abilità gratuite *Concentrazione* e *Meditazione*

I Pastori hanno una lista speciale di incantesimi arcani (vedi il *Tomo della Magia di Mystara* per ulteriori dettagli sulla lista degli incantesimi dei Pastori di Rad).

Domini: Energia, Legge, Magia, Conoscenza

Arma preferita: pugnale

Fonte: GAZ3, Wotl

## RAFIEL

### Patrono degli Elfi dell'Ombra, Patrono della Scienza

Livello, Allineamento, Sfera: 21° (Empireo), LB, Energia

Simbolo: un libro con una stella sulla copertina

Aree d'interesse: elfi dell'ombra, Radiosità, conoscenza scientifica e magica, sicurezza, ordine, pace

Diffusione del culto: Mondo Cavo (Schattenalfen), Mondo Conosciuto (Alfheim, Terre dell'Ombra)

Aspetto: un umano di mezza età di aspetto mite ma dallo sguardo intelligente e sospettoso, con una veste bianca (un camice da scienziato) e un paio di occhiali.

Storia: nell'antica epoca di Blackmoor, Rafiel fu uno scienziato nucleare, un pioniere nel campo della trasmissione del pensiero e della

supersimmetria, scienza che rivaleggiava con le pratiche arcane in quanto a complessità e utilità, analizzando ed esplorando la realtà dei pensieri e dell'inconscio collettivo. Era immerso in uno di questi difficili esperimenti proprio quando avvenne la Grande Pioggia di Fuoco, e fu così che il suo corpo mortale venne distrutto. La sua mente tuttavia, intrappolata nella matrice di energia dell'esperimento, sopravvisse e fu esposta alle tremende energie rilasciate dall'esplosione di Blackmoor, mutando completamente. Rafiel visse in un limbo privo di qualsiasi sensazione fisica (la "realtà del pensiero" scoperta grazie ai suoi studi) per molto tempo, fino a che la sua mente, alla disperata ricerca di una via di fuga da quell'esistenza, toccò la mente di alcuni elfi che si erano rifugiati nel sottosuolo per sfuggire alla devastazione della Grande Pioggia di Fuoco. Il bisogno di speranza e di una guida di questi elfi divenne per Rafiel un nuovo punto di partenza, un catalizzatore su cui focalizzare i suoi pensieri e le sue intenzioni, e poco a poco riuscì a formarsi un corpo nuovo, scoprendo infine di essere divenuto immortale, e di essere considerato una divinità da quelli che ribattezzò elfi dell'ombra (1104 PI). Da quel momento Rafiel ha sempre operato per aiutare gli elfi dell'ombra con amore paterno, essendo questi gli unici ad avergli dimostrato quella devozione e quella fede che lo hanno aiutato a riemergere dal suo stato di torpore. Rafiel così creò il Rifugio di Pietra e i 14 Versi per guidare gli elfi verso la promessa di un futuro migliore, e modificò i cristalli delle anime per portare avanti il proprio disegno (la costruzione della Camera delle Sfere, ovvero un nuovo reattore nucleare) e nello stesso tempo per dare ai suoi fedeli i mezzi per sopravvivere nel sottosuolo ostile, combattendo anche le radiazioni che per generazioni avevano alterato i geni di questo popolo.

Personalità: Rafiel è un individuo calmo, saggio e benevolente. È proprio la sua estrema umanità e senso di sacrificio che lo spinse ad aiutare gli elfi sotterranei e a prendersi a cuore la loro causa, guidandoli nel Rifugio di Pietra e donando loro i 14 Versi, i codici che sono serviti agli elfi dell'ombra per prosperare in tutti questi secoli. I suoi seguaci tuttavia lo hanno sempre visto come un immortale severo e inflessibile, a causa di alcune tradizioni religiose (come quella di abbandonare nei tunnel superiori i neonati deformati e di scacciare gli anziani che raggiungono una certa età), ma solo perché non conoscono fino in fondo il disegno di Rafiel (che ad esempio



guida gli umanoidi a trovare i neonati per allevarli, in modo da purificare la razza elfica dalle radiazioni e avere degli infiltrati tra i nemici umanoidi). Il suo interesse principale sono le forme di energia esistenti, in particolare la Radiosità, e ha sempre portato avanti in segreto (anche grazie agli elfi dell'ombra) i suoi studi sul fenomeno che lo ha reso immortale, rimanendo molto ai margini della gerarchia della sua sfera. In particolare, il suo più grande progetto è la costruzione di un reattore nucleare noto come la Camera delle Sfere, simile al Nucleo della Beagle, con l'unico intento di assicurarsi che i suoi punti fermi e le leggi scientifiche sulle quali ha basato la sua vita mortale siano ancora validi (un chiaro sintomo di una personalità con tendenze ossessivo-compulsive), nonostante quanto accaduto nella Grande Pioggia di Fuoco. Per questo è molto interessato alle ricerche condotte da Rad, e anche se i due non sono alleati, capita che si consultino per qualche esperimento. Pur essendo un pacifista, Rafiel si è sempre battuto con qualsiasi mezzo contro le mire di Atzanteotl, suo unico vero nemico, reo di aver corrotto numerosi membri del suo popolo alla causa dell'Entropia per scopi malvagi.

Patrono: nessuno (Radiosità)

Alleati: nessuno (collabora in segreto con Rad)

Nemici: Atzanteotl

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: spada corta (permesse tutte le armi semplici a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Sopravvivenza*, bonus di +1 alla Saggezza, bonus di +1 ai TS contro effetti magici, bonus di +2 a due tipi di Conoscenza o Scienza (non gratuite).

I chierici di Rafiel sono gli Sciamani Ombra e hanno accesso a una particolare lista di incantesimi (vedi il *Tomo della Magia di Mystara* per ulteriori dettagli sugli incantesimi degli Sciamani Ombra).

Domini: Energia, Legge, Bene, Magia, Protezione

Arma preferita: spada corta

Fonte: GAZ13, HW, WotI

## RAITH

### Patrono della Giusta Vendetta e delle Ordalie, Patrono dell'Onore

Livello, Allineamento, Sfera: 11° (Temporale), CB, Energia

Simbolo: un unicorno bianco

Aree d'interesse: giusta vendetta, ordalie, onore, verità

Diffusione del culto: Davania (Brasol)

Aspetto: un uomo sulla quarantina dalla pelle chiara con una lunga e folta chioma fulva, che indossa una pelle di lupo allacciata su una spalla con sotto una corta tunica di lino bianca, una spada alla cintura e diverse cicatrici sparse sul viso e sul corpo (segno delle promesse non mantenute dai suoi fedeli), accompagnato sempre da un fiero unicorno bianco simbolo di verità indomabile.

Storia: TEORIA PROBABILE: Raith era un neathar vissuto nel XI secolo PI nella regione del Brasol. Durante la sua vita fu sempre un uomo retto e un grande capo clan, ma dotato di un temperamento focoso e di un orgoglio senza pari. Quando scoprì che sua moglie lo tradiva con l'alto chierico del clan, andò su tutte le furie e uccise in un impeto di gelosia i due amanti. A causa del suo gesto avventato e del fatto che aveva pugnalato i due a tradimento mentre dormivano, Raith venne esiliato dalla sua tribù dopo essere stato sottoposto a tortura come recitava la legge del clan. Dopo avere espiato, colmo di rabbia e di rancore Raith prese a vagare nelle pianure brasoliane, mettendo la sua spada al servizio degli altri capi clan come mercenario per sfogare tutto il suo risentimento. Fu solo in seguito all'incontro con un unicorno braccato da un gruppo di amazzoni che Raith si ravvide delle proprie azioni. Infatti, dopo aver salvato la creatura, i due divennero ottimi amici, e Raith si confidò spesso con Uryon (l'unicorno), che gli fece comprendere come le sue azioni violente l'avessero portato ad essere una persona malvagia e avessero avvelenato il suo cuore. Pieno di rimorso per quanto aveva fatto fino a quel momento, Raith cercò di espiare tornando in tutti i luoghi in cui aveva ucciso qualcuno per rabbia o per dovere, e cominciò ad aiutare i famigliari delle sue vittime rivelando di volta in volta la natura del suo debito con loro. Raith dovette superare molte ordalie e molte umiliazioni, ma lentamente il suo animo tornò a rasserenarsi quando vide la comprensione e il rispetto sul volto di coloro che un tempo con le sue azioni aveva offeso e aveva fatto precipitare nel dolore. Al termine della sua vita, Raith era un uomo cambiato, famoso in tutto il Brasol per essere un'anima nobile e per non aver mai lasciato impunita un'ingiustizia, anche quelle compiute da lui. Quando rivide Uryon per l'ultima volta, in punto di morte, l'unicorno si trasformò in una bellissima donna che gli rivelò di essere la dea della giustizia, Tarastia. Ella lo aveva messo alla prova, e lui aveva dimostrato di perseguire la giustizia anche senza rispettare le leggi delle tribù brasoliane. Per questo senso di onore e di virtù, Tarastia volle rivelargli la via per diventare immortale per sempre. Raith spese gli anni della sua vecchiaia nel tentativo di creare un oggetto che gli restituisse la giovinezza, e quando finalmente riuscì nella sua impresa, continuò sul sentiero del Paragone viaggiando per la Davania centrale in cerca di torti da riparare, specie quelli commessi da stregoni e maghi senza scrupoli. Raith divenne famoso come l'Angelo Vendicatore, colui che vendicava le ingiustizie e lavava col sangue le coscienze, e quando il suo nome divenne sinonimo di giuramento e onore, capi di aver finalmente raggiunto l'immortalità. Tuttora il termine



“raith” presso le popolazioni brasoliane serve ad indicare sia la testimonianza di un uomo di fiducia che l’ordalia a cui deve sottoporsi un imputato per negare le accuse e riconquistare l’onore.

Personalità: Raith è un immortale molto determinato e che non ama i mezzi termini. Dalla sua esperienza ha appreso che nella vita ogni colpa deve essere lavata, ogni debito ripagato affinché la coscienza sia integra e la giustizia regni sovrana. Egli tuttavia non crede che la legge garantisca la giustizia tra i mortali, e per questo agisce con metodi più crudi e spicci, poiché il fine giustifica i mezzi. Non indica mai ai suoi fedeli di comminare punizioni più gravi della colpa, ma di adoperarsi con ogni mezzo affinché chi è colpevole venga giudicato e condannato. La filosofia di Raith è quella della legge del taglione: occhio per occhio, dente per dente.

Patrono: sconosciuto [presunto: Tarastia]

Alleati: nessuno

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Caotici o Neutrali

Armi favorite: mannarese (permesse le armi da taglio)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Percepire inganni, bonus di +1 a TxC e danni contro fuorilegge e traditori, bonus di +2 alle abilità Codici e Leggi e Seguire tracce (non gratuite)

Abilità e poteri dei campioni: abilità gratuita Percepire inganni, capacità di leggere il pensiero (v. inc. ESP di 2°) due volte al giorno

Domini: Energia, Caos, Bene, Vendetta

Arma preferita: spadino

Fonte: IM3

## RALON

(SORELLA GRANO)

**Patrona di Renardie, Patrona della Guarigione e della Fertilità, Patrona dell’Agricoltura e del Commercio**

Livello, Allineamento, Sfera: 4° (Iniziato), NB, Pensiero

Simbolo: un grappolo d’uva sopra una spiga di grano

Aree d’interesse: Renardie, fertilità, vita, gioia, agricoltura, commercio, ricchezza, prosperità, salute, guarigione, lupin, tortle

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Bellayne, Dunwick, Renardie, Territori dei Turtle)

Aspetto: una lupin di razza maremma dal pelo candido e dagli occhi amorevoli, con indosso una larga tunica bianca, una serie di fiale con preparati alchemici legate in cintura, una borsa ripiena di alimenti sulle spalle e una fiasca di vino legata al collo. La seconda forma è quella di

una minuta tortle (uomo-tartaruga) femmina dal guscio dorato e dagli occhi dolci, che porta alla cintura un otre di vino e una borsa con alimenti.

Storia: TEORIA PROBABILE: durante il VI secolo, oltre al prode Mâtin un altro personaggio lasciò il segno nella storia e nella leggenda del popolo di Renardy. Ralon era una scaltra e giovane nobildonna che viveva nella regione bagnata dal Fiume dei Sogni negli anni in cui il loto ambrato, trasportato dalle pianure settentrionali dalle acque del fiume, finiva col minacciare la vita e le coltivazioni dei lupin delle regioni orientali a causa dei suoi effetti soporiferi. Ralon, orfana di madre, era una giovane dai molti talenti e dotata di un carattere irrequieto, e la posizione del padre (nobile Barone alla corte del sovrano) le concedeva la possibilità di saziare la sua sete di conoscenza e di esperienze in qualsiasi modo. Fu così che divenne un’abile botanica, un’alchimista, una guaritrice, una maga e un’eccellente studiosa di storia e leggende. L’improvvisa morte dell’amato padre durante una battuta di caccia, causata dai pollini del loto ambrato, spinse Ralon (erede del casato e oramai ventenne) a studiare a lungo gli effetti del loto per trovare una cura, e nello stesso tempo divenne ancora più intraprendente e indipendente, rifiutando diverse offerte di matrimonio per condurre da sola gli affari del casato. Con un po’ di fortuna e di intuito, Ralon scoprì che il vino della sua vigna, grazie alle proprietà del terreno e ai prodotti alchemici usati da Ralon, mischiato con polvere di quel loto, creava una miscela che rendeva chiunque la bevvesse immune agli effetti del fiore. In breve tempo preparò il composto e lo presentò al sovrano, garantendone gli effetti. Grazie a questa pozione segreta, i lupin furono finalmente in grado di avanzare nelle praterie settentrionali e di tenere testa ai goblinoidi, e in quello stesso periodo, grazie agli sforzi di Saimpt Mâtin, il primo sistema di chiuse sul Fiume dei Sogni venne completato, rendendo Renardy più sicura. Negli anni seguenti si diffuse tra i nobili renardesi la voce che i vigneti potessero aiutare a combattere gli effetti del polline ambrato, e fiorirono così numerose aziende vinicole di piccole e medie dimensioni, facendo venire alla ribalta una nuova classe, quella dei viticoltori, che insieme ai mercanti migliorarono enormemente la propria posizione sociale nel VII secolo. In pochi decenni, la coltivazione di viti e la produzione di vino divenne una tra le attività più remunerative e di prestigio della nazione, e la casa di Ralon fu quella che più ne beneficiò. Ralon stessa suggerì al sovrano l’istituzione delle “foglie d’oro” come competizione annuale tra i vigneti per decidere quale fosse il migliore, un metodo che si rivelò utilissimo per mediare le rivalità tra nobili e mercanti che in passato erano state invece risolte con sfide all’ultimo sangue. Grazie a tutte queste sue innovazioni e invenzioni, Saimpt Renard la chiamò a sé un giorno, mentre passeggiava nel mezzo della sua vigna, e da quel momento entrò a far parte della schiera dei santi renardesi (anche se in realtà proseguì semplicemente la sua strada per l’immortalità, che raggiunse nella sfera del Pensiero nella prima metà del VII secolo DI).

**Personalità:** Ralon è un'immortale molto concentrata sulle vicende dei lupin e di Renardie, ma non ha perso il suo amore per l'agronomia, la conoscenza e la ricerca. È diventata la patrona di agricoltori e mercanti, ma anche dei saggi e di un nutrito stuolo di monaci renardesi, i cui conventi possiedono sempre un'ampia zona dedicata a orti botanici, vigneti e coltivazioni di ogni genere. Nell'ultimo secolo è stata anche accolta nel pantheon tortle come Sorella Grano, ipotetica figlia di Padre Terra (Ka) e Madre Oceano (Calitha).

**Patrono:** Korotiku

**Alleati:** Saimpt Renard (Korotiku), Saimpt Mâtin

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali o Legali

**Armi favorite:** spada-falcetto (permesse tutte le armi derivate dalla tradizione contadina)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Guarire*, capacità di *purificare cibo e acqua* (v. inc. div. 1°) tre volte al giorno

**Domini:** Pensiero, Bene, Guarigione, Fertilità

**Arma preferita:** falcetto

**Fonte:** SCS

## RANIVORUS

(ΥΕΠΠΟΓΗΥ)

**Patrono degli Gnoll, Signore della Pazzia, Protettore dei Razziatori**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 16° (Celestiale), CM, Entropia

**Simbolo:** una testa umana con cinque serpi che escono dalla bocca

**Aree d'interesse:** gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio

**Diffusione del culto:** Hule, Mondo Cavo (Nithiani), Mondo Conosciuto (Karamaikos, Terre Brulle, Terre del Nord, Ylaruam), Skothar (Minaea)

**Aspetto:** uno gnoll irsuto (umanoide dalla faccia di iena e dal pelo folto e giallastro) alto circa 5 metri, con mascelle possenti, zanne appuntite e luccicanti di saliva, che porta un'armatura di piastre nera e in mano ha due mazzafrusti.

**Storia:** Ranivorus fu uno dei primi gnoll ad essere creati dai nithiani intorno all'anno 1050 PI. Egli si dimostrò ben presto un vero leader dalle tendenze caotiche e distruttive, e riunì sotto di sé diversi altri gnoll, capeggiando la rivolta che spezzò il giogo dei padroni nithiani e condusse questa razza a portare scompiglio e a far razzie ai quattro angoli dell'impero dieci anni dopo la loro creazione. La sua follia distruttiva e il suo sadismo attirarono l'attenzione di

Thanatos, che seguendo la scia di sangue lasciata dallo gnoll decise che era giunto il momento di indirizzarlo lungo il sentiero dell'immortalità. Così, dopo aver spinto i suoi fratelli all'invasione dei regni Traldar nel 1000 PI, Ranivorus fu tra i pochi che riuscirono ad uscire sani e salvi dalla disfatta, continuando a portare caos e devastazione nelle zone toccate dalla migrazione della sua tribù, fino a che non si insediò nell'Hule e finalmente raggiunse l'immortalità alla fine del X secolo PI. Da quel momento il culto di Ranivorus si estese tra gli gnoll, ed egli collaborò a stretto contatto con Thanatos per corrompere la mente di molti principi nithiani con promesse di potere e dispotismo, fino a causare la caduta e la distruzione della civiltà dei suoi antichi creatori.

**Personalità:** Ranivorus è stato un ottimo allievo di Thanatos, divenendo un essere odioso e devastante. Gode nell'osservare orde di creature assalire e distruggere cose e persone, gode nel portare la follia e la disperazione nell'animo dei mortali, si diletta nel corrompere con l'inganno gli animi più deboli e utilizza spesso i suoi sciamani per incitare gli gnoll e gli altri umanoidi a unirsi in terribili bande di guerra

e fomentare la violenza e il caos nel mondo. Odia profondamente Pflarr (patrono dei nithiani) e Halav (patrono dei traldar), ed è in lotta con Karaash per guadagnare seguaci tra gli umanoidi; Garal rappresenta un nemico perché odia le sue origini.

**Patrono:** Thanatos

**Alleati:** a volte collabora con Thanatos

**Nemici:** Halav, Pflarr, Karaash, Garal

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale e Caotico; i chierici devono essere Caotici

**Armi favorite:** mazzafrusto

(permesse le armi da botto)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuite *Frenesia combattiva* e *Intimidire*, capacità *sguardo della follia* una volta al giorno contro un individuo (TS Incantesimi mentali a -2 o vittima diventa totalmente inerme per 1d4 round, influenza creature con max DV/livelli pari a 4 +1 DV/liv. per livello del chierico)

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuite *Frenesia combattiva* e *Intimidire*

**Domini:** Entropia, Caos, Male, Distruzione, Follia

**Arma preferita:** mazzafrusto

**Fonte:** GAZ10, HWR2, HW, WotI, GAZ2





# RATHANOS

(*HVO LONG, RA*)

## Patrono della Nithia, Signore del Fuoco

Livello, Allineamento, Sfera: 28° (Eterno), CN, Energia

Simbolo: un tizzone ardente

Aree d'interesse: fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio

Diffusione del culto: Davania (Meghales Amosses), Grande Desolazione, Isola dell'Alba (Ekto, Thothia, Trikelios), Isole Alatiene, Mondo Cavo (Nithiani), Mondo Conosciuto (Ierendi), Ochalea, Skothar (Esterhold, Jen, Minaea)

Aspetto: un umanoide di circa due metri completamente fatto di fuoco, senza tratti somatici distinguibili.

Storia: in vita Rathanos fu un mago dell'antica cultura olteca, totalmente affascinato dal potere del fuoco e del piano elementale corrispondente. Col passare del tempo divenne un maestro indiscusso nel padroneggiare gli incantesimi del fuoco, fino a che non scoprì la strada che gli avrebbe consentito di diventare immortale sotto la guida di Ixion nel XXX secolo PI, poco dopo la Grande Pioggia di Fuoco. Una volta ascenso, fece conoscere i propri insegnamenti tra le tribù jennite dello Skothar, discendenti degli oltechi a cui era appartenuto Rathanos, e successivamente si interessò alla nascita e all'ascesa dell'impero nithiano, divenendone uno dei patroni principali. Nel corso dei secoli riuscì a creare un forte movimento maschilista nel regno jennita che mise in crisi la tradizione matriarcale di questo popolo, fatto che portò alla guerra civile totale (fomentata da Tarastia e dalle sue sacerdotesse) e alla conseguente regressione della civiltà jennita all'età della pietra, dando inizio alla perenne misoginia di Rathanos. In seguito si dedicò totalmente a Nithia, ma le macchinazioni di Thanatos e dei suoi alleati corromperono molti dei suoi seguaci (l'esempio più lampante furono i Magiani Seguaci del Fuoco, plagiati da Corona). Rathanos decise così di concentrare la propria protezione almeno sui più fedeli, e riuscì a preservare la colonia nithiana sull'Isola dell'Alba (Thothia) dall'influenza entropica, tanto che venne risparmiata dall'intervento degli immortali. Poco prima della caduta dell'impero, in accordo con Ka, Ixion e Pflarr, selezionò attentamente alcune comunità nithiane ancora fedeli alle tradizioni e le trapiantò nel Mondo Cavo, dove



l'impero sopravvisse e prosperò sotto la guida dei faraoni a lui devoti.

Personalità: Rathanos è ossessionato dal potere e dalla sua misogina visione del mondo, che lo porta sistematicamente a contrastare e sdegnare le immortali rappresentanti del sesso femminile (attitudine presente anche in molti suoi sacerdoti). L'unico interesse di Rathanos è la trasmutazione della materia in energia, e in particolar modo è ossessionato dall'idea di creare un incantesimo che consenta ai suoi seguaci di trasformarsi in esseri di pura energia: indistruttibili, immortali e meravigliosi. Nonostante ciò, finora le sue ricerche si sono dimostrate vane, e per questo continua ad esortare

anche tutti i suoi sacerdoti a continuare su questa strada, con la promessa che sarà a loro riservata una vita immortale. Se i suoi piani daranno i loro frutti, egli creerà una nazione di esseri che nasceranno come mortali, potranno apprendere in fretta come solo gli umani sanno fare, e diverranno poi esseri eterni d'energia al servizio della sua sfera. A causa dei suoi interessi è in contrasto sia con molte divinità femminili, sia con Zugzul, patrono dei giganti del fuoco

e autoproclamatosi dominatore del fuoco, poiché Rathanos sta cercando da tempo di raccogliere consensi tra questa razza, espandendo il suo culto e osteggiando i riti distruttivi predicati da Zugzul. È inoltre inorridito dalle idee di Stodos, signore dei ghiacci, e cerca sempre di ostacolarlo.

Patrono: Ixion

Alleati: Pflarr, Signore del Fuoco

Nemici: Zugzul, Stodos, Tarastia, Diulanna, Vanya e tutti gli immortali femminili che sfidano il potere maschile

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

Armi favorite: clava (permesse armi semplici da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Resistere al caldo*, capacità di *creare fuoco* (v. inc. dru. 2°) una volta al giorno, capacità di *resistenza al fuoco* (v. inc. div. 2°) una volta al giorno, bonus di +1 alla Costituzione

Domini: Energia, Caos, Fuoco, Magia, Forza

Arma preferita: randello (qualsiasi)

Fonte: HWR2, HW, WotI, DotE, M5

## RAZUD

### Patrono dell'Autodeterminazione, Patrono degli Alphatiani

Livello, Allineamento, Sfera: 31° (Gerarca), NB, Energia

Simbolo: l'albero di granito (un albero di qualunque genere, costituito di pietra)

Aree d'interesse: Alphatia, autodeterminazione, indipendenza, libertà, coraggio, forza, autorità

Diffusione del culto: Alphatia, Bellissaria, Isola dell'Alba (Ekto, Porto dell'Est, Trikelios), Mondo Conosciuto (Glantri, Minrothad), Norwold (Alpha), Skothar (Esterhold), piano esterno di Vecchia Alphatia

Aspetto: un affascinante giovane umano sedicenne dalla carnagione dorata, con capelli castani, occhi verdi e un largo sorriso a illuminargli il viso, con indosso una toga verde smeraldo di morbida seta.

Storia: in tempi antichi, su un altro mondo, Razud apparteneva al popolo cypri, umani dalla pelle dorata che vennero in seguito conquistati dagli alphatiani puri, finendo tuttavia con l'assimilare la razza alphatiana. Razud era un mago molto potente e saggio che scoprì al termine della sua vita il sentiero per l'immortalità e lo percorse sotto la protezione di Ixion, raggiungendo lo stato divino molto tempo prima che gli alphatiani invadessero il suo mondo (intorno al 4400 PI). Quando poi Alphatia conquistò i cypri, l'impero assimilò anche molte delle usanze cypri, tra cui il culto di Razud. Nei millenni che seguirono, Razud divenne anche il patrono degli alphatiani (venerato principalmente da borghesi e maghi), e fu proprio grazie alla sua intercessione e ai segni da lui inviati che i superstiti (sia gli alphatiani dell'Alphatia che i flaemi di Glantri) riuscirono a salvarsi dalla distruzione di Alphatia e approdare su Mystara per ricostruire l'impero.

Personalità: Razud è un individuo determinato e risoluto. Per questo, paradossalmente, aiuta specialmente i fedeli che si dimostrano indipendenti e autosufficienti, coloro che cercano la sua guida e protezione, ma nello stesso tempo sono abbastanza audaci e risoluti da affrontare coi propri mezzi le sfide della vita quando si presentano. Razud viene venerato specialmente da tutti coloro che anelano ad una vita migliore, al successo e all'indipendenza. È un ottimo alleato di Alphatia, collabora occasionalmente con Koryis (la cui estrema mancanza di polso lo lascia però spesso indispettito), mentre il suo unico vero nemico è Alphaks il distruttore.

Patrono: Ixion

Alleati: Alphatia, occasionalmente Koryis

Nemici: Alphaks

Allineamento dei seguaci: chierici e seguaci possono avere qualunque allineamento

Armi favorite: mazza (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Ferrea volontà*, bonus di +1 alla Sagghezza, bonus di +1 all'Iniziativa individuale, bonus +2 ai TS contro effetti mentali

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Ferrea volontà*, bonus +2 ai TS contro effetti mentali

Domini: Energia, Bene, Forza, Coraggio, Volontà

Arma preferita: bastone ferrato

Fonte: HW, DotE, WoT

## RVAIDHRI HAWKBANE

(IL CACCIATORE D'ARGENTO)

Flagello dei Licantropi, Patrono dei Cacciatori



Livello, Allineamento, Sfera: 3° (Iniziato), LM, Pensiero

Simbolo: un falco gigante con occhi umani, infilzato nel petto da una freccia d'argento

Aree d'interesse: sterminio dei licantropi, coraggio, cacciatori, salvaguardia dei semi-umani

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Minrothad, Sind), Sottomarinia

Aspetto: un elfo cacciatore che indossa un'armatura di maglia argentata e porta con sé una spada dalla lunga lama d'argento e frecce dalla punta del medesimo metallo.

Storia: Ruaidhri nacque nel IV secolo DI sull'Isola del Mercante, a Minrothad, da una famiglia di elfi dei boschi. Egli vide la propria famiglia sterminata dai falchi mannari durante la diffusione della licantropia a Minrothad. Sconvolto e accecato dall'odio, si mise a capo della fazione di elfi che alla fine scatenò la Purga d'Argento nel 443 DI. In seguito, lasciò casa e mestiere per completare la sua vendetta, seguendo qualsiasi voce riguardante l'esistenza di falchi mannari ai quattro angoli del mondo, finendo con l'uccidere l'ultimo esemplare di falco mannaro esistente nel 593 DI. Durante i suoi viaggi accumulò



diverse conoscenze e alla fine comprese che nonostante i suoi sforzi, il mondo non sarebbe mai stato libero dalla piaga della licantropia se fosse rimasto un semplice elfo, e scelse pertanto di percorrere i sentieri dell'immortalità per continuare la sua caccia eternamente. Divenne così immortale nel VIII secolo DI, diffondendo il suo culto in tutto il mondo, specialmente a Minrothad e Sottomarinia.

**Personalità:** Ruaidhri è un individuo spietato e ossessionato dalla sua crociata contro quella che considera una razza dannata e predatrice, una minaccia costante alla vita dei semi-umani, e che perciò deve essere annientata. Per questa sua dissennata ferocia contro i licantropi è un nemico di Zirchev, Mrikitat, Wogar e Orcus, che invece li proteggono, e persino il suo mentore Malinois lo ha abbandonato quando si è reso conto dell'odio distruttivo che cova in Ruaidhri. Sebbene sia un solitario e non abbia alleanze stabili, non esita a collaborare con qualsiasi immortale sia utile ai suoi scopi (anche gli entropici).

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Saimpt Malinois]

**Alleati:** nessuno stabile

**Nemici:** Mrikitat, Zirchev, Orcus, Wogar

**Allineamento dei seguaci:** qualsiasi

**Armi favorite:** arco e spada lunga (permesse le armi semplici a una mano)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Cacciare, bonus di +1 al TxC e ai danni contro licantropi

**Abilità e poteri dei campioni:** abilità gratuita Cacciare

**Domini:** Pensiero, Legge, Male, Caccia

**Arma preferita:** arco lungo

**Fonte:** PC4

## SAASSKAS LA DISTRUTTRICE

(PANZURIEL)

**Patrona dei Pesci Diavolo (Ixitxachitl) e della Morte**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 17° (Celestiale), CM, Entropia

**Simbolo:** una manta nera vista dall'alto

**Aree d'interesse:** distruzione, conquista, necromanzia, oceani, pesci diavolo

**Diffusione del culto:** Abisso Izondano, Mare del Terrore, Sottomarinia, e ove presenti pesci diavolo

**Aspetto:** un'enorme manta nera come l'inchiostro con zanne acuminate che escono dalla bocca sottostante. La seconda forma è quella di una creatura con la parte superiore del corpo di donna

umana dal viso deformato a causa di una bocca enorme e zannuta, pelle glabra e lattea, sei braccia muscolose che impugnano altrettante armi, il torso nudo che termina in una poderosa e lunga coda di serpente dalle scaglie bianche, con il tatuaggio di una manta nera sulla schiena.

**Storia:** Saasskas iniziò la sua vita come uno tra i più spietati pesci diavolo dei mari del sud. Dopo aver guidato legioni di suoi simili a raziare e depredare le altre razze sottomarine per decenni, riuscì infine a divenire una vampira (ixitxachitl) grazie ad un patto con Demogorgone, e da quel momento dedicò se stessa al raggiungimento della vera immortalità, obiettivo che realizzò intorno al XXIV secolo PI, dopo aver sacrificato migliaia di tritoni sugli altari situati nelle profondità oceaniche della Fossa Izondana e costretto un intero popolo di tritoni a migrare in preda al terrore. Dopo un paio di secoli passati a operare nei piani esterni portando avanti i progetti dell'Entropia, Saasskas tornò su Mystara e scoprì che i suoi nemici naturali, i tritoni, erano sopravvissuti nel Mare Assolato e avevano fondato Sottomarinia. Ella apparve così ai suoi seguaci e li esortò a intraprendere una malvagia crociata contro i tritoni del Mare Assolato, guidando le loro azioni dall'ombra. Essa plagiò anche alcuni sacerdoti taymora per indurli a seguire la causa entropica e perseguitare i suoi nemici. In seguito alla terribile catastrofe naturale che fece sprofondare la regione in cui vivevano i taymora nel Mare del Terrore, Saasskas si appropriò di molti dei cadaveri dei taymora e li rianimò come zombi e velya ai propri ordini, disseminando il Mare del Terrore di fameliche creature non-morte. Ora Saasskas controlla diverse orde di non-morti, pesci diavolo e pirati sparsi per il Mare del Terrore, dove è conosciuta anche col nome di Panzuriel dai suoi seguaci umanoidi.

**Personalità:** Saasskas è un'immortale infida e lungimirante. Essa preferisce corrompere e poi sfruttare tutti coloro che si avventurano nell'oscuro reame dei suoi seguaci, e non ha alcuna fretta di raggiungere i suoi scopi, dato che ha una ferma convinzione nel potere assoluto del caos. Per questo sa che il regno di Sottomarinia capitolerà inevitabilmente, e nell'attesa si diletta ad osservare la sofferenza che infligge ai tritoni e la discordia che i suoi seguaci seminano tra le altre razze sottomarine. Quando finalmente i tempi saranno maturi, userà tutti i cadaveri che



sta animando negli abissi (marinai, antichi taymora e umanoidi subacquei) per muovere l'ultimo assalto contro gli odiati nemici e annientare il regno di Sottomarinia.

Patrono: sconosciuto [presunto: Demogorgone]

Alleati: nessuno

Nemici: Protius, Calitha, Polunius, Gorrziok, Malafor

Allineamento dei seguaci: Caotico

Armi favorite: lancia (permesse armi da punta e armi naturali)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Sorpresa*, bonus di +1 ai danni inferti, capacità di controllare non-morti come chierico di 3 livelli superiore

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità gratuita *Sorpresa*, bonus di +1 ai danni inferti

Domini: Entropia, Caos, Male, Morte, Mare

Arma preferita: morso

Fonte: PC3, WotI, Dungeon Magazine nr 59 (Panzuriel)

## SATURNIUS

### Patrono della Libertà, Protettore dei Pirati

Livello, Allineamento, Sfera: 16° (Celestiale), CB, Energia

Simbolo: il berretto frigio (pileo)

Aree d'interesse: libertà, lotta alla schiavitù, indipendenza, avventurieri, pirati

Diffusione del culto: Mondo Cavo (Mileniani, Pirati della Filibusta, Traldar), Mondo Conosciuto (Ierendi, Minrothad, Thyatis), Skothar (Minaea)

Aspetto: un uomo di mezza età, con carnagione abbronzata e diverse rughe che solcano il viso dandogli un fascino maturo, capelli neri brizzolati raccolti in un codino dietro la nuca, un'ombra di barba grigia sul mento e le guance, due occhi d'un azzurro terso che esprimono determinazione e benevolenza, vestito con semplici abiti da marinaio, stivali di cuoio, un mantello cremisi e un berretto frigio rosso tenuto di traverso sul capo (il pileo), con un pugnale e una bacchetta magica alla cintura.

Storia: **TEORIA PROBABILE**: Saturnius fu un mago taymora che visse verso la fine dell'età aurea di questa civiltà. Dopo aver servito per anni alla corte di un piccolo nobile del sud, cominciò a notare un cambiamento negativo nella società taymora e avvertì chiaramente l'influsso delle forze entropiche dietro a tutto quando un misterioso straniero giunto dal nord cercò di convertire il suo signore alla via della necromanzia con promesse di vita eterna. Saturnius tentò di mettere in guardia il nobile, ma per tutta risposta questi lo accusò di tradimento e lo fece imprigionare. Dopo anni di schiavitù e ormai rassegnato a finire divorato dal suo antico signore divenuto un vampiro, Saturnius venne inaspettatamente liberato durante un raid

organizzato da un gruppo di ribelli capeggiati da un guerriero di nome Kron. Saturnius si unì alla sua banda e scoprì che mentre era rimasto in carcere altri piccoli nobili e signori della guerra taymora avevano iniziato a convertirsi a culti malvagi e necromantici, scatenando guerre con le città vicine e precipitando la regione meridionale nel caos. Kron era il leader di un gruppo numeroso di taymora che avevano subito diverse perdite e angherie per colpa di questi nobili, e stavano cercando di reagire combattendo. Forti delle conoscenze di Saturnius circa la fortezza in cui era vissuto, Kron organizzò un assalto in piena regola per distruggere il vampiro e i suoi lacchè e liberare i prigionieri rimasti. L'impresa fu un successo e Saturnius riuscì persino a recuperare i propri preziosissimi tomi arcani. Successivamente, egli iniziò a concepire l'idea di creare un regno indipendente al riparo dalle guerre e dall'influenza demoniaca che si stava espandendo. Dopo aver convinto Kron a seguire il suo piano, Saturnius progettò la costruzione di un'immensa piattaforma galleggiante e abitabile che avrebbe dovuto portare i fuggitivi lontano dalle coste taymora, facendoli vivere nel Mare del Terrore fino a che non avessero avuto bisogno di rifornimenti. Così avrebbero potuto attraccare ovunque e prendere ciò di cui abbisognavano senza dover sottostare a nessuno. Fu a questo punto che Saturnius venne contattato in sogno da Ixion, che aveva seguito le sue imprese, e che gli rivelò come proseguire sulla strada intrapresa per riuscire a raggiungere non solo l'indipendenza, ma l'immortalità. Così, Saturnius creò il Pileo, un berretto dotato di poteri sorprendenti, donandolo a Kron per favorire la rivolta e la fuga dei suoi alleati. La Città Libera di Kron venne infine realizzata, un'immensa piattaforma galleggiante in grado di spostarsi nelle acque oceaniche e di ospitare un migliaio di persone. Moltissimi taymora si unirono al Comandante Kron, che divenne un leader leggendario per tutti gli oppressi, e grazie alla città galleggiante essi riuscirono a scampare ai terribili disastri sismici che inabissarono gran parte della regione abitata dai taymora tra il 2000 e il 1700 PI, creando poi le isole di Minrothad e Ierendi. Kron non volle mai abbandonare la sua città galleggiante, preferendo invece ampliarla e lasciarla in grado di muoversi a suo piacimento, grazie alla magia di Saturnius, in modo da evitare di offrire ai loro nemici una terra facile da conquistare, dandosi infine alla pirateria. Dal canto suo, Saturnius col procedere degli anni riuscì a costruire un artefatto unico in grado di calmare le onde e controllare il tempo atmosferico intorno alla città galleggiante di Kron per proteggerla, ponendolo nel cuore del suo territorio. Dopo avere addestrato i suoi discendenti nelle arti arcane, venendo proclamato Alto Stregone di Kron (nome che la città aveva preso dal suo primo leggendario governatore), Saturnius lasciò la piattaforma per le sfere celesti, con l'ordine di lottare sempre per liberare gli oppressi dalla schiavitù dei potenti, insegnamento che gli abitanti di Kron col tempo portarono avanti diventando pirati e corsari. Nei secoli successivi la città galleggiante venne in parte distrutta da eventi naturali



e dagli assalti dei nithiani, ma i sopravvissuti continuarono la loro opera di pirateria con le zattere da guerra, mentre il culto di Saturnius si diffuse in tutte le nazioni bagnate dal Mare del Terrore e finanche tra i Pirati della Filibusta del Mondo Cavo.

Personalità: Dal momento della sua ascensione alla fine del XIX secolo PI, Saturnius è il patrono della libertà e degli oppressi su Mystara, e ha ottenuto un discreto seguito anche tra coloro che perseguono gli ideali di autodeterminazione, indipendenza e anarchia, ovvero pirati, corsari e avventurieri. Il suo unico nemico giurato è Brissard, patrono della schiavitù, e non ha alleati stabili.

Patrono: sconosciuto [presunto: Ixion]

Alleati: nessuno

Nemici: Brissard

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Caotici

Armi favorite: sciabola (permesse le armi da taglio a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Artista della fuga, bonus +2 ai TS contro qualsiasi forma di paralisi, bonus di 1 punto alla CA

Domini: Energia, Caos, Bene, Viaggio

Arma preferita: pugnale

Fonte: Master e Immortal set

## SIMURGH

(TURUL)

**Patrono del Ciclo Vitale, Patrono dei Volatili e dei Viaggiatori, Custode del Flusso Temporale**

Livello, Allineamento, Sfera: 18° (Celestiale), NB, Tempo

Simbolo: il muso di un'aquila visto di lato

Aree d'interesse: protezione delle specie viventi e del flusso temporale, salute, sapienza, volatili, viaggio

Diffusione del culto: Grande Desolazione, Mondo Conosciuto (Sind), Norwold e in molte civiltà scampate a disastri

Aspetto: un uccello gigantesco con la testa di aquila color argento, il becco munito di due file di denti, il corpo e le zampe di leone, due paia di ali dalle piume metalliche color arancio, la coda di un pavone.

Storia: TEORIA PROBABILE: Simurgh è una creatura immortale le cui origini restano misteriose. Le sue prime apparizioni nella storia di Mystara risalgono al tempo dei primi cavernicoli e dei carnifex, ma nessuno sa se egli sia stato un essere mortale prima di ascendere allo stato divino. Sebbene possieda un proprio piano di residenza, raramente lo si riesce a trovare nel Multiverso, e sembra anzi scomparire per interi secoli, solo per tornare a manifestarsi in previsione di grandi calamità e catastrofi, con lo scopo dichiarato di aiutare i mortali e le civiltà a sopravvivere agli

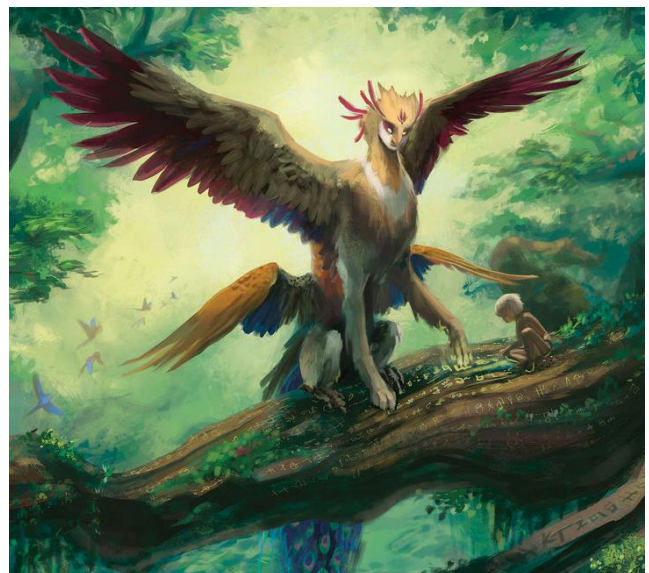
eventi. Khoronus è il suo più leale sostenitore, ed egli afferma che Simurgh sia un essere nativo del piano temporale che ha ottenuto l'immortalità nella sfera del Tempo in ere immemori, e che vive normalmente proprio all'intero del flusso del tempo. Qualcuno sospetta invece che Simurgh sia un emissario degli Antichi, le creature che abitano oltre la Barriera Dimensionale, e che egli esca dal Vortice ogniqualvolta qualcosa non vada come dovrebbe nel Multiverso, agendo quindi per riparare agli errori di mortali e immortali. Quel che è certo è che da quando è apparso, nella preistoria di Mystara, il suo livello di potere non è mai mutato nonostante i suoi sforzi per proteggere diverse specie e civiltà, e questo (insieme alle sue lunghe assenze) ha indotto gli immortali a credere che egli si disinteressi totalmente delle gerarchie di potere immortali, o che forse non sia neppure influenzato da esse (benché continui ad operare in accordo col gerarca del Tempo).

Personalità: Simurgh è un essere benevolo che fondamentalmente cerca di agire per preservare il ciclo vitale e le civiltà esistenti nel Multiverso, avendo già visto troppe volte la caduta di mondi e continenti interi. Per questo incita i suoi fedeli con visioni, sogni e apparizioni, aiutando i più meritevoli con doni (tra cui il favoloso Artiglio) e prodigi miracolosi, ma evitando accuratamente di intervenire in modo più diretto sugli affari dei mortali. Egli non approva la creazione del Mondo Cavo da parte di Ka: per lui ogni razza ha il diritto di scegliersi il proprio destino e per il credo della sua sfera preservare una cultura per sempre nella stessa forma statica e stratificata rappresenta un'aberrazione. In questo suo modo di vedere ha sempre trovato fedeli alleati sia in Khoronus che in Fugit. Simurgh è venerato come protettore della vita e portatore di salute, patrono dei viaggiatori e dei volatili in diverse parti del Multiverso, mentre le specie volatili intelligenti come roc e aquile giganti lo considerano il proprio progenitore.

Patrono: sconosciuto (probabilmente nessuno)

Alleati: Khoronus, Fugit

Nemici: nessuno (antipatia da parte di Ka)



Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrale

Armi favorite: pugnale (permesse le armi da punta e le armi naturali)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Empatia animale*, *Guarire* e *Orientamento*, capacità di metamorfosi in aquila gigante tre volte al giorno (v. inc. arc. *metamorfosi animale* di 2°)

Domini: Tempo, Bene, Protezione, Guarigione, Viaggio

Arma preferita: pugnale

Fonte: Master e Immortal set

## SINBAD

*(IL VIAGGIATORE CELESTE)*

**Protettore dei Viaggiatori e degli Esploratori, Patrono dell'Ardimento e dell'Ignoto**

Livello, Allineamento, Sfera: 15° (Celestiale), NB, Pensiero

Simbolo: una vela gonfiata dal vento

Aree d'interesse: viaggio, esplorazione, avventura, coraggio, superare qualsiasi barriera e confine

Diffusione del culto: Bellissaria, Davania (Picchi di Ghiaccio), Isole delle Perle, Mondo Cavo (Pirati della Filibusta), Mondo Conosciuto (Ierendi, Minrothad, Thyatis, Ylaruam), Skothar (Tangor), navigatori e esploratori

Aspetto: un individuo maschio nel pieno delle sue forze e della maturità, sempre in movimento e abbigliato come un marinaio o un esploratore, la cui vera forma è sconosciuta (appare sempre agli occhi di chi lo osserva come un giovane della propria razza ed etnia).

Storia: Sinbad viene da un luogo remoto del Multiverso e nessun altro immortale è mai riuscito a conoscere la sua vera storia. Egli sostiene di essere stato un marinaio nella sua vita mortale, e di essere asceso in seguito ai suoi viaggi, che lo hanno portato a diventare sempre più potente e saggio (anche se non ricorda chi fu ad assisterlo nella strada verso l'immortalità, è certo che apparve per la prima volta su Mystara alla fine dell'era di Blackmoor). Per questo ora incoraggia i mortali ad abbandonare la sicurezza della propria dimora per inseguire i propri sogni di fama e gloria, considerando l'avventura e il viaggio gli unici modi per crescere, migliorare e avvicinarsi alla perfezione. Si dice che chiunque ascolti anche uno solo dei suoi incredibili racconti sia spinto



irrimediabilmente a partire per un viaggio avventuroso verso l'ignoto, ed è proprio quello che fanno (ed esortano a fare) tutti i suoi sacerdoti, i quali sono vincolati dal giuramento di eterno vagabondaggio (non esistono chierici di Sinbad sedentari, e i templi votivi a lui dedicati sono sempre piccole strutture custodite dai fedeli e non da un sacerdote stanziato). Alcune voci tra le sfere celesti mormorano che l'eclettico Sinbad sia in realtà un Antico sotto mentite spoglie o uno dei loro agenti, mentre altri lo considerano uno dei primi immortali, scomparso esplorando il multiverso o il Vortice e tornato sotto mentite spoglie. La verità non è ancora stata svelata, ma molti sospettano che sia lui uno dei due immortali che secondo le leggende sono riusciti ad entrare nel Vortice e a tornare indietro, anche se nulla è dato sapere su ciò che abbia trovato oltre la Barriera Dimensionale.

Personalità: Sinbad è un immortale dalla personalità carismatica, picaresca e imprevedibile, sempre in cerca di nuovi confini da superare, rischi da correre e avventure da assaporare con animo libero e intrepido. Per questo ha un fedele alleato nel giovane Turmis, che della passione per il rischio e dell'avventura ha fatto una ragione di vita.

Patrono: sconosciuto (probabilmente nessuno)

Alleati: Turmis

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: seguaci e chierici possono avere qualunque allineamento

Armi favorite: sciabola (permesse tutte le armi a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Orientamento*, *Coraggio* e *Sopravvivenza*, bonus di +2 ai TS contro qualsiasi effetto di paura.

Nota: I chierici di Sinbad fanno voto di "Eterno Vagabondaggio", giurando di non fermarsi mai più di un mese in un determinato posto e di visitare più luoghi possibili.

Domini: Pensiero, Bene, Viaggio, Coraggio

Arma preferita: scimitarra

Fonte: WotI, Master e Immortal set



# SKULD

## Patrona del Fato, Custode del Futuro

Livello, Allineamento, Sfera: 17° (Celestiale), N, Entropia

Simbolo: una testa di donna con un velo nero che impedisce di distinguere le fattezze

Aree d'interesse: futuro, fato, morte, divinazione, visioni

Diffusione del culto: Mondo Cavo (Antaliani), Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Territori Heldannici), Norwold

Aspetto: una donna minuta e dal fisico emaciato, il cui volto è perennemente coperto da un velo nero e da un ampio cappuccio che ne nasconde i lineamenti, con indosso una tunica nera che la avvolge completamente, lasciando esposte solo le mani dalle lunghe dita affusolate che terminano con unghie appuntite come lame.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** nessuno sa esattamente quale sia il passato di Skuld, entità estremamente fredda e distaccata, anche se una cosa è certa: nonostante il suo basso profilo nella gerarchia entropica, essa è un immortale molto antico. Circolano molte storie sulle sue origini, sui suoi veri interessi nel multiverso, e soprattutto sul suo legame con altre due divinità di sfere differenti, Urd (antico gerarca legale della Materia che scomparve durante la Grande Pioggia di Fuoco) e Verthandi (gerarca neutrale del Tempo che non è più presente nel Multiverso dalla fine della Furia degli Immortali), ma nessuno è mai riuscito a scoprire esattamente quale sia la natura di questo immortale. Le ipotesi più accreditate tra le sfere celesti si basano tutte sul fatto che sia Urd che Verthandi che Skuld erano un gruppo di divinità strettamente legate tra loro e conosciuto con vari nomi dai mortali (le Norme secondo i normanni), contraddistinto dal dominio del fato e del destino dei mortali e delle divinità. Urd rappresenta sempre il passato e la nascita, Verthandi il presente, l'incessante scorrere del tempo, la vita, mentre Skuld incarna il futuro e la morte ultima. Secondo una teoria, forse Verthandi esisteva prima come Urd (il passato immutabile), e ora è Skuld (il futuro caotico), e come una ruota che gira, quando diventerà Gerarca probabilmente scomparirà per ritornare ad essere Urd, oppure (come presagiscono i più) segnerà la conclusione di questo ciclo dell'universo e l'ascesa dell'Entropia come nuovo ordine cosmico. Altri invece preferiscono credere che i tre immortali fossero semplicemente tre aspetti di una sola divinità chiamata Holle, che spesso compare nei miti mortali (una divinità femminile rappresentata con tre facce: la Fanciulla, la Madre e la Megera). L'essenza vitale di Holle si sarebbe scissa nel passato per cause misteriose, diventando tre immortali differenti in tre sfere diverse, probabilmente per mantenere l'equilibrio nel Multiverso. C'è chi è disposto persino a credere che questa divinità fosse un Antico, il

quale si è sacrificato per sigillare il Multiverso dopo il completamento del Vortice Dimensionale ed equilibrarlo, ricordando sempre a mortali e immortali che tutti devono sottostare al Fato. Il perché i suoi aspetti di Urd e Verthandi siano scomparsi tuttavia, resta sinistramente inspiegabile, come un presagio di fine imminente dell'equilibrio stabilito. Tuttavia, anche se Urd e Verthandi sono spariti, i loro sacerdoti continuano a ricevere incantesimi (i più famosi su Mystara sono le tre Vecchie di Crystykk nel Norwold), probabilmente proprio da Skuld.

Personalità: Skuld è una creatura solitaria e schiva, che non esce mai dal suo piano esterno e sembra sempre nascondere informazioni e conoscenze preziose. Ogni suo intervento ha sempre un fine preciso nell'ordine delle cose, e quando si esprime è sempre in modo criptico, sia coi propri seguaci che con gli altri immortali.

Patrono: sconosciuto (probabilmente nessuno)

Alleati: nessuno

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali

Armi favorite: lancia (permesse tutte le armi)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Divinazione*, capacità di dare riposo eterno (v. inc. div. 5°) una volta alla settimana

Domini: Entropia, Fortuna, Morte, Oracolo

Arma preferita: lancia

Fonte: Master e Immortal set

# SLIZZARK LA STRISCIANTE

## Patrona dei Kopru, Colei Che Sta In Agguato

Livello, Allineamento, Sfera: 15° (Celestiale), NM, Energia

Simbolo: un occhio con una spirale ipnotica al centro

Aree d'interesse: kopru, dominio dei deboli, potere, corruzione

Diffusione del culto: Sottomarinia, Tanegioth, mari caldi

Aspetto: una kopru (essere dalla testa simile a quella di un polipo, con tentacoli che escono dalla bocca, un corpo tozzo e muscoloso dotato di due braccia e che termina con tre tentacoli uncinati al posto delle gambe) dalla pelle nera e oleosa lungo circa 3m, con artigli giallastri, occhi sporgenti dai riflessi bluastri dentro cui guizzano strane trame ipnotiche, con una tiara d'oro in testa e uno scettro di corallo in pugno.

Storia: Slizzark fu la prima kopru a sviluppare la capacità di resistenza alla magia, assicurando così ai suoi discendenti la superiorità sulle altre razze.



**TEORIA PROBABILE:** In effetti ella fu uno dei primi esemplari di kopru che guadagnarono la libertà e si ritagliarono un proprio dominio in seguito alla scomparsa dell'impero dei serpentidi, che comprendeva il continente di Davania e l'arcipelago di Tanegioth. Slizzark, a differenza degli altri kopru, sviluppò autonomamente una sorprendente capacità di resistenza alla magia e una forte capacità di dominio mentale, facoltà di cui si avvalse per circondarsi di fedeli schiavi (sia kopru che umanoidi come trogloditi e altri lucertoloidi) e costruire un regno basato sull'adorazione della sua persona. Per aumentare il numero dei suoi sudditi e resistere alle pressioni dei vicini nemici, si accoppiò con numerosi altri kopru, creando una prole che esibiva tutte le sue qualità e che soggiogò fin dall'inizio, usandola per estendere la sua rete di potere. Fu con lei che iniziò l'espansione di quello che sarebbe poi divenuto il grande impero dei kopru (che comprendeva sia i mari che la terra ferma), e fu proprio grazie a queste sue capacità e alla volontà di potenza che Slizzark riuscì a completare il sentiero del Paragone nel lontano 2740 PI (anche se non volle mai rivelare il nome del suo patrono). Pochi decenni dopo tuttavia, venendo a mancare il cuore e il cervello che aveva creato la piramide di potere dei kopru, l'impero si sfaldò in seguito a rivalità interne e l'era d'oro dei kopru finì per sempre.

**Personalità:** Slizzark è infida ed egoista, ma anche profondamente indolente, e da quando ha raggiunto l'immortalità è interessata solo al potere e a ricevere l'adorazione dei suoi seguaci. Richiede spesso sacrifici assurdi ai sacerdoti che la venerano col solo scopo di esercitare potere su di essi: i suoi seguaci da un lato ne sono schiavi e dall'altro cercano di attuare le stesse pretese dispotiche su tutti coloro che gli capitano a tiro. Per questo Slizzark è nemica di Calitha, che vorrebbe proteggere le creature del mare, e di Crestaguzza, i cui kna sono bersaglio dei kopru.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Zugzul]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** Calitha, Crestaguzza

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale o Caotico

**Armi favorite:** pugnale (permesse armi da punta e armi naturali)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Movimento furtivo, bonus di +2 ai TS vs Incantesimi

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuita Movimento furtivo, bonus di +1 ai TS vs Incantesimi

**Domini:** Energia, Male, Corruzione, Schiavitù

**Arma preferita:** mezza lancia

**Fonte:** PC3, WotI

## SOUBRETTE

### Patrona delle Arti e del Talento

**Livello, Allineamento, Sfera:** 11° (Temporale), NB, Pensiero

**Simbolo:** un ventaglio rosso aperto

**Aree d'interesse:** arti, talento, persuasione, illusione

**Diffusione del culto:** Costa Selvaggia (Renardie)

**Aspetto:** una lupin bouchon dalla pelliccia nera lucida e ben curata, la coda folta e vaporosa, lo sguardo penetrante e magnetico, con indosso una tiara d'argento in fronte e un vestito da sera rosso rifinito di pizzi e tulle, e un ventaglio in mano che agita per coprirsi il viso in modo civettuolo o per dare enfasi alle sue movenze teatrali.

**Storia:** **TEORIA PROBABILE:** Soubrette visse nella regione renardese nel IV secolo DI, quando gli antenati dei moderni lupin vivevano ancora seguendo le antiche usanze tribali e la monarchia era stata istituita da poche generazioni. Soubrette tuttavia era una lupin estremamente scaltra, arguta e molto curiosa, e il suo carattere superbo e testardo la mise spesso nei guai da giovane. Decise così di non voler più vivere come una serva destinata solo a obbedire ai genitori e a scontare il fatto di essere nata femmina, e così attuò uno stratagemma molto ingegnoso per sfuggire alla sua situazione. Finse una corrispondenza d'amore con un nobile lupin proveniente dall'altro capo del paese, e quando giunse il momento di ricevere il promesso sposo, fu lei stessa ad assumerne l'identità. Con una scusa si ritirò in un monastero vicino per non avere tentazioni, e mentre fingeva di restare nella sua cella a pregare, in realtà ogni giorno sgattaiolava fuori, e travestita si recava in casa dei suoi genitori (i primi viticoltori della regione) impersonando il suo promesso sposo. Alla fine, ella insistette a tal punto con la sua famiglia che questi, persuasi della bontà del giovane e promettente lupin, la lasciarono partire verso la sua futura casa con una sostanziosa dote, per sposarsi nella città del marito. Cambiata dunque casa, Soubrette continuò la sua farsa anche nella nuova residenza, e prese a dilettersi con le arti per passare il tempo. Ben presto si sparse la voce del talento artistico della



moglie del nobile Nyapas (“nessuno” in renardese antico), e la sua divenne una presenza fissa nelle case dei borghesi e dei nobili più alla moda. Grandi furono le opere da lei realizzate, tanto che la sua fama divenne nazionale, e il Re volle conoscere sia lei che il marito. Quando comprese che il suo inganno stava per essere smascherato, Soubrette organizzò la sua beffa più grande. Addestrò infatti la sua allieva e amica più cara a impersonare lei stessa, poi Soubrette usò il suo ventaglio magico (un oggetto unico costruito da lei per creare e potenziare le illusioni) per fingere di essere il proprio marito, e persuasa la ragazza che questo fosse semplicemente uno stratagemma pensato dal suo (inesistente) sposo per proteggersi da una congiura, l'improbabile coppia partì alla volta della corte reale. Qui le due agirono in perfetta sintonia, e il sovrano coi nobili più illustri convenuti da tutta la Renardy rimasero piacevolmente sorpresi dal talento della coppia, che inscenò le opere più belle e declamò le canzoni più epiche composte in loro onore. Fu solo poco prima di partire, quando il re si rivolse a Soubrette constatando di fronte a tutti che i meriti del talento della moglie dovessero essere attribuiti all'influenza di “un sì mirabil marito”, che la lupin, ferita nell'orgoglio, volle rendere pubblico il suo inganno davanti a tutta la corte. Sorpreso e beffato, il re infuriato domandò una spiegazione che evitasse alle due la prigione a vita, e anche stavolta Soubrette superò se stessa. Ella spiegò che il suo fantomatico sposo altri non era che Saimpt Renard, che attraverso la sua finzione aveva ovviamente voluto mettere alla prova tutti quanti, per far riflettere i lupin sul senso dell'identità e sulla natura femminile. Poiché era vero che Soubrette aveva creato le cose migliori impersonando un maschio, quindi attingendo alla creatività e al talento maschile, ma ella rimaneva pur sempre una donna, e questo significava che l'ingegno e la menzogna erano le arti più potenti di cui erano dotate le femmine, a cui nemmeno Saimpt Renard poteva resistere. I nobili e il re rimasero talmente stupiti della verità delle sue parole, che l'intero evento finì col divertirli, come fosse parte dell'ennesimo spettacolo organizzato da Soubrette. Fu in seguito a questa impresa che Korotiku, divertito fino alle lacrime, concesse l'immortalità a Soubrette alla fine del IV secolo DI, la quale venne poi ricordata dalle generazioni future come l'iniziatrice del teatro moderno e la più grande artista della storia renardese. In seguito, il suo nome rimase come termine di paragone anche nella moderna lingua renardese, dove col termine “soubrette” viene indicata una donna che sa tenere la scena e una prim'attrice eccezionale.

Personalità: Soubrette ha un carattere ribelle ed eccezionalmente allegro, e il suo amore per le sfide e l'ironia non è diminuito da quando è diventata immortale. Adora assumere forme diverse per interagire con mortali e immortali, e usa le sue illusioni e la sua abilità per giocare tiri mancini o per spiare le mosse dei propri rivali, anche se non ha veri e propri nemici. Dato il suo carattere, trova in Korotiku un estimatore e un alleato prezioso, mentre spesso si trova a discutere con Guidarezzo a causa della visione

troppo ordinata e seria che questi ha dell'arte. In realtà entrambi vogliono spingere i fedeli e gli spettatori dei loro spettacoli alla riflessione interiore e profonda, ma mentre Guidarezzo preferisce farlo usando un registro serio e drammatico, Soubrette predilige la commedia e la via dell'ironia e della pantomima.

Patrono: sconosciuto [presunto: Korotiku]

Alleati: Korotiku

Nemici: nessuno, rivalità con Guidarezzo

Allineamento dei seguaci: qualunque

Armi favorite: stiletto (permesse tutte le armi a una mano di una taglia inferiore al chierico)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Ascoltare* e *Intrattenere*, bonus di +1 al Carisma. Tutti i chierici di Soubrette sono Bardi Artisti.

Domini: Pensiero, Bene, Arti, Illusione

Arma preferita: stiletto

Fonte: IM3

## SSU-MA

(GANETRA, PANGLOSS)

**Patrono della Memoria, Padre della Conoscenza Scritta, Custode della Storia e dell'Ordine**

Livello, Allineamento, Sfera: 23° (Empireo), LN, Pensiero

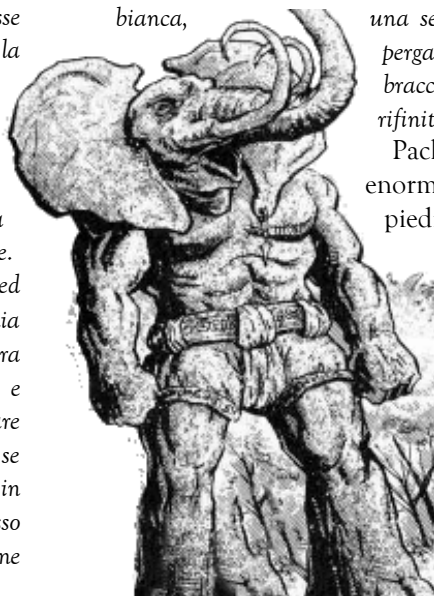
Simbolo: un libro aperto

Aree d'interesse: memoria, storia, libri, sapienza, educazione, ordine, saggi, scribi

Diffusione del culto: Alphatia, Bellissaria, Mondo Cavo (Shahjapur), Mondo Conosciuto (Sind), Patera

Aspetto: Ssu-Ma possiede due forme di manifestazione, una umana e una pachydermion.

Umana (Ssu-Ma, Pangloss): un venerabile saggio dai tratti orientali pelato e scalzo, con una corta barbetta bianca, una semplice tunica di lino, una pergamena alla cinta e sotto braccio uno spesso tomo ben rifinito.



Pachydermion (Ganetra): un enorme umanoide dalla testa e piedi di elefante pieno di grinze di età veneranda, con uno sguardo profondo e saggio, un punto rosso marchiato al centro della fronte, una tunica bianca fissata ad una spalla e un libro sempre sotto braccio.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: le origini di Ssu-Ma sono incerte e persino l'immortale non è finora mai riuscito a fugare tutti i dubbi sul suo passato. Ssu-Ma crede che questo fatto, e la sua ossessione per la storia e la memoria, siano derivanti da una manipolazione che il suo patrono (del quale anche Ssu-Ma ha perso ogni ricordo) deve aver fatto alla sua mente immortale, cancellandogli tutti i ricordi. Per questo ora Ssu-Ma cerca disperatamente di archiviare ogni singola informazione che incontra, con la speranza di riuscire a ritrovare anche la radice delle proprie origini. Ssu-Ma ritiene di essere stato probabilmente la prima creatura del Multiverso che fu in grado di codificare il pensiero in parole e le parole in scrittura, e che per questo raggiunse l'immortalità. Dato che il culto di Ssu-Ma è legato in primo luogo agli ochalesi e agli alphetiani, egli ipotizza che forse durante la sua vita mortale possa essere appartenuto ad uno di questi popoli, anche se non riesce a stabilire quale. Quel che è certo è che nei primi secoli dopo l'arrivo degli alphetiani su Mystara, il suo culto compare sia nell'Alphatia (dove viene però chiamato Pangloss) che nell'Ochalea, e possiede caratteri molto simili. Poco dopo, Ssu-Ma si interessa della civiltà dei pachydermion di Patera (la luna invisibile), e qui viene divinizzato come patrono della memoria, della storia, della sapienza e della scrittura, donando ai pachydermion un nuovo sistema di codificazione della lingua e una serie di libri sacri (i Rig Veda) che ne influenzeranno pesantemente lo sviluppo spirituale e sociale. Per questo, presso i pachydermion, gli alphetiani e gli ochalesi egli è considerato il creatore del sistema codificato di ideogrammi che ha permesso di raccogliere e catalogare le conoscenze acquisite. Tra i testi più antichi e sacri considerati opere di suo pugno si annoverano il leggendario Rig Veda (trascrizione degli insegnamenti filosofici di un pachydermion chierico di Ganetra presso la corte del Gran Moghul sindhi durante il VI secolo PI), le Tavole dell'Equilibrio Celeste (detto anche Tomo di Ssu-Ma, che presso gli ochalesi costituiscono la base sulla quale si regge la filosofia della Corte Celeste e l'arte della buona scrittura), e il Tomo di Gambia (che secondo le leggende alphetiane venne redatto dal Primo Mago, colui che scoprì le arti arcane, e che conserva tutta la conoscenza del mondo in cui si trova).

**Personalità:** Ssu-Ma è un individuo estremamente calmo e compassato, ligio alla precisione e all'ordine quasi fino all'ossessione. Non sopporta il caos né il pensiero disarticolato e per questo è spesso in conflitto con Korotiku, che ama stuzzicarlo con argomentazioni disarticolate e paradossali e tira in ballo la sua incapacità di ricordare il proprio passato per renderlo più umile. Spesso è talmente assorto nei propri pensieri da risultare assente, ma quando parla è sempre per cognizione di causa. Per questo molti giovani immortali gli si rivolgono per avere consiglio, proprio come i mortali chiedono lumi ai suoi fedeli tra i saggi e i sapienti di tutto il mondo. Ssu-Ma è il patrono della conoscenza intesa come memoria, della storia e dell'educazione, e ha particolarmente a cuore la

trasmissione della conoscenza attraverso la scrittura, unico baluardo che si frappone fra il sapere e la dimenticanza portata dal tempo. Ssu-Ma ha poca predisposizione all'avventura e preferisce evitare le lotte per il potere. Per questo nonostante la sua lunga permanenza nelle schiere immortali, non ha mai raggiunto i vertici della propria sfera. Non ha alleati né nemici a causa del suo carattere distaccato, ma nutre stima per Noumena, che considera un interlocutore importante e un rivale stimolante in giochi di logica e arguzia.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Korotiku]

**Alleati:** nessuno (rispetto per Noumena)

**Nemici:** nessuno (antipatia per Korotiku)

**Allineamento dei seguaci:** Legale

**Armi favorite:** nessuna (permesse armi semplici da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** una lingua gratuita, bonus di +1 all'Intelligenza, capacità permanente di lettura dei linguaggi (v. inc. arc. 1°), bonus di +2 alle abilità Biblioteconomia e Crittografia (non gratuite)

**Domini:** Pensiero, Legge, Conoscenza

**Arma preferita:** mazza leggera

**Fonte:** Master e Immortal set, WotI, HWA3, IM3

## STODOS

### Patrono del Gelo, Signore dei Ghiacci

**Livello, Allineamento, Sfera:** 11° (Temporale), NM, Entropia

**Simbolo:** un rospo di cristallo

**Aree d'interesse:** gelo, ghiacci, tempeste, creature del freddo

**Diffusione del culto:** Hyborea, Isola dell'Alba (Helskir), Mondo Conosciuto (Monti Cruth), Norwold (Rifugio Gelido), Skothar (Nentsun), circolo polare artico e antartico

**Aspetto:** un enorme rospo completamente bianco che si erge sulle zampe posteriori, con due grandi occhi color grigio e zampe anteriori piuttosto lunghe e nerborute che terminano con tre artigli.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: Le origini di Stodos sono avvolte nel mistero, e questo oscuro e schivo immortale non

fa nulla per svelarle. Si tratta di un antico essere legato alle energie fredde e ai ghiacci, che ottenne l'immortalità molto tempo fa. Alcuni ritengono sia asceto durante l'era dei carnifex proprio come Demogorgone, entrambi patrocinati da Hel. Altri invece sostengono che sia





un essere elementale che è riuscito a ottenere l'immortalità prima dell'avvento dei Signori Elementali. Altri ancora pensano sia una creatura rettiloide che riuscì a fondare un proprio impero prima della catastrofe blackmooriana nelle fredde regioni artiche, che sarebbero poi divenute il bacino alasiyano. Quale che sia la verità, Stodos ha ottenuto i suoi primi seguaci presso i rospidi (froggies), creature rospiformi ottenute da esperimenti genetici blackmooriani, e tracce del suo culto si trovano persino nelle catacombe dei rettiloidi nascoste sotto i deserti di Ylaruam, che predatano l'insediamento umano in quelle regioni di alcuni millenni. Attualmente è venerato da diversi rettiloidi dei climi freddi sia tra i Monti Cruth che nell'Isola dell'Alba, nonché da tribù di giganti del Rifugio Gelido e da comunità di cryon e di altri umanoidi nordici nel Norwold e in Hyborea. Stodos non ha un ruolo attivo nella storia di Mystara, anche se è costantemente in contatto coi suoi servitori e alla ricerca di un sistema per portare l'era glaciale sull'intero globo.

**Personalità:** Stodos è ossessionato dal potere delle energie fredde, simbolo di morte e perfezione nella sua filosofia. Il gelo purifica e conserva, rafforza e distrugge, ed è molto più letale e subdolo del fuoco come arma. Stodos ha aderito in parte alla visione di Hel, sua patrona, circa la fine del mondo e il cosiddetto Ragnarok, che egli immagina come un'infinita notte di gelo che scenderà su Mystara. In quel giorno, solo lui ed Hel regneranno sovrani su coloro che rimarranno a popolare un mondo freddo e desolato. Stodos odia il caldo e le creature del fuoco, e per questo è un feroce nemico di Rathanos e Zugzul, che ricambiano il sentimento. Egli è osteggiato da Ka, che lo accusa di aver corrotto molti dei suoi fedeli rettiloidi, e viene spesso preso in giro da Loki, l'altro pupillo di Hel che rappresenta la sua antitesi: legato al fuoco, alla menzogna, all'imprevedibilità e al caos.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Hel]

**Alleati:** occasionalmente Hel

**Nemici:** Rathanos, Zugzul, Ka, Loki

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale o Caotico

**Armi favorite:** ascia bipenne (permesse armi a due mani)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Resistenza, capacità permanente di resistenza al freddo (inc. div. 2°), bonus di +1 ai TS contro fuoco

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuita Resistere al freddo, bonus di +1 ai TS contro fuoco

**Domini:** Entropia, Male, Gelo, Tempesta

**Arma preferita:** armi naturali

**Fonte:** M1Solo: Blizzard Pass

## TAHKATI DOMA- TEMPESTE

### Patrono del Clan del Cavallo

**Livello, Allineamento, Sfera:** 16° (Celestiale), CN, Energia

**Simbolo:** un coltello in osso di bufalo

**Aree d'interesse:** clan del cavallo, cavalli e cavalieri, proteggere i figli di Atruaghin, combattimento, vendetta, fierezza

**Diffusione del culto:** Mondo Conosciuto (clan di Atruaghin)

**Aspetto:** un umano di pelle ramata più basso della norma (intorno a 1,60m), ma con spalle talmente larghe e un fisico così muscoloso da risultare imponente e minaccioso. I lati del capo sono sempre rasati e porta i capelli che rimangono raccolti in una criniera nera simile a quella di un cavallo, mentre il resto del corpo è nudo, ad eccezione di un perizoma di lino legato ad una cinta fatta coi capelli dei suoi nemici, alla quale è attaccato anche un pugnale ricavato dall'omero di un bufalo.

**Storia:** Tahkati visse tra gli oltechi che in seguito divennero i Figli di Atruaghin molto prima della venuta di quest'ultimo, e fu il primo ad unificare le tribù con la forza delle armi nel 1675 PI. Il segreto della forza militare di Tahkati deriva dalla sua più grande impresa: l'addomesticamento dei cavalli. Riuscendo a disporre di cavalcature, egli guidò la sua tribù (ribattezzata Clan del Cavallo) contro gli altri clan e ridusse le tribù all'obbedienza e all'unità sotto la sua bandiera. Tahkati divenne il più grande guerriero della prateria, e seguendo la sua vocazione alle arti militari riuscì a raggiungere l'immortalità nella sfera dell'Energia nel 1620 PI. Quando seppe della venuta di un nuovo condottiero che stava riunificando le genti della prateria, si interessò della cosa, ma ben presto iniziò a disprezzare Atruaghin quando vide che l'unificazione avveniva tramite la diplomazia e le parole e non per virtù del dominio del più forte. Se non fosse stato per l'intervento di Ka e Ixion, da lui un tempo venerati e ancora riveriti, avrebbe sicuramente cercato di distruggere Atruaghin. Decise invece di lasciarlo fare, e una volta partito si alleò con Atzanteotl ascoltando i suoi consigli. Lasciò quindi che egli scatenasse le tribù umanoidi contro i Figli di Atruaghin e li soggiogasse, dopo aver ricevuto la promessa che il Clan del Cavallo sarebbe stato risparmiato. Quando si accorse delle menzogne di Atzanteotl lo affrontò per distruggerlo, ma venne sconfitto e quasi ucciso dal grande potere dell'entropico. Fu così che quando Atruaghin tornò tra i clan per liberarli, Tahkati si schierò dalla sua

parte e insieme a Ka e Ixion gli diedero i mezzi per scacciare gli umanoidi e innalzare il grande altopiano.

**Personalità:** Da quando Atruaghin è divenuto immortale i due hanno spesso collaborato, e anche se non sono propriamente amici, i due si rispettano e Tahkati è fedele ad Atruaghin. A causa del suo carattere fiero, orgoglioso e determinato (che spesso lo porta a rispondere ad ogni provocazione, mettendolo in situazioni difficili) non approva la calma e la temperanza di Atruaghin, e vorrebbe che l'altro fosse più tempestivo e deciso nel promuovere la crociata contro gli entropici e i nemici dei clan.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Ixion]

**Alleati:** Atruaghin, Hattani

**Nemici:** Atzanteotl

**Allineamento dei seguaci:** qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali o Legali

**Armi favorite:** pugnale (permessi ascia da battaglia, daga, dardo da lancio, giavellotto, lancia, mazza e tomahawk)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Resistenza, bonus di +1 alla Forza, bonus di +1 al THACO

**Abilità e poteri dei campioni:** abilità gratuita Resistenza, bonus di +1 alla Forza

**Domini:** Energia, Legge, Guerra, Forza, Animale

**Arma preferita:** pugnale d'osso

**Fonte:** GAZ14, Wotl

## TALITHA

(AIT-THA, HUANG BUHE, TA LAI AITAN)

**Patrona dell'Egoismo, Patrona del Tradimento, Regina del Vizio, Protettrice degli Assassini**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 25° (Eterno), CM, Entropia

**Simbolo:** un bambino che piange (l'innocenza rubata)

**Aree d'interesse:** autogratificazione a spese degli altri, egocentrismo, avidità, tradimento, discordia, inganno, immoralità e vizio, ladri e assassini

**Diffusione del culto:** Alphatia, Bellissaria, Costa Selvaggia (Penisola di Capo Orchetto), Isola dell'Alba (Dunadale, Ekto, Porto dell'Est, Trikelios), Isole Alatiane, Norwold (Alpha, L'Approdo), Ochalea

**Aspetto:** una donna alphatiana mora, alta e ben fatta, dalla pelle ramata, con lineamenti morbidi e affascinanti ma un'espressione spesso petulante e sprezzante, che indossa abiti succinti e gonne che rivelano le sue curve migliori, mentre porta sulla schiena un'ascia da battaglia.

**Storia:** nella sua vita mortale, Talitha fu una famosa ladra alphatiana prima della migrazione su

Mystara. Anche se nacque come cittadina di seconda classe (non possedendo abilità magiche), riuscì sempre a condurre un'esistenza agiata e opulenta grazie ai proventi delle sue attività illecite. In particolare il suo diletto era spiare i maghi alphatiani nelle loro faccende, e rubare poi quegli oggetti che sarebbero risultati vitali per i loro scopi al momento meno opportuno, causandone così la rovina o la morte. Thanatos riconobbe le sue potenzialità, e lentamente la guidò in segreto sul sentiero dell'Entropia, che Talitha conquistò intorno al XIV secolo PI, dopo aver rintracciato altri candidati per l'immortalità nelle sfere rivali, aver rovinato definitivamente la loro ricerca e rubato gli artefatti che avevano ottenuto. In seguito contribuì a scatenare la diatriba che sfociò nella pazzia di Alphaks e nella distruzione del suo mondo, ma il suo culto sopravvisse tra gli esuli alphatiani e le sue mire finirono col coinvolgere anche Mystara dopo l'arrivo dei sopravvissuti. Dalla data dello sbarco alphatiano, il culto di Talitha si è esteso in tutta Mystara, dove è divenuta la patrona dell'avidità, della malizia, del tradimento e del furto.

**Personalità:** Talitha vive solo per se stessa, e gode nell'umiliare gli altri e nel causare sconforto e dolore. Per lei non è importante semplicemente sottrarre qualcosa agli altri, ma il furto deve sempre causare la rovina o la sofferenza del derubato per essere significativo. Talitha è un'edonista senza speranze, ama essere idolatrata per le sue imprese ed è estremamente vendicativa. Nel corso dei secoli ha intessuto trame e complotti ai danni di molti mortali e immortali, e tutt'ora è uno degli entropici più attivi nel Multiverso, fatto testimoniato anche dalla sua rapida ascesa ai vertici della sua sfera. Spesso finge di





essere alleata di altri entropici salvo poi tradirli all'ultimo momento per ottenere prestigio ai loro danni, cosa che sta facendo da tempo con l'ignaro e presuntuoso Alphaks, nel tentativo di soppiantarlo nell'Impero Alphatiano, i cui protettori sono i suoi veri nemici riconosciuti.

Patrono: Thanatos

Alleati: coopera con Masauwu

Nemici: Alphatia, Razud, Koryis

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Caotico; i chierici devono essere Caotici

Armi favorite: ascia da battaglia e pugnale (permesse tutte le armi semplici da taglio)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Fingere* e *Sorpresa*, capacità di *Borseggiare* e *Scassinare* come ladro di pari livello

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità gratuita *Sorpresa*, capacità di *Borseggiare* come ladro di pari livello

Domini: Entropia, Male, Inganno, *Sotterfugio*

Arma preferita: ascia da battaglia

Fonte: DotE, WotI, OHP

## TARASTIA

(IL GIUDICE, OBA, PAX BELLANICA, VAR, TA LAI SIFA)

**Patrona della Giustizia e della Vendetta, Maestra della Verità e dell'Ordine**

Livello, Allineamento, Sfera: 30° (Eterno), LN, Energia

Simbolo: l'ascia nera del boia

Aree d'interesse: legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta

Diffusione del culto: Costa Selvaggia (Almarròn, Bellayne, Cimmaron, Dunwick, Gargaña, Guadalante, Narvaez, Richland, Saragòn, Torreòn), Davania (Hinterland Thyatiane, Izonda, Pelatan), Isola dell'Alba (Helskir), Isole delle Perle, Mondo Cavo (Jenniti, Mileniani, Tanagoro), Mondo Conosciuto (Karamaikos, Terre del Nord, Territori Heldannici, Thyatis), Norwold (Ondamarina), Ochalea, Skothar (Jen, Tangor, Thonia, Zyxl)

Aspetto: una donna umana dalla pelle abbronzata e scura, con una mascella squadrata, un'espressione sempre seria e un'aria impassibile, che indossa una corazza di piastre nera e porta al suo fianco l'ascia nera del boia.

Storia: Tarastia era la sacerdotessa di una tribù jennita che visse nello Skothar a cavallo del 2500 PI. Dopo essere stata

umiliata e violentata dal suo capoclan, ella si prese la sua meritata vendetta uccidendolo, e lasciò quindi il suo clan scegliendo la via dell'esilio, per rispetto alle leggi jennite. Tarastia vagò a lungo per le steppe jennite e raccolse intorno a sé numerosi discepoli, specialmente donne guerriere, le amazzoni, a cui insegnò a vivere secondo regole onorevoli e giuste, portando i suoi insegnamenti in diverse zone. Dopo aver creato una propria orda di fedeli che riconoscevano la sua superiorità, debellato e scacciato dal suo territorio stregoni pazzi e predatori famelici, e costruito diversi siti sacri in cui radunarsi per pregare e ripararsi dai nemici, Ixion la guidò sul cammino che ancora le restava da fare per ottenere l'immortalità, traguardo che raggiunse nel 2330 PI. Da quel momento, anche in virtù delle gesta compiute in vita, il suo nome divenne leggenda ed ella si ritrovò con intere tribù che la veneravano, seguendo i suoi precetti. Purtroppo nel corso dei secoli anche Rathanos si interessò della vita dei jenniti (discendenti degli oltechi) e cercò col suo culto di riformare alla radice la civiltà jennita, incitando i propri fedeli a rovesciare i capi tribù fedeli a Tarastia e a promuovere tradizioni maschiliste e riti misterici basati sul fuoco e sul sacrificio. La guerra che ne derivò nel XVII secolo PI fu devastante per i jenniti, che morirono a migliaia, e la cui cultura piombò di colpo nell'età della pietra, non prima però che Tarastia preservasse alcune tribù a lei fedeli trasportandole nel Mondo Cavo. Da quell'infausto momento ella si è sempre opposta a Rathanos, e ha fatto conoscere nel mondo il suo verbo, improntato a un severo rispetto delle leggi e alla ricerca della giusta vendetta, affinché i torti non rimangano mai impuniti. In seguito si incarnò anche in Valentia la Giustiziera, prima imperatrice di Thyatis (vedova di Tatriokanitas), colei che elaborò il Codex Iustitiae, un

sistema di leggi e ordinamenti a cui da sempre fa riferimento la magistratura thyatiana e che pose le basi per la creazione della moderna struttura amministrativa e giudiziaria dell'impero. Con questa sua opera Tarastia gettò le basi per fare di Thyatis un impero votato all'ordine in opposizione alla caotica Alphatia, e si assicurò così un posto di prima importanza nel pantheon thyatiano.

Personalità: Tarastia è una divinità ossessionata dall'idea di giustizia: aiuta coloro che perseguono una giusta vendetta, ma solo quando si tratta di fatti importanti e seri. Non incita i suoi fedeli a comminare una punizione più severa di quanto sia l'offesa



originale, né pretende punizioni per azioni di poco conto. Però è irreprensibile quando si tratta di punire chi trasgredisce le leggi, l'unico perno che permette ad una civiltà di prosperare senza sprofondare nell'anarchia. Tarastia non approva i metodi pacifisti e troppo permissivi di Koryis e Alphatia, anche se non li considera veri nemici, posto d'onore che spetta solamente allo sciovinista Rathanos e in seconda battuta a Jammudaru, essere brutale e senza onore. La sua unica alleata è Diulanna, che come lei possiede uno spirito determinato e improntato alla giustizia.

Patrono: Ixion

Alleati: Diulanna

Nemici: Rathanos, Jammudaru

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: ascia da battaglia (permesse tutte le armi da taglio)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Percepire inganni*, bonus di +2 all'abilità *Codici e leggi* (non gratuita), capacità di *individuare l'allineamento* (v. inc. div. 2°) una volta al giorno, capacità di *ESP* (v. inc. arc. 2°) due volte al giorno

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Percepire inganni*, capacità di *ESP* (v. inc. 2°) due volte al giorno

Domini: Energia, Legge, Giustizia, Vendetta

Arma preferita: ascia da battaglia

Fonte: DotE, HW, WotI, SCS, HWR3, DDA2

## TAROYAS

(ZEUS)

**Patrono di Milenia, Protettore dei Governanti**

Livello, Allineamento, Sfera: 6° (Iniziato), LN, Tempo

Simbolo: una corona e uno scettro

Aree d'interesse: Milenia, nobiltà, autorità, potere, ordine, buon governo

Diffusione del culto: Mondo Cavo (Mileniani)

Aspetto: un uomo di mezz'età di carnagione olivastra e dal fisico robusto, con lineamenti marcati, un naso tipicamente mileniano e una corta barba bianca arricciata, lo sguardo dignitoso e altezzoso, vestito solo con una corta toga bianca allacciata alla spalla destra e decorata con simboli geometrici sul bordo, una tiara dorata sul capo e uno scettro nella mano destra (simboli del potere regale).

Storia: *TEORIA PROBABILE:* quando Milen radunò i suoi sudditi e decise di fuggire verso sud via mare per evitare che gli gnoll li distruggessero, seguendo le visioni del profeta Tiresias, il generale Androsar, suo braccio destro, si occupò di organizzare la spedizione. Dopo aver attraversato il Mare del Terrore perdendo un terzo della flotta (e Re Milen tra

questi) per colpa delle avverse condizioni climatiche e dei mostri marini, Androsar guidò i superstiti a monte di un fiume nella costa davaniana nord-occidentale, per sfuggire all'enorme creatura degli abissi che li aveva perseguitati negli ultimi mesi, e fondò la città di Milenia sulle sponde più basse di questo fiume. Androsar si trovò poi a dover organizzare le difese della piccola comunità, e ben presto assunse su di sé gli antichi poteri di Re Milen, diventando la figura di riferimento per tutti. Col passare del tempo le ambizioni di Androsar aumentarono, fino a che durante una spedizione nelle montagne meridionali non incontrò un veggente, che gli rivelò la strada per l'immortalità. Dopo aver cercato e ottenuto l'appoggio di Khoronus, Androsar lasciò la carica al proprio figlio e successivamente viaggiò nel futuro apparendo con altre identità, l'ultima delle quali fu quella di Taroyas, colui che riformò il regno rendendolo un impero e accordando al senato i poteri attuali. Androsar riuscì così a diventare immortale nella sfera del Tempo nel VII secolo PI col nome di Taroyas.

Personalità: Taroyas è venerato in Milenia come patrono della nobiltà, del buon governo e dell'ordine, ed ha un largo seguito tra coloro che ricoprono posizioni dominanti. È un individuo estremamente autoritario e nobile, e difende a spada tratta i valori dell'ordine e della tradizione. Attualmente è il compagno di Patura e oltre al suo mentore Khoronus è anche un alleato di Palson e di Tiresias (suo contemporaneo nella vita mortale).

Patrono: Khoronus

Alleati: Khoronus, Patura (sua compagna), Palson, Tiresias

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale; i chierici devono essere Legali

Armi favorite: mazza (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Autorità*, bonus di +1 al Carisma

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita *Autorità*

Domini: Tempo, Legge, Nobiltà

Arma preferita: spada corta

Fonte: WotI, IM2





# TERRA

(CAY, ДУП, FRİGG, İSTEPANUYA, MADEPAKKA, MADRE TERRA, ΜΑΓΝΑ ΜΑΤΕΡ, MARAV-İXVİ, MOKOSZ, МУТ, РАУДПА, SUMAG, YAMAG, YAMUGA, YEMAJA)

## Patrona della Vita e della Fertilità

Livello, Allineamento, Sfera: 36° (Gerarca), LB, Materia

Simbolo: un circolo di pietre, nel quale si trova una pianta (spesso un fiore) o una creatura (di qualunque genere)

Aree d'interesse: creazione e protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), equilibrio del ciclo vitale, natura, nascita, prosperità, fertilità, terra, agricoltori e allevatori

Diffusione del culto: Bellissaria, Braccio dell'Immortale (Suma'a), Cestia, Costa Selvaggia (Bayou, Dunwick, El Grande Carrascal, Jibarù), Davania (Izonda, Pelatan, Picchi di Ghiaccio), Grande Desolazione, Isola dell'Alba (Altopiano Perduto, Dunadale, Kendach, Thothia), Isole delle Perle, Mare Alphatiano (Alphatia, Isole Alatiene), Mondo Cavo (Antaliani, Neathar, Nithiani, Traldar), Mondo Conosciuto (Ethengar, Terre del Nord, Territori Heldannici, Thyatis), Norworld, Skothar (Nentsun, Tangor, Thonia, Thorin, Zyx), Steppe di Yazak, Tanegioth

Aspetto: una donna umana di pelle scura senza tratti somatici particolari, dal fisico piazzato, con un'espressione che al tempo stesso è severa ma affettuosa, il cui colore dei capelli varia in base al momento del giorno (rosso rosato all'alba, marrone scuro nel mattino e nel pomeriggio, biondo a mezzogiorno e nero dal tramonto e per tutta la notte), con indosso abiti semplici dai colori terrei.

Storia: Terra iniziò la sua esistenza come elementale della terra e si distinse come possente difensore del piano dalle invasioni di altri elementali belligeranti. Durante la sua giovinezza, ella fu contattata da una voce incorporea che la indirizzò lungo la strada della conoscenza, aprendole gli occhi di fronte ai vari misteri del multiverso. La voce la incitò poi ad intraprendere un lungo e pericoloso cammino per il bene del suo popolo e del suo mondo, ed

ella seguì le sue indicazioni, comprendendo solo dopo molto tempo che la voce apparteneva ad un immortale misterioso (del quale non seppe mai il nome). Terra tuttavia non percorse il Sentiero del Genio Poliedrico come altri candidati nella sfera della Materia: è probabile infatti che ella divenne immortale prima che quel sentiero venisse creato. Quale che sia la verità, in una delle sue ultime avventure Terra venne esposta ad un'enorme quantità di energia magica rilasciata dalla distruzione di una malvagia creatura del piano del fuoco, e quando credeva di essere stata anch'essa annientata, scoprì invece di essere divenuta immortale. Da quel momento Terra cercò di aumentare la propria conoscenza dei segreti del multiverso, e rimase affascinata dal modo in cui la Materia era in grado di procreare e produrre intere civiltà composte di creature piccole e grandi. La creazione di questi esseri divenne così la sua passione, e la ricerca di nuovi candidati nella sfera della Materia il suo obiettivo, divenendo millenni più tardi il Gerarca Supremo della sua sfera quando Ouranos, precedente gerarca, abbandonò il Multiverso cedendole il proprio posto.

Personalità: L'interesse principale di Terra risiede nella creazione e nella protezione delle creature viventi, e cerca di aiutarle a sopravvivere specialmente in quelle zone del multiverso in cui la Materia è la sfera dominante. Terra si occupa di molti aspetti che

riguardano il ciclo vitale di un pianeta o di una cultura, ed è riverita in tutto il multiverso come patrona della vita e della fertilità. Anche se non sopporta le cospirazioni e gli intrighi che gli altri immortali tessono ogni giorno, Terra farebbe qualsiasi cosa per portare avanti l'interesse della sua sfera e farla trionfare sulle altre. Terra è testarda e fossilizzata sulle leggi antiche e sull'ordine costituito: non fa affidamento sulle nuove idee, né appoggia coloro che predicano il cambiamento. Per lei le tradizioni e l'ordine sono alla base di tutto e devono essere rispettate.

Patrono: sconosciuto [presunto: nessuno o Ouranos]



**Alleati:** Djaea, Utnapishtim, Diamante, Buglore, Urtson, Terreno

**Nemici:** nessuno specifico, si oppone a tutti gli entropici

**Allineamento dei seguaci:** Legale o Neutrale

**Armi favorite:** bastone (permesse tutte le armi da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** : i chierici di Terra possono selezionare sette incantesimi druidici (uno per ogni livello di potere) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Inoltre devono scegliere una delle seguenti opzioni:

1. abilità gratuita *Allevatore*, bonus di +1 ad un tipo di TS, capacità di parlare con gli animali permanente (v. inc. druidico *lingua animale* di 2°).

2. abilità gratuita *Agricoltore*, bonus di +1 alla Saggezza, capacità di *parlare con le piante* permanente (v. inc. druidico 3°).

**Abilità e poteri dei campioni:** abilità gratuita *Sopravvivenza*, bonus di +1 alla Saggezza, capacità di *lingua animale* una volta al giorno (v. inc. druidico 2°)

**Domini:** Materia, Legge, Bene, Terra, Protezione, Fertilità

**Arma preferita:** martello da guerra

**Fonte:** GAZ12, WotI, SCS, Immortal set

## ΘΑΝΑΤΟΣ

(*ЧЕРТОВОГ, DARGA, İKU, KARR, PADRE DEI DEMONI, IL TETRO MIETITORE, THATO, VECCHIO ПИСК*)

**Patrono della Morte e della Distruzione**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 35° (Gerarca), CM, Entropia

**Simbolo:** una falce nera

**Aree d'interesse:** la fine di tutte le forme di vita, morte, entropia, distruzione, oblio, decadenza, corruzione

**Diffusione del culto:** Davania, Mondo Cavo (Cavernicoli, Mileniani, Nithiani, Shahjapur, Tanagoro, Traldar), Mondo Conosciuto (Darokin, Karameikos, Terre del Nord, Thyatis), Norwold, Oceania, diverse sette sparse nel Multiverso

**Aspetto:** un umanoide avvolto in bende scure e macchiate che impediscono di determinarne i lineamenti, coperto da un'ingombrante tunica nera, con ali marce che spuntano dalla schiena e una falce nera e corrosa sempre stretta tra gli artigli.



**Storia:** Thanatos è uno tra i più potenti ed antichi immortali del multiverso. Come Ixion, Odino e Valerias, anche lui asserisce di non ricordare la sua esistenza mortale (se mai ne ebbe una), né dimostra curiosità circa il suo passato. Nel corso della sua millenaria esistenza ciò che ha fatto è sempre stato spargere il dolore e portare la morte nell'universo, attraverso qualsiasi mezzo, visto che Thanatos incarna (nella sua personale visione) l'essenza stessa della sfera a cui appartiene. Tra gli episodi più noti della storia mystarana che lo hanno visto protagonista si possono citare (in ordine cronologico) la creazione dei vermi del profondo (grandi anellidi dagli enormi poteri telepatici e destabilizzanti) per corrompere i popoli del Mondo Cavo; il tentativo sventato da Asterius di distruggere Blackmoor molto prima della Grande Pioggia di Fuoco; la corruzione e la successiva rovina dell'Impero Nithiano; la creazione della Gemma delle Anime di Thanatos, un artefatto di cui si impossessò Hosadus, il Maestro di Hule, e che gli ha garantito la possibilità di sopravvivere attraverso i secoli, convertendo l'Hule al Caos; la conquista dell'isola di Oceania e il successivo massacro dei suoi abitanti ad opera dei draghi notturni (che ora custodiscono qualcosa di molto importante per Thanatos nel cuore dell'isola); l'opera di istigazione all'odio e alla crudeltà che ha compiuto col popolo hattiano da quando ha impersonato il suo leader (Conte Heinrich Oesterhaus), e infine il complotto dei Fratelli Sanguinari (vedi avventure HWA1-3) con cui intendeva imprigionare alcuni rivali delle altre sfere e annullare l'Incantesimo di Preservazione che protegge il Mondo Cavo (piano sventato dall'intervento di alcuni mortali). Attualmente Thanatos persegue diversi obiettivi e tiene in piedi molte altre operazioni segrete per aumentare il Caos e portare la morte e l'annientamento nel Multiverso, nella speranza di far crollare il Ciclo dell'Ordine e riportare il Caos a dominare. Uno dei suoi piani a lungo termine riguardante Mystara è nascosto e ben sorvegliato in Oceania, mentre un altro interessa il Mondo Cavo ed è conservato nelle sette pergamene conosciute come il Piano Definitivo (Master Plan), un artefatto entropico nascosto in Nithia in attesa che qualcuno lo attivi, diventando così succube della volontà dei vermi del profondo e provocando la sincronizzazione dei loro sogni, in modo da spezzare le catene che li imprigionano in un sonno eterno e annullare



l'Incantesimo di Preservazione, primo passo nella devastazione dell'intero Mondo Cavo.

**Personalità:** Thanatos odia qualsiasi forma di vita e considera la morte come unico rimedio alla pestilenza che gli esseri viventi rappresentano per l'universo. Per questo cerca di seminare morte e distruzione ovunque, a volte con mezzi drastici, ma molto più spesso usando vie lunghe e tortuose, che lo rendono l'immortale entropico più attivo e pericoloso del multiverso (giudicando anche dall'alta percentuale di successo dei suoi progetti). Non importa quale sia l'importanza del fine, Thanatos si applica ad ogni progetto (sia esso la caduta di un singolo individuo o il crollo di un impero) con spietata devozione e attenzione, gustando ogni momento di dolore che causa fino all'inevitabile gran finale. Spesso ama uccidere mortali e assumerne l'identità per ingannare meglio le sue vittime e far marciare i suoi piani, ma normalmente usa le migliaia di fedeli fanatici che ha sparsi per l'universo per controllare la rete di nefandezze che tesse. Pur non avendo alleati inoltre, Thanatos non esita ad usare altri immortali per conseguire i suoi obiettivi, spesso come pedine ignare e a volte come alleati temporanei (nessuno degli immortali che lui ha patrocinato infatti penserebbe di rifiutare una sua richiesta d'aiuto). Thanatos esiste da tempo immemore grazie alla sua astuzia e ad un carattere spietato, e per questo non ha fretta di raggiungere i suoi obiettivi, poiché sa che ha un'eternità a disposizione.

**Patrono:** sconosciuto (probabilmente nessuno)

**Alleati:** nessuno stabile (stringe alleanze temporanee in base ai suoi scopi)

**Nemici:** tutti gli esseri viventi e parecchi immortali

**Allineamento dei seguaci:** Caotico

**Armi favorite:** falce (permesse armi da taglio a due mani)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Sguardo glaciale*, capacità di controllare i non-morti come chierico di 3 livelli superiore, capacità di *tocco fatale* una volta al giorno (vittima toccata deve effettuare un TS contro Paralisi o è paralizzata per 2d6 round), capacità di *animare i morti* (v. inc. div. 4°) una volta alla settimana, bonus di +2 sulle abilità *Conoscenze occulte (non-morti)* e *Tanatologia (non gratuite)*

**Abilità e poteri dei vendicatori:** abilità gratuita *Sguardo glaciale*, capacità di controllare i non-morti come chierico di 3 livelli superiore, capacità di *tocco fatale* una volta al giorno (vittima toccata deve effettuare un TS contro Paralisi o è paralizzata per 2d6 round)

**Nota:** Chierici e vendicatori di Thanatos possono lanciare solo la forma inversa degli incantesimi di cura e di resurrezione.

Una volta morti, i chierici di Thanatos non possono essere risorti e se sono almeno di 6° livello o superiore si rianimano sempre 1d20 giorni dopo il decesso come non-morti corporei intelligenti di livello pari o inferiore a quello che avevano in vita (a meno che il corpo non venga distrutto completamente o benedetto), per arrecare altro dolore e portare distruzione nel mondo.

**Domini:** Entropia, Caos, Male, Morte, Distruzione, Corruzione

**Arma preferita:** falce

**Fonte:** HWA1-3, HW, WotI, DotE, GAZ6, GAZ7, X13 (Darga)

## THOR

(ДОПАР, *DOPEGAL*, ДУГОПГ, *IL GEPERALE*, РУПАР, *ШАПГО*, *SHI DOUSHAPG*, *IL TOPAPTE*, *TUATIS*)

**Patrono dei Guerrieri e dell'Onore, Signore della Battaglia**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 28° (Eterno), NB, Energia

**Simbolo:** il martello da guerra

**Aree d'interesse:** guerra, combattimento, onore, audacia, furia in battaglia

**Diffusione del culto:** Costa Selvaggia (Almarròn, Cimmarron, Dunwick, Eusdria, Gargaña, Guadalante, Narvaez, Omm-Wa, Robrenn, Saragòn, Torreòn), Davania (Hinterland Thyatiane, Izonda), Isola dell'Alba (Dunadale, Helskir, Westrouke), Isole delle Perle, Mondo Cavo (Antaliani, Elfi di Valghiacciata, Pirati della Filibusta, Tanagoro), Mondo Conosciuto (Darokin, Sind, Terre del Nord, Territori Heldannici, Thyatis, Wendar), Norwold, Ochalea, Skothar (Tangor, Zyx), Yavdlom

**Aspetto:** un imponente umano antaliano con capelli e barba rosso fuoco, muscoli guizzanti sotto l'armatura di maglia ed elmo cornuto tipico dei guerrieri normanni, e una cintura di metallo ben stretta in vita alla quale è agganciato un grosso maglio da guerra.

**Storia:** nato col nome di Donar, nei tempi antichi fu un valente guerriero e capo di una numerosa tribù di antaliani nel basso Norwold. In seguito ad un'esistenza vissuta seguendo i valori della lealtà, dell'onore e dell'audacia, combattendo nel nome di Wotan (Odino) e Tyr (Ixion), Donar riuscì infine a intraprendere il sentiero dell'immortalità nella sfera dell'Energia sotto l'egida di Ixion. Dopo avere sconfitto innumerevoli giganti e combattuto schiere di stregoni malvagi durante l'Era degli Eroi, permettendo ai suoi compatrioti di insediarsi nelle

regioni meridionali più fertili (Heldann, Helskir, Ostland e Vestland), Thor riuscì infine a raggiungere i piani esterni dove costruì il maestoso palazzo di Bliskirnir, sua futura residenza in quella che divenne nota come la regione del Thrudheim (queste gesta epiche divennero poi il fulcro delle leggende nordiche). Così completò il suo percorso e venne assunto al rango di divinità, giurando alleanza eterna sia a Ixion che a Odino, il quale lo aveva seguito e spronato durante tutta la sua vita mortale. Dal momento della sua ascesa (intorno al 1750 PI), Thor è diventato il braccio destro di Odino e il suo consigliere di guerra (col beneplacito del suo patrono Ixion, anch'egli alleato di Odino), entrando a far parte degli Aesir (le divinità del pantheon nordico). In seguito il suo culto si è talmente allargato che ha trovato seguaci persino tra gli abitanti della Costa Selvaggia (che lo venerano come Il Generale) e tra gli omm-wa (esseri acquatici intelligenti simili a trichechi), che lo conoscono come Dugong. Il soprannome Tonante gli è stato affibbiato dai normanni, poiché presso di loro è diffusa la credenza secondo cui il rumore del tuono sia il suono che fa il martello di Thor, Mjollnir, quando fracassa il cranio di un gigante.

Personalità: Thor è l'incarnazione del guerriero perfetto, e richiede ai suoi fedeli di aderire strettamente al suo codice di comportamento basato sull'onore, il coraggio e il rispetto per le tradizioni. Impavido e pronto a tutto, Thor ha comunque un carattere allegro, anche se è talvolta incline a improvvisi scatti di rabbia quando viene offeso o stuzzicato, cosa che Loki ama fare. Thor considera propri alleati tutti gli Aesir ad eccezione di Loki (che non perde occasione per cercare di umiliarlo), e ha una discreta simpatia per Hymir, l'unico immortale gigante con cui va d'accordo (merito del carattere gioviale di Hymir e della sua abilità coi liquori). Inoltre considera Bartziluth, Bemarris e Madarua (unici immortali da lui patrocinati) come alleati preziosi e leali, tanto che i primi due incarnano le figure di Modi e Magni, i figli di Thor secondo la mitologia nordica, mentre Madarua è addirittura sua moglie Sif. Detesta invece Zugzul (patrono di tutti quei giganti malvagi che Thor odia ferocemente), guarda con sospetto Hel e tutti gli entropici, e ha una contesa con Kiranjo da quando ha cercato di influenzare i berserker delle Terre del Nord portandoli dalla sua parte e lo ha violentemente umiliato in una contesa tra immortali.

Patrono: Ixion

Alleati: Odino, Frey e Freyja, Forsetta, Hymir, Bemarris, Bartziluth e Madarua

Nemici: Zugzul, Hel, Loki, Kiranjo



Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Armi favorite: martello da guerra e maglia da guerra (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Coraggio, bonus di +1 alla Forza, bonus di +1 al THACO, bonus di +1 PF per livello per i primi 9 livelli<sup>15</sup>

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita Coraggio, bonus di +1 al THACO

Nota: I chierici e i paladini di Thor devono rispettare il Codice d'Onore del Guerriero, i cui dettami specifici variano da una cultura all'altra, ma sono accomunati da tre regole: ritirarsi dal combattimento è un'azione disonorevole, mai tradire la fiducia del proprio signore o dei propri alleati, mai lasciare impunita un'azione malvagia.

Domini: Energia, Bene, Forza, Guerra, Coraggio

Arma preferita: martello da guerra

Fonte: GAZ7, HW, WotI, DotE, SCS, Savage Coast MC (Dugong)

<sup>15</sup> Le regole riportate in WotI e GAZ7 indicano che i chierici di Thor possiedono d8 anziché d6 come Dadi Vita. Per limitare questo enorme beneficio si è scelto in questo manuale una via di mezzo, ovvero aggiungere 1 Pf ad ogni livello del chierico, che così si trova a tirare 1d6+1 Pf per i primi nove livelli.



# TIRESIAS

(DALLBARD)

**Patrono dei Sogni e delle Visioni, Patrono di Bardi e Veggenti, Maestro dell'Inspirazione Poetica**

Livello, Allineamento, Sfera: 9° (Temporale), N, Pensiero

Simbolo: un'arpa dorata

Aree d'interesse: visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia

Diffusione del culto: Davania (Meghala Kimata), Isola dell'Alba (Costa delle Ombre, Dunadale, Redstone, Westrouрке), Mondo Cavo (Mileniani), Mondo Conosciuto (Darokin, Karamaikos, Thyatis), Yavdlom

Aspetto: un umano di veneranda età con una lunga chioma bianca e una fluente barba candida, i cui occhi sono coperti da un pezzo di stoffa grigio legato dietro la nuca e che porta in una mano una piccola arpa, mentre nell'altra stringe un nodoso bastone di legno indistruttibile.

Storia: **TEORIA PROBABILE**: Tiresias fu un bardo famoso per le sue doti divinatorie durante l'età dell'oro dei traldar. Dopo essere stato ingiustamente accusato di tradimento dalla moglie di un re presso cui agiva come consigliere (che aveva corteggiato Tiresias e ne era stata respinta), venne accecato e scacciato, ma seppe comunque sopravvivere grazie al suo dono innato per la profezia e la musica. Tiresias previde l'avvicinarsi della minaccia gnoll e cercò aiuto presso gli hutaakani (che erano stati un tempo suoi maestri e dai quali aveva appreso le arti magiche) per difendere i regni dei traldar. Scontrandosi col netto rifiuto a partecipare ad una guerra e alla volontà di isolarsi da parte degli hutaakani, Tiresias ebbe la visione di una terra fertile e ricca oltre i mari del sud, e ritenne che gli immortali gli stessero indicando la terra promessa per la salvezza del suo popolo. Si recò allora da Halav, cercando di convincerlo del pericolo imminente e della necessità di abbandonare Traldar. Halav credette alle sue parole, ma si rifiutò di fuggire dalla sua terra natia e lo cacciò. Tiresias cominciò dunque a profetizzare apertamente a tutti i traldar e ai loro sovrani la sventura imminente, ma solo uno di loro lo ascoltò, mentre gli altri decisero di rimanere e difendere le loro terre. Fu così che grazie ai poteri divinatori di Tiresias, Re Milen organizzò una grande flotta che infine giunse nel continente di Davania, dove i suoi discendenti fondarono il regno di Milenia seguendo le indicazioni del saggio veggente. In seguito Tiresias intraprese la strada per divenire immortale e

raggiunse il suo scopo all'inizio del 780 PI, dopo aver recuperato l'Arpa di Turlock dagli abitanti dell'Isola dell'Alba ed essere sceso nell'oltretomba di Hel per distruggere un artefatto entropico. Da quel momento divenne il patrono della poesia, dei sogni e della profezia presso i traladarani, i mileniani e i loro discendenti thyatiani, e presso le genti dell'Isola dell'Alba e della costa davaniana (che lo venerano come Dallbard).

Personalità: Attualmente è in buoni rapporti con Halav

e Petra, avendo ottenuto che questi ultimi prendessero sotto la loro ala protettiva anche tutti i mileniani in qualità di discendenti dei traldar, oltre che con Taroyas, suo alleato da mortale. Nonostante sia sempre calmo e meditabondo, avampa d'odio al solo sentire i nomi di Thanatos e Ranivorus, responsabili dell'invasione che lo costrinse ad abbandonare la sua terra natia. Tiresias ama non divulgare la verità sul suo passato e le sue gesta, preferendo inventare ogni volta una storia diversa e creare leggende, le quali (a suo dire) sono più stimolanti della semplice verità. Per questo Tiresias non risponde mai con semplicità alle domande, ma inventa spesso bugie interessanti, paradossi e indovinelli per riuscire a stimolare la

fantasia dei suoi interlocutori. L'unica cosa che gli interessi veramente sono le belle storie, le ballate e la musica, la poesia e le meraviglie del linguaggio, e infine i sogni e i misteri che essi racchiudono. Per questo spesso si trova in compagnia del più smalizato Palson e del pedante Guidarezzo, che come lui condividono la passione per la musica (anche se non sono formalmente alleati), mentre compete con il giovane e intraprendente Harrow per il dominio sulla sfera onirica.

Patrono: sconosciuto [presunto: Tyche]

Alleati: Halav, Petra, Taroyas, Guidarezzo e Palson

Nemici: Thanatos, Ranivorus (rivalità con Harrow)

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Neutrali

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici da botte e il pugnale)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Divinazione, bonus di +1 alla Saggiezza, bonus di +2 a due abilità a scelta tra Suonare, Cantare, Intrattenere e Viaggio onirico (non gratuite)

Domini: Pensiero, Magia, Oracolo, Arti

Arma preferita: bastone

Fonte: IM3, WotI



# TOURLAIN

(TAO LIV-LAI)

**Protettore degli Sfortunati e dei Perdenti,  
Patrono della Perseveranza**

Livello, Allineamento, Sfera: 8° (Temporale), CB, Pensiero

Simbolo: una candela che brilla nelle tenebre (la speranza che non muore tra alle avversità della vita)

Aree d'interesse: perseveranza, tenacia, scaltrezza, sacrificio, individui sfortunati, anarchia

Diffusione del culto: Bellissaria, Isole Alatiene, Ochalea

Aspetto: un umano di mezz'età, basso e nerboruto, con carnagione scura, occhi e capelli color dell'ebano e uno sguardo penetrante.

Storia: durante la sua vita mortale Tourlain si fece largo nel mondo della malavita fino a diventare il capo rispettato della Gilda dei Ladri di Dubbo (nel Regno di Surshield in Bellissaria), posizione che mantenne fino a che, alla fine del III secolo DI, non scoprì la via per diventare immortale. A quel punto abbandonò la sua vita e andò in cerca di un patrono. Durante la scalata dei declivi scabrosi della Torre della Morte, fallì ogni prova che gli si presentò dinnanzi, e quando arrivò in cima al picco era certo che non avrebbe ottenuto udienza da colui che presiedeva la vetta. Ma l'Eterno del Pensiero, Tyche, fu di parere opposto e accettò con piacere di aiutarlo nel suo tentativo di raggiungere l'immortalità. Tourlain dovette per prima cosa recuperare la Piuma di Fidias, una penna che permetteva al suo possessore di scrivere in qualsiasi linguaggio e di poter portare direttamente sulla carta i pensieri di chi la impugnava. Dopo questa ricerca durata anni, Tourlain venne incaricato di trovare e distruggere una spada dai poteri distruttivi e strazianti, che era in possesso di un grande guerriero, lo spietato pirata Kai-jun. Nel primo tentativo Tourlain perse quasi la vita, e quindi tornò all'attacco con una strategia diversa: usando il sotterfugio e l'astuzia fu così in grado di far distruggere la spada dal suo stesso possessore. Ritornato nella sua città natale, adottò un'orfana e l'addestrò nella sua professione, riuscendo dopo diversi anni a prendere il posto di Tourlain a capo della gilda dei ladri. Quando il suo patrono apparve ancora, disse a Tourlain che per completare il suo percorso doveva muovere una montagna. Dapprima demoralizzato dall'impresa impossibile, Tourlain tuttavia si riscosse e ritrovò vigore man mano che partoriva un piano eccentrico per soddisfare il suo patrono. Dopo sette anni, con l'aiuto di alcuni maghi fidati e potenti oggetti incantati, Tourlain fu infine in grado di spostare un'intera montagna dalla costa bellissariana fino in

mare, e in quel momento seppe di essere diventato immortale.

Personalità: Tourlain è un individuo astuto e abile, senza tuttavia essere infido o sleale, visto che è sempre stato una persona su cui poter contare e fedele ai propri amici. Ama affrontare di petto i problemi, cercando costantemente di trovare il modo di superare in fretta o in maniera alternativa qualsiasi ostacolo, e incita i suoi fedeli a non arrendersi mai di fronte alle difficoltà e di sopportare le privazioni in vista dell'obiettivo finale. Tourlain ha una personalità estremamente individualista e caotica, non ama le regole e l'ordine, preferendo l'anarchia e la libertà costante di variare la propria strada a piacimento. È il patrono di tutti coloro che, pur fallendo o a dispetto della sfortuna, continuano a sperare e a perseverare nel loro intento, usando l'astuzia o vie traverse e alternative. È un protetto di Tyche insieme a Corvo, che rappresenta il suo opposto (l'eterno fortunato), ed è un fedele alleato di Korotiku, che apprezza il suo stile di pensiero.

Patrono: sconosciuto [presunto: Tyche]

Alleati: Tyche, Korotiku

Nemici: nessuno (spiritosa rivalità con Corvo)

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Caotico

Armi favorite: pugnale (permesse le armi semplici da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Duro a morire*, bonus di +1 a un tipo di Tiro Salvezza

Domini: Pensiero, Caos, Bene, Volontà

Arma preferita: pugnale

Fonte: IM2

# TURMIS

(HERMES)

**Patrono della Spavalderia, Protettore di Ladri e Avventurieri, Maestro di Scaltrezza e Audacia**

Livello, Allineamento, Sfera: 1° (Iniziato), CB, Pensiero

Simbolo: un paio di sandali alati

Aree d'interesse: audacia, spavalderia, scaltrezza, imprese epiche, avventurieri e ladri spacconi

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Darokin, Thyatis), Isole delle Perle

Aspetto: un giovane nerboruto e snello dalla carnagione olivastra, con occhi e capelli neri tagliati corti, un viso comune illuminato da un'aria astuta e divertita, fasciato in una comoda corazza di cuoio marrone e con indosso un paio di sandali alati, una tunica corta bianca legata in vita da una cintura a cui è appeso uno stocco e una borsa contenente attrezzi da scasso e una varietà di altri oggetti.



Storia: **TEORIA PROBABILE:** vissuto a cavallo tra IX e X secolo DI, Turmis era un orfano che crebbe sulle strade dell'affollata Thyatis grazie alla propria scaltrezza e agli insegnamenti di un esperto truffatore che lo prese sotto la sua protezione (essendo stato l'amico più caro del padre di Turmis). Divenuto adulto, Turmis aveva già una reputazione invidiabile come ladro tra i bassifondi di Thyatis, ma a lui non interessava tanto guadagnare quanto dimostrare la sua astuzia ed ottenere fama e gloria. Così partì in cerca di avventure accodandosi ad un gruppo di esploratori, e negli anni avvenire visitò tutti i paesi del Mondo Conosciuto, isole comprese, rendendosi protagonista di incredibili imprese fufantesche e picaresche ai danni di nobili, potenti e soprattutto stregoni senza scrupoli. La sua fama crebbe in poco tempo, e Turmis si trovò sempre più spesso ad affrontare situazioni in cui qualcuno voleva ucciderlo per diventare famoso. Fu così costretto a veleggiare verso oriente, e si trasferì per un po' alle Isole delle Perle, dove per caso venne a conoscenza dell'esistenza dei Sandali Alati, un leggendario artefatto nuari nascosto in un vulcano, che finora era stato impossibile recuperare. Amando questo genere di sfide, si cimentò nell'impresa e ne uscì vittorioso: questo fu solo il primo passo sulla lunga strada dell'Eroe Epico che Korotiku gli aveva preparato. Turmis riuscì a diventare immortale nel 940 DI, e da quel momento ha esteso le sue imprese avventurose a tutto il Multiverso.

Personalità: Patrono dell'astuzia e della spavalderia, Turmis vede con favore tutti quei ladri e quegli avventurieri audaci e temerari, che amano essere ammirati per le proprie gesta e cercano la gloria più che la ricchezza. Turmis è un tipo loquace, spaccone ma fondamentalmente accattivante, il classico fufante irresistibile, e agisce come patrono di tutti coloro che amano rischiare e mettersi in mostra. A causa della sua predilezione per i ladri è in rivalità con Asterius e cerca costantemente di sottrargli fedeli, ma la vera ostilità la nutre nei confronti di Talitha, avendo affrontato in vita diversi suoi seguaci per raggiungere finalmente l'immortalità. Venera alla follia Korotiku, ammira l'audacia e lo stile di Sinbad (con cui spesso va esplorando il Multiverso), ed è costantemente alla ricerca dell'attenzione di Kythria, di cui si invaghi quando era ancora mortale.

Patrono: Korotiku

Alleati: Korotiku, Sinbad, Kythria

Nemici: Talitha, rivalità con Asterius

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Caotico  
Armi favorite: stocco (permesse le armi semplici di una taglia inferiore)  
Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Coraggio, bonus di +1 alla Destrezza

Domini: Pensiero, Caos, Bene, Sotterfugio

Arma preferita: stocco

Fonte: WotI, IM2

## TYCHE

(*BATH*)

**Patrona della Fortuna e della Sorte, La Dea Bendata**

Livello, Allineamento, Sfera: 27° (Eterno), CN, Pensiero

Simbolo: una medaglia (raffigurante da un lato un volto lieto, dall'altro un volto triste), oppure una ruota

Aree d'interesse: la sorte (buona o cattiva), il caso, il destino, rischio e azzardo

Diffusione del culto: Davania (Meghala Kimata), Hule, Mondo Cavo (Mileniani, Traldar), Mondo Conosciuto (Thyatis), Ochalea

Aspetto: una donna bendata con una lunga veste bianca che la cinge dalle spalle ai piedi, con la carnagione latteata, capelli corvini raccolti in una crocchia e un viso ben proporzionato ma sempre triste.

Storia: Tyche è un immortale antico (proprio come Ixion e Thanatos), patrona della sorte (sia buona che cattiva) e del caso. Non ricorda di essere mai stata mortale, ed ipotizza di essere venuta al mondo quando l'universo fu creato, visto che ella incarna il destino, la fatalità e il caso. Qualsiasi sia la verità, rimane un mistero che Tyche custodisce gelosamente.

Personalità: Immortale dalla personalità distante e lunatica, Tyche non ha mai stretto alleanze con nessuna divinità ma allo stesso modo non ne ha mai alienato alcuna. Gli unici che può chiamare alleati sono i suoi due protetti Corvo e Turlain, due immortali che ella ha patrocinato e che per lei rappresentano l'incarnazione della buona e della cattiva sorte. Il suo culto ha un largo seguito tra la gente comune e tra gli avventurieri, che spesso si raccomandano a lei prima di ogni impresa.

Patrono: sconosciuto (probabilmente nessuno)

Alleati: Corvo, Turlain

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Caotici o Neutrali

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Divinazione*, capacità speciale *colpo di fortuna* (1 volta al giorno può ritirare un suo tiro di dado), bonus di +1 a due TS

Domini: Pensiero, Caos, Fortuna

Arma preferita: mazza leggera

Fonte: WotI, Master e Immortal set

# USAMIGARAS

## Patrono di Cynidicea, Patrono di Leeha

Livello, Allineamento, Sfera: 19° (Empireo), CN, Energia

Simbolo: una stella argentea a cinque punte

Aree d'interesse: magia, guarigione, astuzia, viaggio, messaggeri, ladri, Cynidicea

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Cynidicea), Norwold (Leeha)

Aspetto: un halfling giovanile di circa un metro d'altezza, dal viso di un candore infantile tanto da essere scambiato per un bimbo, uno sguardo furbo e intelligente, un piccolo cerchietto d'oro in testa e un pugnale d'argento alla cintura, vestito con abiti dai colori dell'arcobaleno e un paio di grandi ali di piume bianche sulla schiena.

Storia: **TEORIA** **PROBABILE:** Usamigaras era in vita un halfling dotato di un'astuzia e di una faccia tosta pari solo alla sua sete di avventura. Dopo aver lasciato la sua patria, le Cinque Contee, Usamigaras vagò a lungo fino a che, in fuga da un potente stregone al quale aveva appena rubato un anello dei desideri (che aveva usato per ottenere poteri magici pari a quelli di un arcimago), nel 400 PI finì nella città di Cynidicea. Grazie all'esibizione dei suoi poteri e ad un po' di furbizia, Usamigaras riuscì ad entrare nelle grazie dei regnanti, Kallikrates e Valeria, e venne nominato mago di corte e precettore della piccola Marina, unica erede dei due sovrani. Quando il re e la regina di Cynidicea morirono a causa di una frana mentre si trovavano nelle grotte sotterranee appena scoperte sotto la capitale, Usamigaras riuscì a convincere il consiglio dei nobili ad appoggiare la sua nomina a nuovo sovrano e reggente della corona, con la promessa che avrebbe protetto la regina Marina fino alla maggiore età e avrebbe poi riconsegnato il potere nelle sue mani. Effettivamente, durante i successivi 20 anni del regno di Usamigaras, Cynidicea riuscì a prosperare pacificamente, e il Reggente divenne una figura di grande popolarità sia tra i nobili che tra la gente comune, organizzando spesso balletti, feste e giochi per farsi benvolere dalla popolazione (e giustificando con queste spese cospicui ammanchi nelle casse dello stato). Nel 370 PI Usamigaras scoprì i documenti segreti di Gorm sulla via per l'immortalità, e cominciò a pensare seriamente di passare a cose più importanti del governo del regno. Così, dopo aver bene istruito l'ormai adulta Marina sui suoi doveri e averle trovato un degno marito nel capitano delle guardie, il fedele Alexius, come promesso Usamigaras abdicò dalla sua posizione di reggente e lasciò Cynidicea (portandosi appresso una buona parte del tesoro reale e tutti gli antichi documenti di Gorm), rivelando che era giunto per lui il momento di intraprendere la via per unirsi ai



divini Gorm e Madarua. Usamigaras riuscì in effetti a diventare immortale nel 333 PI, dopo aver trovato in Coberham un patrono e su sua indicazione aver guidato gli halfling che vivevano di stenti tra il Soderfjord e il deserto alasiyano (discendenti dei sopravvissuti all'invasione del Soderfjord da parte dei coboldi nel 490 PI) verso la lontana Grande Baia, andando a fondare la contea di Leeha. Fu qui che Usamigaras completò il proprio sentiero e divenne un eroe e una divinità venerata dagli hin del Norwold. In seguito tornò a manifestarsi anche a Cynidicea, dove fondò un proprio culto e divenne il terzo membro del pantheon cynidiceano. Fu proprio Usamigaras a guidare i cynidiceani in fuga dagli invasori normanni nelle grotte del sottosuolo, e a suggerire ai suoi chierici di iniziare la ricostruzione della città in quel luogo segreto, decisione che poi appoggiarono anche i seguaci delle altre divinità.

Personalità: Nonostante durante la vita mortale Usamigaras abbia fatto di tutto per mettere la chiesa di Madarua e Gorm in secondo piano e accentrare nelle sue mani tutto il potere, da quando è divenuto immortale è un leale alleato delle altre due divinità che proteggono Cynidicea, riconoscendo che combattere la minaccia costituita da Zargon (l'entità demoniaca che vive sotto la città) nonché garantire la sopravvivenza dei cynidiceani sono due ottimi motivi per agire di comune accordo. Questo non toglie il fatto che Usamigaras sia sempre molto più smalizziato nel proporre piani d'azione e predichi ai suoi cultisti di usare l'astuzia e il sotterfugio per raggiungere più facilmente i propri scopi. Nonostante questo suo lato, Usamigaras è anche ricordato per le sue grandi capacità curative e per la profonda conoscenza delle arti arcane, e per questo è venerato come il patrono di ladri, guaritori, messaggeri e maghi a Cynidicea, mentre a Leeha è riconosciuto come patrono dell'astuzia, della guarigione e dei viaggiatori.

Patrono: sconosciuto [presunto: Coberham]

Alleati: Gorm, Madarua

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: Caotico o Neutrale

Armi favorite: pugnale (permesse tutte le armi semplici da punta a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Guarire, bonus di +1 all'Intelligenza, bonus di +1 ai TS contro Incantesimi, capacità di evocare incantesimi arcani scritti su pergamena grazie alla lettura del magico

Domini: Energia, Caos, Magia, Guarigione, Sotterfugio

Arma preferita: pugnale

Fonte: B4, WotI



# UTNAPISHTIM

## Patrono della Sopravvivenza, Patrono della Speranza e della Giustizia, Protettore delle Specie Viventi

Livello, Allineamento, Sfera: 20° (Empireo), LN, Materia

Simbolo: un martin pescatore azzurro

Aree d'interesse: sopravvivenza, viaggio, giustizia, protezione delle specie viventi

Diffusione del culto: Bellissaria, Skothar (Esterhold, Jen, Minaea)

Aspetto: un umano di mezz'età di carnagione scura, con baffi e una corta barba nera e riccia molto ben curata, occhi nocciola dallo sguardo indagatore e una folta chioma corvina che scende in morbidi riccioli fin sulle spalle, con indosso una corta tunica blu di cotone ricamata d'oro, un paio di semplici calzari e un alto copricapo conico in testa.

Storia: TEORIA PROBABILE: Utnapishtim era un olteco che visse all'epoca della guerra civile tra oltechi e azcani nel Brun meridionale. Saggio sacerdote di Kalaktatla, fu spinto dal suo stesso patrono a radunare intorno a sé un gruppo numeroso di seguaci per salpare alla volta dell'occidente, cercando una terra in cui la guerra non potesse intaccare la loro serenità. Fu quindi Utnapishtim che organizzò la spedizione con la quale gli oltechi giunsero nella Costa Selvaggia nel 3400 PI. Utnapishtim visse ancora a lungo per organizzare i rapporti tra i vari principi che lo avevano seguito, divenendo una figura centrale nella confederazione olteca della Costa Selvaggia, unico Sommo Sacerdote a riscuotere la fiducia e l'obbedienza di tutti i nobili pur senza mai proclamarsi superiore a loro o pretendere il titolo di sovrano. Giunto al termine della sua lunga vita nel 3100 PI (prolungata grazie ai suoi poteri e alla benedizione degli dei), Kalaktatla stesso gli apparve in sogno per spingerlo a una nuova missione: sarebbe stato reincarnato per portare la salvezza anche ad altri popoli. Utnapishtim accettò, e venne così portato sulla strada dell'immortalità da Ka. La sua prima reincarnazione fu in qualità di uomo-bestia esploratore nel nord del Brun, che vista la persecuzione e lo sterminio sofferto dal suo popolo ai danni dei blackmooriani, organizzò infine una nutrita spedizione per sfuggire all'avanzata del nemico, tentando di allontanarsi via mare. Creò così una grande Arca e messosi al timone veleggiò verso sud-est (dato che i blackmooriani venivano da ovest), giungendo infine ad attraccare nella penisola proto-alphatiana abitata dagli yanifey. Qui riuscì a far stabilire i suoi protetti nelle regioni più fredde, ed essi sarebbero poi divenuti gli antenati degli umanoidi che attualmente vivono nel continente alphatiano. Successivamente divenne un olteco mago sulla costa orientale dello Skothar, poco prima che la Grande Pioggia di Fuoco colpisse. Dopo aver ricevuto una visione circa un disastro di immani proporzioni, volle prepararsi per salvare quanti più innocenti possibili. Andò quindi in cerca di

un'arca in cui raccogliere numerosi animali, le creature che per definizione erano senza malizia. Quando la trovò, scelse i più meritevoli tra la sua gente, coloro che avevano fiducia in lui e volevano abbandonare la colonia prima del disastro, per prendere posto nell'arca. Ka aveva mandato questa visione nel tentativo di guidarlo a recuperare l'Arca come parte della sua Prova, ma lui stesso ignorava che di lì a poco sarebbe giunta la Grande Pioggia di Fuoco. Così, quando il cataclisma colpì il pianeta, Utnapishtim era pronto e si mise in viaggio verso occidente, mentre il mare si alzava in montagne d'acqua, il cielo si faceva di fuoco e le terre si spaccavano eruttando fumi maligni. Per numerosi giorni egli vagò, aspettando un segno dagli immortali che gli indicassero dove gettare l'ancora. Finalmente un martin pescatore gli indicò la via verso la terraferma, e qui Utnapishtim e i suoi fedeli approdarono per fondare una nuova colonia di sopravvissuti in Bellissaria. In seguito Utnapishtim divenne un elfo nella terra devastata di Evergrun, e anche qui dovette recuperare in fretta l'Arca per trasportare i suoi fratelli e numerosi abitanti delle foreste di Evergrun verso una nuova terra, Grunland, prima che l'isola venisse inghiottita dalle acque. Solo nel 2800 PI riuscì a diventare immortale nella sfera della Materia, dopo aver compiuto un'ultima epica impresa nella Davania e aver costruito nelle giungle dell'Arypt il Tempio dell'Arca, una ziggurat monumentale che nascondeva al suo interno l'artefatto. Il suo culto viene tramandato ancora presso alcuni goblinoidi dell'Alphatia, tra gli abitanti della Bellissaria e gli oltechi del Mondo Cavo.

Personalità: Utnapishtim è il patrono dell'ordine e della vita che ritorna dopo il caos e la distruzione. Egli è colui che dona la speranza e che rispetta le leggi per vivere in modo retto, finendo premiato dagli immortali. Per questo i suoi sacerdoti predicano la giustizia, il rispetto delle tradizioni e dell'ordine, e sono noti come saggi giudici nelle comunità che proteggono. Utnapishtim inoltre è associato al viaggio e alla protezione delle specie viventi, e questo lo rende un buon alleato di Ka e Terra, mentre è un nemico secolare di Thanatos.

Patrono: sconosciuto [presunto: Ka]

Alleati: Terra, Ka

Nemici: Thanatos

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale

Armi favorite: mazza (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Orientamento, bonus di +1 alla Saggezza, capacità di santuario (v. inc. div. 1°) due volte al giorno, bonus di +2 alle abilità Codici e leggi e Sopravvivenza (non gratuite)

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita Orientamento, capacità di santuario (v. inc. div. 1°) due volte al giorno

Domini: Materia, Legge, Viaggio, Protezione, Giustizia

Arma preferita: mazza leggera

Fonte: IM3

# VALERIAS

(BEIWE, HATHOR, İSİRİS, ΛΥΟΠΠΟΤΑΡ, OSHUN, QIANG HUIHUI, SHAYA, SJOFI, TUPDEREKE, VAPU)

**Dea dell'Amore, Patrona della Passione e del Desiderio, Colei Che Dona le Armi, Signora della Carità, Protettrice degli Amanti,**

Livello, Allineamento, Sfera: 31° (Gerarca), CB, Materia

Simbolo: una delicata rosa con spine particolarmente appuntite

Aree d'interesse: amore, passione, desiderio, sensualità, bellezza, arti, fertilità, protezione, carità

Diffusione del culto:

Bellissaria, Cestia, Costa Selvaggia (Almarròn, Cimmaron, Gargoña, Guadalante, Herath, Narvaez, Saragòn, Texeiras, Torreòn, Vilaverde), Davania (Brasol, Izonda, Meghala Kimata, Pelatan, Vulcania), Isola dell'Alba (Costa delle Ombre, Helskir, Porto dell'Est, Redstone, Thothia), Isole delle Perle, Mare Alphatiano (Alphatia, Isole Alatiane), Mondo Cavo (Mileniani, Nithiani, Tanagoro, Traldar), Mondo Conosciuto (Darokin, Ierendi, Terre del Nord, Thyatis), Norwold, Ochalea, Skothar (Minaea, Thonia, Zyxl)

Aspetto: una bellissima donna che appartiene alla razza di chi la osserva, con indosso abiti di fattura straordinariamente squisita e preziosi gioielli tipici della civiltà a cui si manifesta, oltre a un paio di orecchini dorati che raffigurano il sole nascente, dono dell'amato Ixion.

Storia: Valerias appartiene alla casta di immortali talmente antichi da non ricordare la propria vita mortale né voler tentare di far luce sul proprio passato. Valerias cominciò ad interessarsi di Mystara solo quando comparvero su questo mondo i primi esseri umani, ed ella rimase affascinata dalla loro vitalità, dalla loro passione e dalle loro usanze. In particolare Valerias è diventata la patrona dell'amore, specialmente delle storie d'amore tragiche, tormentate e appassionate. In questa sua veste viene spesso chiamata con l'appellativo di Colei Che Dona le Armi, poiché diverse leggende testimoniano il suo intervento a fianco di amanti che affrontano insieme

la morte come portatrice di armi e armature per meglio combattere contro la sorte avversa. Il suo culto è diffuso in ogni parte di Mystara, sia come patrona dell'amore idealizzato e fisico, della fertilità (nella donna e nella natura), della sensualità, della femminilità e della carità.

Personalità: Valerias è un immortale molto passionale e come tale il suo temperamento è burrascoso, fiero, sanguigno. Le piace immischiarsi negli affari dei mortali ed è incline ad intervenire indirettamente per aiutare tutti quei mortali che colpiscono la sua fantasia o dimostrino fascino e carisma. Questi colpi di testa però sono transitori, e così come improvvisamente nasce l'interesse per una storia o un individuo può scemare altrettanto

rapidamente quando questo diventa noioso o prevedibile. Persino la sua relazione sentimentale con Ixion, che dura da tempo immemore, subisce di tanto in tanto degli sconvolgimenti quando Valerias perde la testa per qualcun altro, ma infine è sempre da Ixion che ritorna, quando cerca stabilità. Nonostante sia la patrona indiscussa di amore e bellezza, ultimamente però ha cominciato a nutrire una seria rivalità verso Kythria, una giovane immortale un tempo sua sacerdotessa e ora sotto la protezione di Eiryndul (altro immortale che Valerias detesta per la sua insopportabile arroganza e le

ripetute avances), la quale cerca di rubarle spazio e fedeli. Inoltre, dato il suo carattere focoso e volubile, non sopporta la pedanteria di Khoronus, finendo spesso col litigare con lui.

Patrono: sconosciuto (probabilmente nessuno)

Alleati: Ixion (suo compagno)

Nemici: tutti gli entropici, Eiryndul, Kythria, Khoronus

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici solitamente sono Neutrali o Caotici

Armi favorite: spada corta e stocco (permesse tutte le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Persuasione*, bonus di +1 al Carisma, capacità di *individuare oggetti* (v. inc. arc. 2°) una volta al giorno, capacità di *scaccia paura* (v. inc. div. 1°) una volta al giorno, capacità di *charme persone* (v. inc. arc. 1°) una volta al giorno





*Domini:* Materia, Caos, Bene, Protezione, Fertilità, Persuasione  
*Arma preferita:* spada corta

*Fonte:* HW, HWR2, WotI, DotE, SCS, HWR3

## VΑΠΥΑ

(BELBION, FAÑA, L'INQUISITRICE, MATERA, MOR'RIOGHAN, LA SIGNORA GRIGIA, VARELLYA)

**Patrona della Guerra e dei Conquistatori,  
Patrona dei Cavalieri Heldannici, Patrona dei Kubitti**

*Livello, Allineamento, Sfera:* 23° (Empireo), N, Tempo

*Simbolo:* una lancia verticale, sopra la quale si incrociano due spade corte; nei Territori Heldannici il simbolo è il leone rampante nero in campo bianco

*Aree d'interesse:* guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore, forza, potere femminile, parto (solo a Milenia)

*Diffusione del culto:* Cestia, Costa Selvaggia (Bellayne, Narvaez, Texeiras, Torreòn, Vilaverde), Davania (Arypt, Brasol, Hinterland Thyatiane, Meghala Kimata, Pelatan), Isola dell'Alba (Costa delle Ombre, Ekto, Furmenglaive, Kendach, Porto dell'Ovest, Redstone, Westrouрке), Mondo Cavo (Kubitti, Mileniani, Oostdok, Pirati della Filibusta, Stonehaven), Mondo Conosciuto (Karameikos, Territori Heldannici, Thyatis), Norwold (L'Approdo, Ondamarina)

*Aspetto:* una donna umana di media statura con occhi marroni e lunghi capelli castani raccolti in una treccia singola, che indossa un'armatura ricavata dalle scaglie di un drago rosso, abiti da cavallerizza, speroni agli stivali, e un paio di armi sempre alla cintura (spada lunga, lancia corta e spadino).

*Storia:* Vanya fu una fiera principessa guerriera appartenente alla tribù kerendana che visse nel continente davaniano verso la fine del VII secolo PI. In fuga di fronte all'espansione dell'Impero Mileniano, Vanya condusse la propria gente, insieme agli antenati dei thyatiani e degli hattiani, in una disperata ritirata verso nord, alla ricerca di una regione in cui i mileniani

non li avrebbero più insidiati. Quando fu chiaro che non c'era altra speranza che quella di salpare oltre l'oceano verso una meta ignota, Vanya formò un battaglione di soldati coraggiosi, e con un'audace strategia mordi-e-fuggi affrontò l'avanzata dei mileniani, rallentando il nemico tanto quanto bastava per permettere alle tre tribù (kerendani, hattiani e thyatiani) di costruire le navi e lasciare le coste davaniane, diretti a nord. Questo suo sacrificio le costò però la libertà, poiché insieme ai superstiti del suo battaglione venne catturata e fatta schiava dagli implacabili comandanti mileniani. Dopo anni di servitù al servizio dei suoi nemici, Vanya fu spedita nella regione più meridionale dell'impero, al confine col Basso Arypt, e qui trovò un alleato in un chierico mileniano di Khoronus, il quale si invaghì di lei e l'aiutò a fuggire, seguendola verso sudest. Giunta nei pressi della costa, Vanya aiutò diverse tribù neathar che vivevano nel Basso Arypt a contrastare la minaccia dei predoni rakasta, sia grazie al suo coraggio e alle sue capacità marziali, che grazie alle conoscenze che aveva appreso presso i mileniani e che insegnò ai suoi alleati neathar (migliorie nella fabbricazione delle armi e armature, nuove tattiche militari e nuove tecniche di costruzione). Così in un decennio divenne prima condottiera di un clan e poi di un'intera alleanza, fondando una roccaforte ribattezzata in seguito il Riposo di Vanya (un sito sacro ai Cavalieri Heldannici che si trova nel Basso Arypt). Successivamente, arginata la minaccia simbasta, ella persuase i suoi alleati ad organizzare un attacco massiccio contro l'avamposto mileniano da cui lei stessa era fuggita anni prima, per stroncare definitivamente l'espansione mileniana in quella regione e vendicarsi dei torti subiti durante la prigionia. In seguito alla vittoria schiacciante e alla distruzione totale della città mileniana, Vanya tornò in trionfo tra la sua gente, e nel 586 PI si

proclamò Regina del Regno di Varellya (il nome con cui era stata ribattezzata dai neathar, che significava "Vittoria"). Negli anni successivi affrontò altre dure prove ma ne uscì sempre vittoriosa, fino a che una notte le apparve in sogno Khoronus e le rivelò che se lo avesse seguito, l'avrebbe condotta all'immortalità. Vanya non ebbe tentennamenti e lasciò il regno nelle mani del figlio, partendo alla ricerca di un artefatto per viaggiare nel tempo. Grazie ad esso si assicurò che la propria dinastia regnasse sulla Varellya, e dopo aver fondato lei stessa (sotto mentite spoglie) nella Penisola dell'Avvoltoio la nuova capitale



di quello che era ormai divenuto un impero, ascese alla sfera del Tempo verso il 380 PI, lasciando le proprie spoglie mortali nel Riposo di Vanya. Da quel momento Vanya è diventata patrono della guerra e della vittoria, e ha steso la sua mano protettrice prima sull'Impero di Varellya, poi su quello di Thyatis (creato dai discendenti della sua gente, e quindi guardati con attenzione speciale) e sulle varie colonie thyatiane nel mondo, e da ultimo ha incitato i Cavalieri Heldannici alla conquista delle Terre Libere dell'Heldann nel 956 DI, mossa che ha permesso loro prima di creare i Territori Heldannici e poi di ritrovare addirittura le spoglie di Vanya insieme ad un artefatto potentissimo, la Stella di Vanya, conservato nella fortezza nel sud della Davania.

**Personalità:** Vanya è il perfetto esempio di una persona che ha vissuto un'esistenza a salti e sbalzi. Durante la sua vita mortale si è lanciata senza esitazione in ogni guerra, schermaglia, sfida, relazione e impresa avventurosa che ha incontrato, sempre col massimo ardore, e ora che è immortale guarda con favore a tutti quegli individui che come lei conducono una vita al massimo delle loro possibilità. Vanya apprezza soprattutto quei fedeli che non si ritirano di fronte al pericolo e mettono alla prova la loro fede e la loro forza di fronte alle sfide impossibili, mentre non esita a punire i vili e i traditori. Per lei la guerra è un'arte che va rispettata e intrapresa con serietà: crede infatti che la guerra e la conquista siano gli eventi che più d'ogni altro influenzano lo sviluppo della storia e della cultura di un popolo. La guerra è un campo in cui vengono messi alla prova la risolutezza e la forza delle persone, mentre la conquista stimola il progresso, poiché mette a confronto e mescola civiltà diverse (quelle sottomesse e quella dominante) e la fusione dei vecchi elementi di ciascuna genera nuove idee, nuove combinazioni e nuovi paradigmi. Vanya si rende conto che la guerra porta anche distruzione e disperazione, e che se non si è savi nell'agire si rischia di annullare i benefici della conquista coi suoi lati negativi, la tirannia, l'indolenza e l'abuso (difetti che rintraccia nell'impero mileniano che la schiavizzò). Pertanto solo chi eccelle nell'arte della guerra è in grado di dettare la direzione in cui si evolverà il mondo, ed ella addestra i suoi fedeli a ricoprire questo ruolo. Vanya non è per il mantenimento di un ordine costituito, la sua visione del mondo, così come la sua personalità, è mutevole come le sorti di una battaglia. La sua benedizione va ai vittoriosi: non importa la causa per cui si combatte, solo il potere e la gloria che derivano dalla vittoria. Vanya non si fa scrupoli di abbandonare i fedeli che si dimostrano vigliacchi o perdenti, e non le interessa creare regni o leggi che portino i mortali alla stasi e al degrado causato dalla pigrizia. Al contrario, vuole che la

guerra tempri i popoli a lei fedeli, e che a trionfare sia la legge del più forte in battaglia (non più violento, ma più abile). Memore delle sue vicissitudini sotto il giogo mileniano, Vanya non ha mai perdonato questo popolo ed è in lotta con quegli immortali che si ergono a protettori dei mileniani (Halav e Petra soprattutto), aggiungendo alla schiera dei suoi nemici anche Rathanos a causa della sua boria maschilista.

**Patrono:** Khoronus

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** Rathanos, Halav, Petra, rivalità col Generale Eterno

**Allineamento dei seguaci:** chierici e seguaci possono avere qualunque allineamento

**Armi favorite:** spada e lancia (permesse tutte le armi)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Istinto combattivo*, bonus di +1 alla Forza, bonus di +1 al THACO

**Abilità e poteri dei campioni:** abilità gratuita *Istinto combattivo*, bonus di +1 al THACO

**Domini:** Tempo, Guerra, Forza, Coraggio

**Arma preferita:** spada (un tipo a scelta tra spada lunga, corta e spadone)

**Fonte:** M1, DotE, WotI, HW, HWR3, SCS, CoM

## WAYLAND

(*OGUII, SVAROG, VOLVUID, VULCAPO*)

**Patrono della Metallurgia, Maestro della Costruzione, Patrono di Fabbri e Armaioli, Il Fabbro degli Dei**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 21° (Empireo), N, Materia

**Simbolo:** un'incudine con un martello sospeso sopra

**Aree d'interesse:** metallurgia, fabbri e armaioli, artigianato, ingegneri e costruttori, costrutti magici

**Diffusione del culto:** Braccio dell'Immortale (Gombar), Davania (Izonda), Isola dell'Alba (Helskir, Redstone, Westroureke), Mondo Cavo (Antaliani, Tanagoro), Mondo Conosciuto (Darokin, Terre del Nord, Thyatis, Wendar), Norwold, Skothar (Tangor, Zyxl)

**Aspetto:** un fabbro nerboruto e barbuto con indosso un grembiere di pelle e un paio di pantaloni di lino, che fa bella mostra del suo ampio e muscoloso torace mentre regge nella mano destra un martello. La razza di appartenenza varia asseconda della razza dei fedeli a cui appare, ma in qualsiasi forma ha sempre una corta barba nera, occhi grigi e una postura ingobbata.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: Wayland fu un grandissimo fabbro antaliano che visse durante l'Era degli Eroi. Grazie alla sua amicizia con alcuni mastri nani riuscì



a scoprire anzitempo il segreto del forgiare il ferro (gli antaliani in quel periodo erano una popolazione dell'età del bronzo), nozione che gli permise di creare armi titaniche commissionategli dagli eroi del tempo (Thor, i Korrigan, Frey e Freyja) e di venire alla ribalta agli occhi della sua gente e dei popoli vicini fino a circondarsi di un'aura semi-divina. Dopo aver attirato per le sue mirabili opere l'attenzione di Kagyar, egli intraprese il sentiero del Genio Poliedrico, venendo reincarnato come nano (Weland), come gnomo (Wielandt) e come elfo (Volund). Tutte le volte riuscì a completare la sua ricerca (ritrovare e riforgiare la spada di Odino, Balmung) e ogni volta dimostrò un'incredibile propensione per l'arte metallurgica, impresa che gli valse l'immortalità nella sfera della Materia nel XVII secolo PI.

**Personalità:** Wayland è detto anche l'artigiano degli dei, ed è famoso per aver creato molti artefatti immortali e per essere stato capo architetto di Pandius. Tuttora è un immortale molto impegnato nella creazione di oggetti magici e conserva ancora molto dell'aria burbera e scontrosa di quando era un nano. Protegge e vede con favore tutti gli artigiani, in particolare fabbri e armaioli, e anche tutti coloro che infondono magia in armi, armature o costruzioni. È un fidato alleato di Kagyar nonché di Odino e collabora sovente con Polunius, che possiede la sua stessa passione per la costruzione e la magia. Ha inoltre una rivalità amichevole con Ilmarinen, un altro immortale col talento per la metallurgia e le invenzioni.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Kagyar]

**Alleati:** Kagyar, Odino, collabora con Polunius

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** chierici e seguaci possono avere qualunque allineamento

**Armi favorite:** martello da lancio (permesse tutte le armi da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Muscoli, bonus di +1 a Forza e Intelligenza, bonus di +2 alle abilità Fabbro, Armaiole e Metallurgia (non gratuite)

**Domini:** Materia, Magia, Artigianato, Metalli

**Arma preferita:** martello da lancio

**Fonte:** WotI, Master e Immortal set, The Tainted Sword (Vulcano)

## WOGAR

(МАГЛУБИЕҢ, ВОПГ-АН)

**Patrono dei Goblin e dei Predatori, Signore dei Lupi**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 6° (Iniziato), NM, Materia

**Simbolo:** il muso di un lupo nero visto di fronte

**Aree d'interesse:** goblin, guerra e tattiche militari, conquista, ferocia, predatori, lupi mannari

**Diffusione del culto:** Costa Selvaggia (El Grande Carrascal, Eusdria, Hule, Robrenn), Mondo Conosciuto (Casa di Roccia, Darokin, Terre Brulle), Terre di Mezzo (Borea, Steppe di Yazak)

**Aspetto:** un goblin muscoloso e ben piazzato, con indosso una tunica di pelliccia di lupo e un cappuccio ricavato dalla testa di un lupo.

**Storia:** durante la sua esistenza mortale, Wogar fu un grande condottiero umanoide che, in seguito alle profezie del suo sciamano, decise di organizzare una grande orda per lasciare la Culla (il luogo d'origine delle razze umanoidi) e partire alla ricerca del Pugnale Azzurro, un mitico artefatto che si diceva avrebbe reso invincibile il suo possessore. L'Orda di Wogar partì così dalla Culla (un luogo nel centro del Brun) nel 1310 PI e attraversò la Costa Selvaggia, lasciando disordini e razzie sul suo percorso. Giunta nell'Hule tuttavia, gli orchi decisero di separarsi da Wogar, di cui non volevano più riconoscere l'autorità, e dopo aver ucciso il suo sciamano alla battaglia di Khuzud ne rubarono il tesoro, fuggendo quindi nel Sind e proseguendo nelle decadi successive fino ad arrivare nelle Terre Brulle, dove fondarono Ogreburgo nel 1269 PI. Intanto l'orda di Wogar spadroneggiò nell'Hule, dove saccheggiò il territorio uccidendo molte persone e schiavizzandone altre. Il loro regno del terrore finì quando Hosadus, un giovane sant'uomo, convinse (mentendo) i capi dell'orda che il sacro Pugnale Azzurro che cercavano era a est, oltre le Montagne Nere e oltre le distese del Grande Deserto. Wogar e la maggior parte della sua orda si incamminarono, spronati da questa inaspettata rivelazione, mentre gli altri umanoidi che rimasero nell'Hule divennero seguaci di Hosadus. Durante la marcia nel Sind Wogar raggiunse l'immortalità (1263 PI) grazie alle sue imprese epiche e alle sue capacità di condottiero, e i suoi insegnamenti permisero poi ai suoi discendenti di conquistare prima le terre di Atruaghin (gli orchi rossi nel 1257 PI) e poi Faerdinel (le attuali Cinque Contee) nel 1255 PI, mentre un terzo gruppo scoprì la Roccia di Oenkmar e il Pugnale Azzurro nelle Terre Brulle nel 1190 PI, ponendo fine alla ricerca. Attualmente tutte le tribù umanoidi delle Terre Brulle riconoscono l'importanza di Wogar nella loro storia, anche se i goblin in particolare lo venerano come patrono della loro razza.

**Personalità:** Wogar è un essere astuto e scaltro, dotato di un istinto e una capacità di comando ineguagliata tra gli umanoidi, e di una naturale affinità per i lupi (per questo molti cavalcalupi goblin sono suoi seguaci), cosa che lo ha portato ad estendere la sua attenzione anche ai lupi mannari. Attualmente gli unici nemici che considera sono Halav, oppositore di tutti gli umanoidi, e Atzanteotl,

che ha sempre cercato di sottrargli i fedeli con l'inganno.

Patrono: sconosciuto [presunto: Ninfangle]

Alleati: nessuno anche se rispetta Karaash

Nemici: Halav, Atzanteorl

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Caotici o Neutrali

Armi favorite: sciabola (permesse tutte le armi da taglio a una mano e la frusta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuite *Cavalcare* ed *Empatia animale*, capacità di tramutarsi in un lupo una volta al mese godendo delle immunità del lupo mannaro finché resta in questa forma (mantiene le sue capacità mentali e acquisisce le capacità fisiche del licantropo)

Abilità e poteri dei vendicatori: abilità gratuite *Cavalcare* ed *Empatia animale*

Domini: Materia, Male, Guerra, Animale

Arma preferita: spada lunga

Fonte: GAZ10, HW, Wotf

## YAGRAI

(COLUI CHE SEMPRE RISORGE)

**Patrono della Tenacia e dell'Osessione, Patrono degli Umanoidi**

Livello, Allineamento, Sfera: 12° (Temporale), NM, Entropia

Simbolo: un teschio nero su sfondo bianco

Aree d'interesse: umanoidi (specialmente hobgoblin e orchi), ostinazione e tenacia, morte e necromanzia

Diffusione del culto: Davania (Addakia, Meghales Amosses), Mondo Conosciuto (Ethengar, Terre Brulle)

Aspetto: un grosso umanoide dalla pelle gialla senza tratti ben definiti (potrebbe essere un orchetto o un hobgoblin), con indosso un'armatura di cuoio nera e un elmo che ha per visiera un teschio nero e in mano uno spadone nero.

Storia: Yagrai era un umanoide, anche se nessuno ricorda se fosse un hobgoblin o un orchetto giallo, noto col nome di Akkila-Khan. Partito insieme alla Grande Orda di Re Loark da Urzud, si divise ben presto dal supremo condottiero e insieme alla sua tribù puntò decisamente verso sud, con l'intenzione di creare un dominio completamente suo. Invasse le steppe ethengariane nel 1720 PI, conquistandole grazie alla tenacia e alle armi superiori della sua gente. In seguito i nomadi ethengariani cominciarono a

ribellarsi agli invasori, e nel 1711 PI giunse nelle steppe anche l'orda di Loark, a cui Akkila-Khan si alleò per schiacciare l'insurrezione ethengariana. Nel 1709 PI però, Akkila-Khan tradì Re Loark complottando con gli ethengariani in cambio delle terre ad ovest del Dol-Anur. La Grande Orda venne così sconfitta alla battaglia di Chongor e si sparpagliò, colonizzando le vicine terre occidentali (non ancora brulle). Nel 1891 PI anche Baka (un capo tribù molto influente tra gli ethengariani) tradì Akkila-Khan per usurparne il posto, egli dovette fuggire coi suoi umanoidi e finì per costruire una fortezza sul confine settentrionale delle Terre Brulle. Da lì iniziò a lanciare diverse razzie contro il popolo delle steppe, e divenne leggendario per essere risorto dalla morte numerose volte e aver sempre vendicato le sue sconfitte (grazie a potenti oggetti magici in grado di risanare le sue ferite e rigenerarlo). Poi, nel 1688 PI di lui si persero le tracce e lo si credette disperso. In realtà, grazie alla sua indomita tenacia e ostinazione (più che alla sua scarsa intelligenza o mediocre abilità combattiva) riuscì infine a diventare immortale nella sfera dell'Entropia e ora agisce come patrono di tutte le razze umanoidi (impersona l'inarrestabile forza della natura umanoide), anche se orchi gialli e hobgoblin hanno cercato di monopolizzarne il culto.

Personalità: La caratteristica di Yagrai è la sua determinazione. Non è mai stato molto intelligente né particolarmente forte, ma ha sempre raggiunto i suoi obiettivi e di questo è fiero. Ha una vanità smodata, e benché non abbia particolari piani, si interessa dei suoi sudditi solo per riceverne

l'ammirazione e le lodi. Dopo i suoi ripetuti trapassi ha sviluppato un'ossessione per la necromanzia e gli spiriti, che ha tramandato ai suoi fedeli.

Patrono: sconosciuto [presunto: Hel]

Alleati: nessuno

Nemici: Halav

Allineamento dei seguaci: Neutrale e Caotico

Armi favorite: spada lunga (permesse solo armi da taglio)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Resistenza*, una volta ottenute le 12 cicatrici della morte (ovvero essere stati ridotti a 1 PF almeno 12 volte in battaglia, sopravvivendo), il chierico ottiene la capacità di *ingannare la morte* (se ridotto sotto 0 PF fa una prova di Saggezza, e se riesce dopo 1d4 round recupera tanti PF quanta la differenza tra il valore di Saggezza e il numero ottenuto col d20 + 1 PF), bonus di +1 ai TS





vs Raggio della Morte e risucchi di energia ogni 10 cicatrici della morte accumulate (cumulativo, max +5)  
Abilità e poteri dei vendicatori: bonus di +1 ai TS vs Raggio della Morte e risucchi di energia ogni 10 cicatrici della morte accumulate (cumulativo, max +5)

Domini: Entropia, Male, Morte, *Volontà*

Arma preferita: spadone

Fonte: GAZ10, HW, WoT

## YAV

### Patrono di Yavdlom, Patrono della Divinazione, Protettore di Profeti e Veggenti

Livello, Allineamento, Sfera: 13° (Celestiale), N, Tempo

Simbolo: una conchiglia

Aree d'interesse: Yavdlom, veggenti, profezie, proteggere il flusso temporale

Diffusione del culto: Yavdlom e la Penisola del Serpente

Aspetto: un uomo anziano dalla pelle nera con tratti elfici (orecchie appuntite e sopracciglia sottili) e negroidi (naso schiacciato, zigomi alti e labbra carnose), che sfoggia una corta barba grigia e pochi capelli bianchi e ricci raccolti sulle tempie e sulla nuca, vestito con una semplice tunica sbracciata di cotone bianco e con un'aria perennemente assorta e pacifica.

Storia: Yav nacque nel 556 PI da madre elfica e padre umano nella Penisola del Serpente e già dall'infanzia cominciò a mostrare doti precognitive eccezionali. Ben presto divenne il veggente più potente mai apparso nella regione, salvando centinaia di persone prevedendo uragani e altri catastrofi naturali. Quando Yav divenne adulto si unì al clero e iniziò a predicare che i veggenti non utilizzassero i propri poteri per fini personali, anche se i suoi insegnamenti non ebbero molto seguito. Nel 529 PI, in seguito a vari abusi della classe dominante dei veggenti, fazioni di elfi puristi trucidarono tutti i sangue misto (elfi-umani) che trovarono, sia che avessero il dono della precognizione o meno. Durante la rivolta capeggiata dagli elfi, anche i tanagoro abitanti della penisola si coalizzarono contro gli elfi e per fermare l'eccidio diedero il via ad una vera e propria guerra civile che fece oltre diecimila morti. Durante questo periodo Yav scomparve, e anche se i suoi fedeli misero in giro la voce che era stato assassinato dagli elfi, egli in realtà aveva scelto di allontanarsi per scoprire la vera causa di queste nefandezze. Osservando infatti le cose grazie al suo dono, era stato in grado di scoprire che qualcosa stava influenzando non solo i pensieri dei veggenti, rendendoli più egoisti e malvagi (lui stesso aveva dovuto più volte resistere alla tentazione di abusare

dei suoi poteri). Dopo aver viaggiato a lungo ed esplorato diverse regioni e culture, si rese conto che più si allontanava dall'isola di Thanegia e più difficile diventava per lui vedere nel futuro; così fece ritorno in patria, convinto che la spiegazione del mistero risiedesse nella Penisola del Serpente. Tornato a casa scoprì che i veggenti più potenti ora dominavano le città, e che coloro che non possedevano il dono erano costretti a pagare i veggenti per sfruttare le loro abilità. Scoprì inoltre che i suoi seguaci avevano deificato la sua figura, facendolo sembrare infallibile e onnipotente e creando una setta religiosa con molti proseliti specialmente tra le classi più povere e maltrattate, che attendevano il ritorno di Yav per ritrovare l'eguaglianza e l'armonia. Non volendo rivelarsi, creò una nuova identità, Mulogo, e grazie ai suoi poteri ritrovati raggiunse ben presto l'apice della gerarchia di potere, proclamandosi nel 500 PI l'araldo dell'immortale Yav. Egli riuscì a convincere il popolo tanagoro ad abbandonare la Penisola del Serpente adducendo come motivo la crescente rabbia di Yav nei loro confronti, che si sarebbe manifestata in modi terribili (il primo dei quali fu un terremoto spaventoso che solo Mulogo riuscì a prevedere). Spaventati dalle possibilità, i tanagoro costruirono un'enorme flotta e veleggiarono a occidente verso il Braccio dell'Immortale, dove nei successivi due decenni i veggenti persero i loro poteri e Mulogo aiutò i tanagoro ad insediarsi senza sconvolgimenti. Poi nel 480 PI tornò a Thanegia e dopo una lunga ricerca trovò la radice dei guai: sepolto in una caverna subacquea tra l'isola di Thanegia e la Penisola del Serpente c'era un artefatto della sfera del Tempo che aveva due effetti secondari degni di nota. In primo luogo sviluppava abilità precognitive in coloro che avevano sangue misto elfico e umano, e in secondo luogo corrompeva i pensieri della gente sviluppando sentimenti di avidità, egoismo e sete di potere. Cercando di modificare l'artefatto inavvertitamente lo attivò, ritrovandosi catapultato nel 400 PI, e tornando tra la sua gente, scoprì che ormai tra loro non c'erano più veggenti, e che orde di umanoidi li stavano minacciando. Spacciandosi per Mulogo, profeta di Yav, condusse nuovamente i suoi discendenti nella Penisola del Serpente, e addestrò personalmente la nuova casta dei veggenti che emersero a seguire i precetti di Yav, per promuovere una pacifica coesistenza e evitare gli abusi. Quindi, dopo aver lasciato il governo nelle mani dei suoi pronipoti, tornò nella caverna dell'artefatto e dopo aver compreso come usarlo, viaggiò trecento anni nel futuro, scoprendo purtroppo che nemmeno i suoi precetti avevano potuto aiutare i veggenti contro la nefanda influenza della reliquia. Mettendosi nuovamente a cercare un rimedio, scoprì che l'artefatto era stato danneggiato durante un antico

terremoto e quella era la causa degli effetti maligni. Dopo un viaggio arduo e difficile, riuscì infine a recuperare il pezzo mancante e rimetterlo a posto, ma comprese che la sua azione aveva avuto un effetto ancora più drastico: ora i suoi discendenti erano totalmente privi di ambizione, il regno era crollato e diversi piccoli villaggi sorgevano senza alcun rapporto tra loro, minacciati da altre civiltà vicine. Nel tentativo di riparare l'artefatto definitivamente, Yav riuscì a rimettere a posto le cose, ma facendolo venne proiettato nel lontano futuro (visto che l'artefatto era danneggiato e non poteva condurlo nel passato). Così riemerse dagli abissi nel 750 DI e dopo aver trovato i suoi discendenti, li guidò nel processo di riunificazione delle tribù, creando così la Serenissima Divinarchia di Yavdlom. Fatto ciò venne infine avvicinato da un immortale che gli rivelò che i suoi sforzi gli avevano aperto le porte della Sfera del Tempo, e fu così che nel 758 DI Yav divenne veramente immortale.

**Personalità:** Yav è un individuo eccezionalmente retto e predica l'utilizzo del potere di divinazione sempre per il bene comune, senza fini personali. Questa sua incredibile serenità d'animo e profonda saggezza lo rende un ottimo consigliere anche tra gli immortali e concorre a non creargli nemici.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Calitha]

**Alleati:** Tiresias

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** qualsiasi; i chierici devono essere Neutrali

**Armi favorite:** nessuna (permesse tutte le armi da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Divinazione, precognizione permanente (bonus +1 a tutti i tiri)

**Domini:** Tempo, Conoscenza, Fortuna, Oracolo

**Arma preferita:** bastone

**Fonte:** CoM, WoI

## ZALAJ

(BERGELMIR)

### Patrono dei Giganti delle Nuvole e delle Montagne

**Livello, Allineamento, Sfera:** 20° (Empireo), LN, Tempo

**Simbolo:** una nuvola

**Aree d'interesse:** giganti delle nuvole e delle montagne, conoscenza, magia, forza

**Diffusione del culto:** Davania (Picchi di Ghiaccio), Mondo Conosciuto (Casa di Roccia, Terre del Nord), Norwold, Regno delle Nuvole, Skothar (Nentsun, Tangor)

**Aspetto:** un classico gigante delle nuvole alto circa 6m, con la pelle grigia e una folta chioma di capelli bianchi, un paio di lunghi baffi bianchi spioventi e uno sguardo attento e curioso, con indosso una tunica antica che gli lascia scoperti i muscoli di avambracci e polpacci.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: prima dell'epoca degli umani e dell'Impero di Blackmoor, Mystara vide sorgere l'Era dei Giganti, quando i Garl (giganti primitivi) si evolsero in tre sottorazze e si diffusero nei continenti del Brun e dello Skothar costruendo i loro primi regni. A quel tempo, i giganti erano divisi nel popolo delle pianure, dei ghiacci e del mare. I giganti delle pianure erano i più ricchi e i più potenti, quelli del mare erano i più saggi e i più schivi, mentre i giganti del gelo, che vivevano nelle fredde zone del nord, invidiavano i loro cugini delle fertili pianure meridionali e spesso guerreggiavano contro di loro. Fu a causa dell'avidità e dell'odio portato tra questi giganti da Surt, che l'Era dei Giganti ebbe termine con la sanguinosa Guerra Fratricida. Quando infatti le terre più ricche divennero davvero poche, anche a causa dell'espansione dei più numerosi umani, un nutrito gruppo di giganti seguaci di Surt, i Gundirrim (i primi giganti del fuoco) scese in massa dal nord e cominciò a mettere a ferro e fuoco i regni del sud. A quel tempo Zalaj era il sovrano indiscusso del Clan Bromdignag, il più ricco e potente tra i giganti del sud, dotato di forza incomparabile e di un intelletto superiore ai suoi pari. Purtroppo, a causa delle rivalità interne tra i giganti di pianura, l'assalto di Zugzul provocò una guerra intestina anche tra loro, e questo causò il crollo dei regni giganti e la diaspora dei sopravvissuti. Dopo la caduta della sua roccaforte, Zalaj guidò i suoi alleati fin sulle vette delle montagne più alte, dove trovarono rifugio temporaneo dalla furia dei loro nemici. Egli si mise poi in cerca di un luogo in cui lui e i suoi seguaci avrebbero potuto sfuggire per sempre alle persecuzioni di Surt e alle guerre tra le civiltà, e giunse così nel piano del creatore della razza gigante, il potente Ouranos. Purtroppo qui Zalaj fece una scoperta terribile: l'immortale infatti era scomparso ormai da tempo, e non avrebbe più risposto alle richieste di aiuto dei suoi seguaci. Zalaj decise perciò di prendere sulle proprie spalle il destino della sua gente, e tornò su Mystara portando con sé antiche conoscenze trovate nella città abbandonata di Ouranos. Grazie ai materiali e alla magia da lui scoperta, Zalaj procedette quindi alla costruzione della prima città tra le nuvole, dove condusse infine i suoi alleati più fedeli per fondare un nuovo regno. Dai discendenti di questi esuli nacque la prima generazione di giganti delle nuvole, mentre dai giganti che rimasero a vivere sulle vette più alte ebbero origine i giganti delle montagne. Zalaj però non si accontentò di aver salvato i suoi seguaci, e cercò un modo per diventare il nuovo protettore della razza gigante, sostituendosi allo scomparso Ouranos. Così iniziò a farsi adorare come una divinità, e a studiare un modo per raggiungere l'immortalità. Dopo aver trovato un artefatto per viaggiare nel tempo e l'appoggio di Verthandi (l'allora gerarca del Tempo), Zalaj riuscì infine a completare il



Sentiero del Dinasta creando il Regno dei Giganti delle Nuvole sopra i cieli mystarani, mentre stabili un'alleanza tra i nani antichi e i giganti delle montagne che permise anche a questi suoi discepoli di vivere indisturbati sulle catene montuose più impervie. Zalaj ascese tra gli immortali nel lontano 10200 PI, divenendo il patrono di tutti i giganti delle nuvole (Bromdignag) e delle montagne (Zoldignag). In seguito, per evitare il ripetersi di scontri fratricidi tra le razze giganti, decise di usare i suoi adepti, i giganti delle nuvole, col ruolo di ambasciatori tra tutte le comunità giganti del mondo. Così i giganti delle nuvole divennero mercanti, in grado di transitare da un luogo all'altro sui loro castelli volanti e di scambiare le merci prodotte da un certo clan di giganti con quelle di altri clan che ne erano sprovvisti. In questo modo, tutti i giganti divennero dipendenti da ciò che produceva una delle altre razze, riducendo le faide tra clan, e i giganti delle nuvole assunsero un ruolo primario nel garantire la pace a livello globale tra i giganti, nonché la propria superiorità sui giganti terrestri e marini. Zalaj inoltre si assicurò la venerazione continua dei giganti delle nuvole e impedì che diventassero troppo avidi e che qualcuno potesse approfittare delle isole volanti ponendo un vincolo alla loro esistenza: ogni anno infatti è necessario eseguire una complessa cerimonia segreta in cui vengono distrutti oggetti preziosi in un apposito braciere consacrato al dio per mantenere attivo l'incantamento che permette all'isola e al castello di galleggiare e spostarsi. Così i giganti delle nuvole dipendono da Zalaj come gli altri dipendono da loro, e nessun tesoro è più importante della protezione che Zalaj offre loro grazie ai castelli volanti del Regno Celeste.

**Personalità:** Zalaj è un individuo estremamente altezzoso e minaccioso, che esige sempre un grande rispetto e dà ascolto solo a coloro che prima si prodigano in lodi sperticate della sua sapienza e potenza. È molto protettivo nei confronti dei suoi seguaci e altrettanto pronto a maledirli quando lo abbandonano. Odia profondamente Zugzul (Surt) e Hel, che hanno causato lo scisma dei giganti, e gli unici alleati sono Palartarkan, che dimostra come lui una passione sfrenata per i cieli e per la magia, e Gorrziok, che aiutò Zalaj quando ancora mortale stava proteggendo il neonato Regno Celeste dai giganti del fuoco.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Verthandi]

**Alleati:** Palartarkan, Gorrziok

**Nemici:** Zugzul, Hel

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Neutrali o Legali

**Armi favorite:** martello da guerra (permesse tutte le armi da botta)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Senso della direzione, bonus di +1 alla Saggezza o alla Forza, bonus di +2 alle abilità Astronomia ed Etnografia dei giganti (non gratuite)

**Abilità e poteri dei campioni:** abilità gratuita Senso della direzione, bonus di +1 alla Forza

**Domini:** Tempo, Legge, Forza, Magia, Gravità

**Arma preferita:** martello da guerra

**Fonte:** AC10

## ZIRCHEV

(IL CACCIATORE, LEUG, ПЫРЖККІ, УАТУМÀ)

**Protettore delle Razze Silvane e degli Animali, Patrono della Caccia**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 17° (Celestiale), N, Energia

**Simbolo:** un falco sul dorso di un lupo

**Aree d'interesse:** razze silvane, animali, natura, caccia, sopravvivenza, tolleranza, magia, emarginati, licantropi

**Diffusione del culto:** Alpathia, Costa Selvaggia (Città-stato huleane, Jibartù, Robrenn), Graakhalia, Isola dell'Alba (Altopiano Perduto), Mondo Cavo (Mileniani, Traldar), Mondo Conosciuto (Alfheim, Darokin, Karameikos), Norwold (Autuasmaa, Lothbarth), Tanegioth, Terre di Mezzo

**Aspetto:** un cacciatore dal fisico muscoloso e temprato e dall'aria misteriosa, vestito con abiti dai colori mimetici (verde e marrone) per meglio confondersi nella foresta, con un arco a tracolla e accompagnato solitamente da uno stuolo di bestie addomesticate o creature silvane.

**Storia:** durante la sua vita mortale, Zirchev fu un mago traldar addestrato nelle arti arcane dai sapienti del popolo hutaakano mentre era loro apprendista. Una volta guadagnata la propria libertà, egli divenne un amico delle creature della foresta (compresi i



misteriosi elfi Vyalia), agendo come protettore delle zone boschive e delle razze silvane che vivevano nelle terre dei traldar (l'attuale Karameikos) e come mediatore tra i traldar e i silvani; da questa sua passione per gli animali ottenne il soprannome di Cacciatore. Quando gli gnoll invasero il suo territorio, Zirchev rispose al richiamo di Re Halav e si unì alla sua crociata per difendere i traldar dall'orda di umanoidi, diventando il suo mago di corte e consigliere in fatto di materia arcana. Insieme a Petra e Halav riuscì ad elaborare una strategia per respingere gli attacchi degli gnoll, fino a che questi vennero scacciati grazie alle truppe dei due sovrani e agli alleati silvani messi in campo da Zirchev. Dopo aver resuscitato Halav, che si era immolato nella battaglia finale sul fiume Volaga, Zirchev si separò da lui e da Petra e scoprì in seguito il sentiero del Paragone. Patrocinato da Ilsundal, dopo aver creato il leggendario Occhio di Traldar e il rifugio magico di Haven, venne riconosciuto dagli elfi come il più potente mago della regione e riuscì infine ad ascendere nella sfera dell'Energia nell'870 PI. Allora scoprì che anche Halav e Petra erano diventati immortali, e i tre si riunirono per agire da protettori del popolo traldar e dei suoi discendenti mileniani e traladarani in tutto il mondo. Zirchev da parte sua divenne anche il protettore di tutte le razze silvane intelligenti, degli animali e di tutti gli emarginati (inclusi i licantropi non malvagi).

**Personalità:** Zirchev è sempre stato un individuo introverso e solitario, e non trovandosi a suo agio insieme ad altre persone finì con l'affezionarsi agli animali della foresta e a passare sempre più tempo immerso nella natura, divenendo amico e protettore delle razze silvane. Anche per questo ora ha un occhio di riguardo anche per tutti quegli individui che si considerano degli emarginati nella loro cultura e predica la tolleranza ed il rispetto dei più deboli e dei diversi. La leggenda traladarana invece ha distorto la realtà dei fatti rappresentandolo come un semplice guardaboschi che fu in grado di addomesticare qualsiasi animale, diventando poi un cacciatore infallibile e il patrono delle selve. Visto che comunque la sua figura è diventata mitica, Zirchev non ha mai fatto nulla per correggere la realtà dei fatti presso gli umani, mentre le razze silvane intelligenti conoscono la verità sulla sua storia e i suoi interessi. Oltre a Halav e Petra, suo vecchi compagni d'avventura, Zirchev ha diversi alleati tra le divinità legate alla natura (in particolare Faunus e Ilsundal), e il suo unico vero nemico è Ruaidhri, colpevole di aver sterminato un'intera razza di licantropi non malvagi (i falchi mannari) accecato solo dall'odio.

**Patrono:** Ilsundal

**Alleati:** Halav, Petra, Ilsundal, Ordana, Faunus, Eiryndul

**Nemici:** Ruaidhri Hawkbane

**Allineamento dei seguaci:** qualunque; i chierici devono essere Neutrali

**Armi favorite:** arco (permesse tutte le armi semplici)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Cacciare, bonus +1 a tutti i TS in ambiente silvestre, capacità di parlare con gli animali permanente (v. inc. druidico lingua animale 2°).

**Abilità e poteri dei difensori druidici** abilità gratuite Cacciare, bonus +1 al TxC in ambiente silvestre.

**Domini:** Energia, Animale, Magia, Caccia

**Arma preferita:** arco lungo

**Fonte:** GAZ1, HWR3, HW, DotE, WotI, SCS

## ZUGZUL

(**ΚΟΡΟΠΙΑ, ΣΥΡΤ†**)

**Patrono del Potere, Patrono del Fuoco, Patrono della Necromanzia, Signore della Guerra**

**Livello, Allineamento, Sfera:** 32° (Gerarca), NM, Energia

**Simbolo:** un pozzo infuocato

**Aree d'interesse:** potere, conquista, fuoco e creature del fuoco, necromanzia, tenebre, guerra, distruzione

**Diffusione del culto:** Braccio dell'Immortale (Gombar, Terre Orchesche Occidentali), Davania (Vulcania), Grande Desolazione, Mondo Conosciuto (Terre del Nord, Ylaruam), Norwold, Skothar (Nentsun, Tangor, Zyx), Terre di Mezzo (Hyborea)

**Aspetto:** un gigante dalla statura imponente avvolto in una pesante tunica rossa, con la pelle d'ebano e occhi di bragia, lunghi capelli rossi, un amuleto e dei bracciali in oro ai polsi, un'ascia fiammeggiante appesa alla cinta, che viaggia su un cocchio trainato da salamandre del fuoco.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: Zugzul è uno degli immortali più antichi esistenti, e come Ixion non ricorda o preferisce non parlare delle sue origini (in tal modo proteggendo probabilmente i suoi punti deboli da eventuali nemici). Da sempre affascinato e legato agli elementi, in particolare attratto dal potere del fuoco





e dalle energie negative, è in competizione con Ixion per il dominio della sfera dell'Energia anche se non è mai riuscito a spodestare il gerarca dal suo ruolo supremo. Ciononostante nel corso dei millenni ha sempre cercato di estendere la sua influenza sulle creature mortali, con risultati sempre devastanti per Mystara. Il suo primo tentativo fu quello di creare un proprio culto tra i giganti per togliere potere alla sfera della Materia che li proteggeva, e tentò di farlo assumendo l'identità mortale di un guerriero chiamato Surt. Conquistò ben presto il potere all'interno del suo clan (i Gundirrim) sia con la forza bruta, sia con la promessa di rivendicare le terre fertili col potere del fuoco. Grazie alle sue conoscenze e alla sua magia, Zugzul/Surt svelò ai suoi seguaci giganti i segreti della metallurgia, e forgiò nuove e migliori armi e armature per il suo clan. L'amore di Surt per il fuoco si estese ben presto alla maggioranza dei suoi sostenitori, che cominciarono a praticare rituali mistici per potenziare il proprio fisico attraverso il contatto col fuoco. Egli condusse così un'armata bellicosa di giganti verso sud, dove affrontò l'autorità dei giganti delle pianure, dando vita a una guerra fratricida. Dopo quasi due secoli di scontri sanguinosi la civiltà dei giganti cadde e i superstiti si dispersero per il mondo. I giganti suoi seguaci lentamente si trasformano in esperti di metallurgia e guerra, divenendo gli antenati dei giganti del fuoco, mentre altri clan divennero gli antenati dei moderni giganti delle nuvole e delle montagne (votati a Zalaj) e dei ghiacci (seguaci di Hel). Questi ultimi, su ordine di Hel, portarono la guerra anche nei territori dei giganti del fuoco, e dopo decenni di lotte distrussero il potente regno che Surt aveva faticosamente costruito, mettendo definitivamente fine all'Era dei Giganti e sgomberando il campo per l'avvento dell'Epoca degli Umani. Successivamente Zugzul cercò di estendere il suo culto fra le prime popolazioni umane, questa volta senza manifestarsi fisicamente nel mondo, e si attirò il favore degli afridhi, che in breve tempo condusse a minacciare la supremazia thoniana su Skothar. In seguito all'ascesa di Blackmoor tuttavia, gli afridhi subirono grosse perdite, e furono ricacciati oltre i confini. Il suo culto rimase attivo presso queste tribù fino alla Grande Pioggia di Fuoco, quando la catastrofe cancellò gli afridhi dalla faccia di Mystara. Fu quindi la volta della cultura nithiana e qui si fece conoscere come Corona, cercando di conquistarsi una propria base di fedeli a spese di Rathanos e Pflarr. Più tardi si alleò segretamente con Thanatos, allettato dalle conoscenze necromantiche di quest'ultimo, per corrompere le gerarchie ecclesiali nithiane con promesse di potere assoluto sulla morte e sui morti. L'Ordine del Fuoco si divise e la fazione dei Magiani rinnegò Rathanos per seguire lui, causando il primo degli scismi che portarono l'impero allo sfacelo e alla distruzione ultima a causa della corruzione operata dalle forze entropiche. Il suo culto non venne mai completamente dimenticato dagli eredi dei nithiani e attualmente i Magiani Seguaci del Fuoco, una setta segreta

molto attiva e temuta in Ylaruam, lo venerano come patrono della magia del fuoco e della necromanzia.

**Personalità:** Zugzul è una divinità assetata di potere e molto poco incline a rispettare le regole immortali, cercando sempre di aggirarle senza però farsi scoprire. È molto abile e scaltro, tanto che la sua combutta con Thanatos per prendere il potere in Nithia non venne mai scoperta, ed è ossessionato dalla forza degli elementi, in particolare dal fuoco e dall'ombra (non a caso il suo nome significa Fuoco Oscuro o Fuoco Gelido in afridhi), che secondo la sua filosofia sono la base della vita nel Multiverso. Inoltre, a causa della sua lunga combutta segreta con Thanatos, è rimasto sempre più affascinato dalla morte e dal potere della necromanzia. Considera Rathanos più una seccante presa in giro orchestrata da Ixion che un vero rivale nel campo della magia del fuoco ed è un acerrimo nemico di Protius da tempo immemore (essendo i due sostenitori di elementi opposti). Inoltre, sebbene continui ad operare per il bene della sfera dell'Energia, i suoi metodi gli hanno da sempre invisato il gerarca Ixion, che lo considera un pericoloso rivale che potrebbe far pendere l'equilibrio universale pericolosamente dalla parte dell'Entropia se dovesse prendere il potere. Infine annovera tra i suoi nemici anche Zalaj, che non ha mai dimenticato la diaspora che Zugzul causò tra i giganti con l'identità di Surt, Thor, altro immortale dell'Energia fedele a Ixion che disprezza gli ideali di Zugzul e odia tutti i giganti malvagi (tra cui i suoi fedeli), Hel e Stodos, patroni dei ghiacci e delle tenebre, vere antitesi di Zugzul.

**Patrono:** sconosciuto (probabilmente nessuno)

**Alleati:** segretamente e occasionalmente Thanatos

**Nemici:** Ixion, Protius, Zalaj, Rathanos, Thor, Hel, Stodos

**Allineamento dei seguaci:** Neutrale o Caotico; i chierici devono essere Caotici

**Armi favorite:** ascia da battaglia (permesse tutte le armi)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita Intimidire, bonus di +1 alla Costituzione, capacità di resistenza al fuoco (v. inc. div. 2°) tre volte al giorno, capacità di evocare tenebre magiche (v. inc. div. 1°) tre volte al giorno, capacità di controllare non-morti come chierico di 3 livelli superiore

**Abilità e poteri dei difensori e dei vendicatori:** abilità gratuita Intimidire, bonus di +1 alla Costituzione, capacità di controllare non-morti come chierico di 3 livelli superiore

**Domini:** Energia, Male, Fuoco, Morte, Guerra

**Arma preferita:** ascia da battaglia

**Fonte:** DA1-4, AC10, GAZ2, GAZ7

# IMMORTALI DEL MULTIVERSO NON ATTIVI SU MYSTARA

## BUGLORE

### Patrono dei Formian, Protettore di Piante e Insetti

Livello, Allineamento, Sfera: 9° (Temporale), LN, Materia

Simbolo: una formica verde vista dall'alto

Aree d'interesse: insetti, piante, ordine, protezione e studio dell'ambiente, formian

Diffusione del culto: vari piani esterni

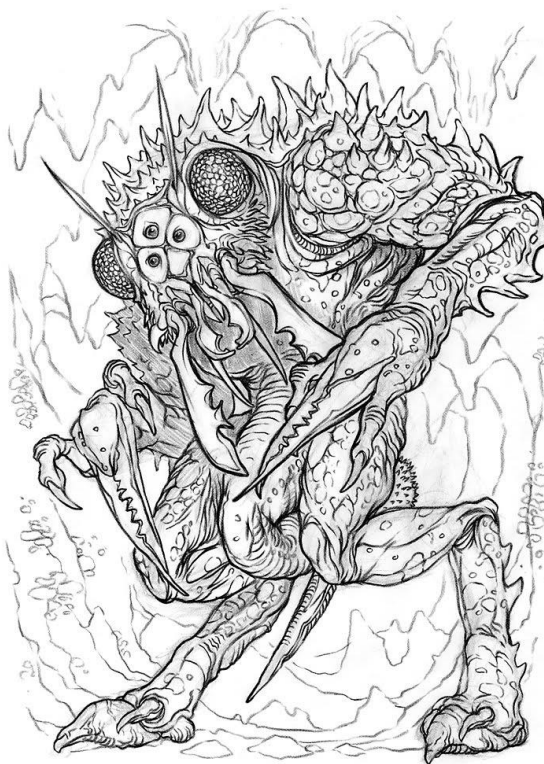
Aspetto: un umanoide di color verde brillante alto circa un metro e mezzo, con la testa di una formica, le gambe di una cavalletta, il busto di un'ape (con un pungiglione e due corte ali sul dorso) e due braccia umane.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** durante la sua vita mortale, Buglore fu un emerondiano che viveva nelle foreste settentrionali di Davania. Esperto di insetti e vegetali, fu uno dei primi e più sapienti studiosi e xenomanipolatori (una sorta di mago in grado di manipolare piante e animali per ottenere incroci viventi anche tra i due regni) del regno di Emerond, ma la sua sete di conoscenza lo portò a viaggiare anche all'esterno della sua patria, usando le sue arti per mimetizzarsi tra le altre razze e non destare troppo l'attenzione. Durante queste esplorazioni venne a conoscenza di nuove specie di piante e insetti, nonché di metodi naturali e magici per crescerli e plasmarli che fino a quel momento gli erano sconosciuti, registrando tutte le sue scoperte in quello che più tardi sarebbe divenuto il Codice Naturale, un testo fondamentale nella cultura emerondiana. Man mano che la sua conoscenza progrediva, egli si rendeva anche conto che i suoi esperimenti e la sua

ricerca erano benedetti dal suo patrono, Terra, e la sua curiosità lo spinse fin nei piani esterni, dove si trovò faccia a faccia proprio con l'immortale per trovare risposta alle sue domande. Apprezzando la determinazione e l'intelligenza di Buglore, Terra gli propose di fare un esperimento invasivo, cercando di vivere la vita dei suoi amati insetti per comprenderne finalmente i ritmi e i segreti. E fu così che Buglore venne reincarnato prima in una formica, poi in

un'ape e quindi in una cavalletta, e tutte le volte riuscì dopo un attento studio a salvare la comunità di insetti di cui faceva parte da una minaccia esterna, riuscendo a proteggerne la regina. Fatto ciò, Terra gli permise di tornare a Emerond per completare i suoi studi, ed egli terminò di redarre il Codice Naturale, creando poi un enorme albero per custodirvi all'interno tutti i volumi della sua immensa opera. Quindi Terra lo richiamò a sé e gli diede il compito di vagare nel piano dei formian e aiutarli a trovare un loro ordine, salvandoli dalla strisciante anarchia che stava per mettere fine alla loro civiltà. Forte della

sua esperienza e dei suoi diversi poteri, dopo un secolo di sforzi Buglore riuscì a modellare la nuova generazione dei formian con criteri simili a quelli della società di formiche e api, in cui ognuno rivestiva un determinato ruolo e tutti facevano capo alla regina, divenendo una sorta di divinità per loro. Fu a questo punto, intorno al II secolo PI, che Terra gli rivelò che si era meritato di entrare tra gli immortali della Materia. Da quel momento Buglore è divenuto il patrono dei formian, nonché protettore di piante e insetti, e continua appassionato a studiare gli ecosistemi presenti nei vari mondi del Multiverso, cercando uno schema comune a tutti quanti a cui ricondurre l'evoluzione.





**Personalità:** Buglore predica il rispetto e la protezione dell'ambiente, e in particolare dei suoi abitanti più preziosi e indifesi, ovvero le piante e gli insetti, che costituiscono il primo strato della catena, senza i quali il resto della natura non potrebbe esistere. Buglore è un immortale piuttosto rigido nel suo modo di vedere e schivo nel rapporto con gli altri (mortali e immortali), ma al contempo non perde occasione per cercare di ampliare sempre le sue conoscenze e rispondere ai suoi interrogativi indagando sul campo o chiedendo a chi si dimostra più sapiente o edotto di lui in certi argomenti, dimostrando quindi di non essere borioso o saccante come sembra a prima vista. Buglore è un patito dell'ordine e del senso di appartenenza ad una comunità, e crede che ognuno debba fare del suo meglio per far funzionare il sistema. Per questo è spesso utilizzato da immortali della Materia per i compiti più disparati, senza che abbia mai a lamentarsi per gli incarichi che riceve. Data la sua indole inoltre, non ha nemici particolari e nemmeno alleati, all'infuori di Terra, che ha per lui una sorta di protettivo affetto materno.

**Patrono:** sconosciuto [presunto: Terra]

**Alleati:** Terra

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** Legale o Neutrale

**Armi favorite:** nessuna (permesse tutte le armi fatte con legno, pietra ed osso)

**Abilità e poteri dei chierici:** bonus di +2 alle abilità Conoscenze naturali e Sopravvivenza (non gratuite), accesso agli incantesimi druidici di 1° livello

**Abilità e poteri dei difensori druidici:** accesso agli incantesimi druidici di 1° livello

**Domini:** Materia, Legge, Vegetale

**Arma preferita:** bastone

**Fonte:** IM3

## FUGIT

**Livello, Allineamento, Sfera:** 22° (Empireo), LN, Tempo

**Simbolo:** un serpente che si morde la coda (l'Ouroboros, simbolo di eternità e della ciclicità del tempo)

**Aree d'interesse:** preservare il flusso del tempo, memoria, storia, esperienza, conoscenza, paradossi temporali

**Diffusione del culto:** piani esterni del Tempo

**Aspetto:** un uomo talmente anziano da risultare senza età, col capo pelato, una corta barba bianca, diverse rughe che incominciano un volto dall'aspetto saggio e tranquillo, ma in cui spiccano due occhi attenti e inquisitori, vestito con una lunga tunica color del cielo che pare liquida dalle pieghe e dai riflessi che la increspano continuamente. Fugit è avvolto da un'aura che agli occhi di chi lo osserva lo fa apparire sempre sdoppiato in centinaia di immagini che

ripetono in ritardo di poche frazioni di secondo tutti i suoi movimenti.

**Storia:** TEORIA PROBABILE: le origini di Fugit e il modo in cui divenne immortale sono piuttosto bizzarre. Egli proviene dal Primo Temporale (il piano del flusso temporale che circonda ogni realtà), nel quale viveva in simbiosi insieme ad altri della sua stessa razza. A causa dell'intromissione di alcuni carnifex nel flusso temporale, i membri della sua razza furono attirati magicamente verso portali che davano su Mystara, dove essi vennero imprigionati e utilizzati per esperimenti che servirono ai carnifex per cercare di raggiungere il controllo totale dello spazio-tempo. Ultimo tra i superstiti di questa lotta impari, Fugit riuscì a comunicare con l'immortale Simurgh e ad avvertirlo di quanto stava accadendo. Simurgh cercò di prodigarsi per aiutare il popolo di Fugit ormai ridotto a poche decine di individui, ma la tragedia ormai era inevitabile e agli immortali (avvertiti da Simurgh) non rimase che cercare un'ultima drastica soluzione. Comprendendo bene che se non avesse fatto qualcosa anche altri mondi sarebbero stati in pericolo, Fugit accettò la proposta delle divinità di Mystara e si fece strumento della loro vendetta. Nella cerimonia finale che avrebbe dovuto spalancare ai carnifex le porte dello spazio-tempo rendendoli così immortali e capaci di aprire i cancelli della prigione delle Entità dell'Altrove, Fugit divenne il catalizzatore del potere degli immortali e il risultato fu il fallimento del rituale dei carnifex e un'ondata di anti-tempo che distrusse completamente tutta la loro civiltà, mentre i pochi sopravvissuti vennero braccati dagli immortali e poi rinchiusi nei Pozzi dell'Esilio per sempre. In seguito al rituale, Fugit sopravvisse e si ritrovò mutato dalle energie da cui era stato attraversato, la propria essenza divenuta quella di un immortale. Da quel momento si votò alla sfera del Tempo e si erse a difensore del Piano Temporale e della realtà del Multiverso. Nei secoli successivi Fugit partecipò alla costruzione della Goccia dell'Oblio per rimuovere le pericolose memorie di Nithia da Mystara, alla distruzione dei cronomanti ribelli del Vertiloch e ad operazioni di pulizia/polizia temporale più o meno sconosciute.

**Personalità:** Fugit è l'esperto della storia del Multiverso, uno studioso metodico del Piano Temporale e delle sue caratteristiche, e ha l'importante incarico affidatogli dal Gerarca del Tempo di sorvegliare i paradossi temporali su Mystara. È noto come il Custode della Memoria ed è una sorta di supervisore e cacciatore della sfera del Tempo, dovendo monitorare dal suo piano di residenza (Tempus) chiunque abbia a che fare col piano temporale e imprigionare chi ne abusa. Fugit è incaricato di contrastare ed eliminare pratiche anti-tempo, come incantesimi di longevità usati in modo eccessivo, abuso di artefatti per il viaggio nel tempo o tunnel temporali, perché si oppongono allo scorrimento naturale del tempo. Fugit è ostinato e metodico, ma deciso nella difesa delle sue idee e dello scorrimento inesorabile del tempo, un esecutore inflessibile

che si diverte tanto a studiare i paradossi quanto a trovare e punire coloro che minacciano la realtà temporale costituita. È anche uno dei principali nemici del Mondo Cavo, e per questo avversario di Ka, Ixion e Korotiku (Ordana è stata perdonata da tempo per “intercessione” di Khoronus), che lo considerano troppo ligio alle regole, spietato e privo di fantasia o compassione. La realtà è che Fugit crede fermamente nella selezione delle civiltà operata dal tempo e dalla storia, quindi se i mortali non riescono ad aiutarsi da soli è giusto che scompaiano come conseguenza dei propri errori, oppure per evitare che in futuro altre civiltà e più vasti territori vengano messi in pericolo (come accadde con Nithia). Tuttavia, a differenza dei suoi alleati Khoronus e Simurgh (molto più diplomatici), il carattere imperioso e rigido di Fugit lo spinge spesso a demonizzare i comportamenti dei tre patroni del Mondo Cavo e a condannarli apertamente, cosa che ovviamente suscita il loro astio e serve a dipingere Fugit come un dogmatico esaltato e distruttivo (tratti che spesso gli sono attribuiti anche dai mortali, vista la sua connessione con lo scorrere inesorabile del tempo e l'inevitabilità della morte).

Patrono: nessuno

Alleati: Khoronus, Simurgh

Nemici: Ka, Ixion, Korotiku, tutti coloro che minacciano l'evoluzione della storia o il flusso temporale

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i chierici devono essere Legali o Neutrali

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi semplici da taglio a una mano)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Sesto senso, capacità di celerità una volta al giorno (può fare due azioni per 1d4 round), bonus di +1 all'Iniziativa, bonus di +2 a due qualsiasi abilità di Conoscenza (non gratuite)

Domini: Tempo, Legge, Conoscenza, Oracolo

Arma preferita: falcetto

Fonte: IM2

## KERSY

### Patrona della Stregoneria e dell'Ammalimento

Livello, Allineamento, Sfera: 10° (Temporale), CN, Materia

Simbolo: un paio d'occhi femminili con lunghe ciglia

Aree d'interesse: magia, stregoneria, ammalimento, egocentrismo, godere la vita

Diffusione del culto: piano esterno di Vecchia Alpathia

Aspetto: una donna bellissima dalla pelle latteata, con una chioma di lunghi capelli corvini, occhi color ambra

dallo sguardo languido e sensuale, vestita con una lunga tunica di seta bianca che ne risalta le forme.

Storia: TEORIA PROBABILE: la storia di Kersy è assolutamente unica tra quelle degli immortali ed è legata indissolubilmente all'ascesa di Koryis. Infatti fu durante il sentiero dell'Eroe Epico che Koryis giunse in un piano esterno poco conosciuto con l'intento di purificarsi prima di affrontare l'ultima prova che lo avrebbe finalmente portato all'immortalità. Secondo le leggende, chiunque avesse dormito in questo piano legato alla sfera della Materia, avrebbe potuto scacciare dal suo animo qualsiasi pensiero contrario alla sua indole. Koryis voleva quindi allontanare dal suo animo tutte le tendenze aggressive e caotiche che fino ad allora aveva controllato e nascosto, in modo da poter affrontare l'ultima prova senza pericolo di cedere all'istinto. Fu solo il mattino seguente, dopo una notte agitata popolata di sogni molto strani, che Koryis si risvegliò e si trovò accanto una bellissima donna nuda distesa sul suo giaciglio. Interdetto, pensò che si trattasse di un qualche demone venuto a tentarlo durante la notte, e subito cercò di scacciarlo; ma quando lei aprì gli occhi e gli rivolse la parola, entrambi compresero che era avvenuto un miracolo. La donna era Kersy (la forma femminile del nome Koryis in alpathiano), l'incarnazione dei pensieri più caotici, egocentrici e pericolosi di Koryis, e rappresentava il suo lato oscuro nella forma più insidiosa per Koryis, quella femminile. Kersy comprendeva bene ciò che era accaduto, e cominciò a circuire Koryis cercando di calmarlo e di attirarlo tra le sue braccia, ben sapendo quali fossero le fantasie della sua anima gemella. Ma Koryis, che si era davvero liberato di tutte le sue ansie grazie al sonno, non si lasciò lusingare, e impose invece alla donna di non lasciare la grotta fino al suo ritorno. Dopo essersi rivestito e averle dato abiti con cui coprirsi, Koryis usò i suoi poteri per darle cibo e acqua in abbondanza, ed evocò creature amiche per proteggerla e sorvegliarla in sua assenza, quindi ripartì per terminare la sua ricerca epica. Kersy non perse tempo, e in pochi giorni grazie alle sue incredibili doti persuasive aveva

già convinto i suoi custodi ad eseguire i suoi ordini. Le creature erano ovviamente disorientate, dato che Kersy possedeva la stessa energia vitale del sacerdote che le aveva evocate, e così presero ad obbedire alla donna, che riuscì a lasciare il piano esterno e arrivò su Vecchia Alpathia nell'ultimo decennio prima della sua distruzione. Qui divenne la concubina di un potente arcimago, e da lui





apprese tutti i segreti delle magie d'ammaliamento, ottenendo la fama di strega pericolosa quanto affascinante. Nella sua mente solo un obiettivo era importante: ritrovare Koryis (la sua metà perduta) e piegarne la volontà, facendolo diventare il proprio schiavo ed amante. Fu così che pian piano arrivò alla corte di Alphas IV (il futuro demone Alphaks), e divenne una delle sue amanti. Col passare del tempo e l'escalation della rivalità fra Seguaci dell'Aria e del Fuoco, Kersy comprese che Vecchia Alpathia stava procedendo verso la guerra civile, e cercò di consigliare Alphas usando le sue arti ammaliatrici su come arginare la diatriba prima che fosse troppo tardi. Fu anche per causa sua che Alphaks sancì la fine della contesa filosofica tra i due schieramenti, dichiarando arbitrariamente vincitrice la fazione del Fuoco che lo appoggiava. Questa fu la goccia che fece traboccare il vaso, e che mutò una questione accademica in una vera e propria guerra magica di portata globale. Vecchia Alpathia venne distrutta e Kersy fuggì tra i piani esterni, scampando al disastro e alla vendetta del furente Alphaks. Poco dopo, improvvisamente qualcosa mutò dentro di lei, e comprese di essere diventata immortale. Quando cercò di capire perché, fu Koryis a spiegarglielo, apprendole dinnanzi: lui aveva completato il suo percorso, e ora era una divinità. Dato che la sua essenza vitale era legata a quella di Kersy, anche lei aveva subito il cambiamento, ma era legata alla sfera opposta, quella della Materia. Sfortunatamente per lei, Kersy non aveva né un patrono che la potesse proteggere e istruire, e nemmeno la possibilità di reclamare un piano di residenza. Decise quindi di restare nascosta ai vari immortali, e di continuare a vivere assecondando i suoi piaceri e vagando per i piani esterni, senza mai dimenticare che il suo obiettivo era portare Koryis a giurarle eterna fedeltà. Tuttavia, proprio per l'estrema contrapposizione tra i due caratteri, Koryis rifiutò sempre di aiutare o assecondare Kersy, ed ella finì a vivere sull'Isola del Paradiso, un continente volante del piano di Vecchia Alpathia, attirando i viaggiatori e facendone i propri servitori, e proteggendo se stessa e la sua isola grazie ai suoi grandi poteri magici, in attesa del momento giusto per conquistare l'anima di Koryis.

Personalità: Kersy è un immortale molto schivo, che normalmente cerca di non mostrare i propri poteri. Essa non possiede nemmeno una forma di manifestazione, ma è imprigionata nella forma mortale che aveva al momento dell'ascesa di Koryis, quella appunto di un'avvenente giovane donna alpathiana. Tuttavia la sua essenza è immortale, e quindi non invecchia ed è molto più resistente dei comuni mortali. Può anche attingere al suo potere immortale per creare qualsiasi effetto magico, ma per non essere scoperta preferisce usare i suoi poteri di maga alpathiana e non immischiarsi negli affari delle divinità. Solo Koryis conosce la sua vera storia e i suoi obiettivi, ma si tiene costantemente alla larga da lei come ne avesse paura, seppur non lesini di usare emissari potenti per

studiarne le mosse e proteggerla, nel timore che un qualsiasi danno arrecato a lei possa poi ripercuotersi anche su di lui.

Patrono: nessuno

Alleati: nessuno

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: pugnale e bastone

Abilità e poteri dei chierici: Kersy non possiede chierici

Domini: Materia, Caos, Magia, Persuasione

Arma preferita: pugnale

Fonte: M1

## LUCA

### Patrona dei Proteiformi Astrali

Livello, Allineamento, Sfera: 12° (Temporale), N, Tempo

Simbolo: un'ameba color ocra

Aree d'interesse: vita, proteiformi, origine del cosmo

Diffusione del culto: Piani Esterni e Astrale

Aspetto: una grande creatura ameboide color ocra priva di un chiaro nucleo e di organi sensoriali, ma dotata di diversi pseudopodi che si estendono e si ritirano a piacere dal corpo centrale.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** Luca è un immortale molto atipico tra quelli esistenti. Il suo stesso appellativo non è che un acronimo che si è scelto e che sta a significare "L'Ultimo Comune Antenato" (Last Univesal Common Ancestor). Infatti Luca ebbe origine come una comunissima cellula agli albori del Multiverso, anche se non si sa esattamente in quale piano (benché gli immortali escludano si sia trattato del Primo e ipotizzino possa aver avuto origine da un piano Esterno o dall'Astrale). Dopo secoli di vita, esposta probabilmente a campi magici di qualche tipo, la cellula si modificò e divenne senziente. Quando fu in grado di ragionare, cominciò a porsi domande sul significato della sua esistenza, e andò in cerca del suo creatore originario. Questa ricerca fu probabilmente aiutata da qualche immortale (anche se nessuno ha mai confermato il proprio coinvolgimento), poiché culminò con l'acquisizione poteri divini e l'ascesa nella sfera del Tempo, dopo che la cellula riuscì finalmente a dar vita ad una propria stirpe, i temibili Proteiformi Astrali (Proteans) e a favorirne la diffusione nel Multiverso. Da immortale Luca non si è mai interessata alle faccende del Primo, limitando i suoi interventi ai Piani Esterni e all'Astrale, e preferendo vagare in forma incorporea fra i piani per sorvegliare l'evoluzione della vita e scoprire altre cellule originali come lei, forse in cerca di un proprio simile o del segreto della nascita del Multiverso. Raramente utilizza la propria forma di manifestazione, creata col solo scopo di interagire con le forme materiali del cosmo.

Personalità: La peculiarità di Luca è che il suo potere deriva dalla capacità di attingere alla forza vitale presente

in tutte le cellule che discendono da essa, che le consentono di mantenere il suo status immortale senza tuttavia possedere alcun fedele vero e proprio (data la natura più istintiva che razionale dei proteiformi). Luca è patrona della vita nel senso più ampio del termine, e il suo obiettivo è la diffusione delle sue cellule figlie in tutti gli ambienti possibili, fino a inglobare e fagocitare tutte le altre forme di vita esistenti, nonché la ricerca della causa scatenante che ha dato vita al Multiverso e a lei stessa. Luca non si interessa dei singoli esseri, né ha alcun rapporto di alleanza con altri immortali, dato che si tiene sempre in disparte da trame e intrighi preferendo agire in solitudine. Il suo unico nemico per eccellenza è Thanatos (più per contrapposizione gnoseologica che reale), che rappresenta la negazione totale del principio vitale.

Patrono: sconosciuto [probabilmente nessuno]

Alleati: nessuno

Nemici: Thanatos

Allineamento dei seguaci: qualunque

Armi favorite: nessuna

Abilità e poteri dei chierici: Luca non possiede chierici

Domini: Tempo, Protezione

Arma preferita: armi naturali (schianto)

Fonte: IM3

## MAZIKEEN

(MAZIBURG ΚΕΕΠΓΡΟΡ, ΜΑΖΙΚΕΕΠΑ, STIRPÍCORE IL SERPENTÍFORME)

**Patrono della Magia e della Ricerca Magica**

Livello, Allineamento, Sfera: 13° (Celestiale), N, Energia

Simbolo: un labirinto cubico

Aree d'interesse: magia e ricerca magica, costrutti magici

Diffusione del culto: i suoi 24 piani esterni

Aspetto: un umanoide di circa 1,60m con quattro braccia, che gli servono per manipolare più oggetti contemporaneamente. Il suo fisico è esile, il volto spigoloso e porta lunghi capelli neri, unti e non curati. La sua testa è sproporzionatamente grande date le dimensioni del cervello, la spina dorsale e il collo sono ricurvi a causa del peso della testa.

Storia: nella sua vita mortale, Mazikeen servì come mago di corte presso vari tiranni e regnanti di un mondo ormai scomparso, ognuno dei quali morendo lo "tramandò" al proprio successore. Mazikeen fu ben felice di servire chiunque, finché la paga per continuare le sue ricerche rimaneva sostanziosa. Egli non avrebbe mai raggiunto l'immortalità senza la guida del suo patrono, Pharamond. Riuscì invece nella sua impresa creando nel I secolo PI il Labirinto Cubico dei Sei Piani, un artefatto innovativo che

costituiva da solo la sua Prova, il Compito e parte della Testimonianza (visto che si tratta di un universo a parte in cui è signore indiscusso della magia). Successivamente Mazikeen concentrò la sua attenzione sui piani esterni da lui direttamente controllati, iniziando a creare nuove razze e civiltà come esperimenti per verificare le relazioni tra lo sviluppo magico e il progresso sociale e tecnologico. Convinto dall'accusa di Pharamond riguardo al pregiudizio delle gerarchie celesti contro i candidati immortali non appartenenti al Primo Materiale, dedicò se stesso anima e corpo alla causa di Pharamond, conducendo esperimenti nei piani esterni per cercare nuovi candidati all'immortalità. Solo quando si rese conto che Pharamond lo aveva manipolato e aveva violato diverse leggi immortali Mazikeen trovò la forza di abbandonare il suo patrono, finendo così vittima della vendetta di Pharamond, anche se poi riuscì a salvarsi grazie all'intervento di altri immortali qualche anno fa.

Personalità: Pur essendo un individuo brillante e originale, che non cerca mai la soluzione più semplice e lineare, Mazikeen è terribilmente introverso e socialmente inetto, difettando dell'ambizione e dell'aggressività di cui la maggior parte degli immortali hanno bisogno per avere successo. A causa della sua timidezza e del senso di fragilità, è molto ingenuo e può essere ingannato facilmente quando cerca l'approvazione di qualcun altro; per questo Mazikeen è rimasto a lungo sotto l'influenza dominante di Pharamond (verso il quale comunque ora non prova alcun senso di vendetta). La vera fissazione di Mazikeen però è la magia e l'invenzione: senza alcun interesse per il potere, la ricchezza, o la difesa della giustizia, lui desidera solo giocare con le leggi dell'universo e portare avanti i suoi esperimenti pazzeschi. Da un lato sinceramente crede che l'universo sia completamente prevedibile nella sua natura, e dall'altro il suo unico obiettivo nella vita è sovvertire le leggi stesse dell'universo.

Patrono: Pharamond

Alleati: nessuno

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: seguaci e chierici possono avere qualunque allineamento

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Concentrazione, bonus di +1 all'Intelligenza, bonus di +10% a qualsiasi ricerca magica

Domini: Energia, Magia, Conoscenza

Arma preferita: martello leggero

Fonte: IM3



# Π'GRATH

## Patrono delle Orde

Livello, Allineamento, Sfera: 28° (Eterno), LM, Materia

Simbolo: un ammasso brulicante di insetti di pietra

Aree d'interesse: orde, potere, forza, conquista, astuzia

Diffusione del culto: Piano Elementale della Terra

Aspetto: un ammasso di creature di pietra simili a insetti che si estendono per un centinaio di metri.

Storia: TEORIA PROBABILE: N'grath è un essere antichissimo, il primo esemplare di orda che apparve nel piano della Terra. Il Signore di quel piano ne studiò le proprietà e l'evoluzione e quando comprese che le orde potevano rivelarsi molto utili per l'espansione del piano della Terra, ne favorì la crescita fino a che, per controllarle, decise di patrocinarle personalmente l'ascesa di N'grath tra gli immortali, in modo da poter controllare direttamente la mente unica che dirigeva la collettività dell'orda (e per avere un alleato immortale da usare contro Terra, da poco ascesa, nel caso si fosse rivelata una rivale pericolosa). Dopo la sua ascesa N'grath è stato per molto tempo un fedele aiutante del Signore della Terra, fino a che Terreno non divenne immortale. Questo fatto scosse non poco le credenze di N'grath, che fino a quel momento si era considerato un prescelto, l'unico ad aver raggiunto lo status immortale oltre al suo signore e alla "rinnegata" Terra. Dopo aver visto che anche Terreno e Urtson (sponsorizzati da quest'ultima) erano riusciti nell'impresa e godevano di maggior libertà, N'grath cominciò a covare nell'animo un senso di oppressione e invidia nei confronti del Signore Elementale della Terra (che ora gli aveva addirittura affiancato Terreno!), convinto che questi lo avesse sempre ingannato e usato come un servo (benché potente) anziché come un suo pari (ed in effetti era proprio così). Negli ultimi secoli N'grath ha quindi messo a punto una rete di cospiratori per tentare di scavalcare il Signore della Terra e diventare il nuovo dominatore di quel piano, stringendo alleanze coi signori elementali minori e mettendo nello stesso tempo nell'orecchio del suo signore la pulce del possibile tradimento di Terreno (che è stato patrocinato da Terra), che potrebbe rivelarsi un ostacolo sul suo cammino. Ora aspetta solo il momento opportuno per ribellarsi.

Personalità: N'grath è un essere machiavellico e spietato, animato da un desiderio di potere estremo. Tuttavia è anche paziente e calcolatore, e farà la sua mossa solo al momento opportuno senza rischiare nulla.

[Nota: durante la IM1 N'grath tenta di usurpare il Signore della Terra e le azioni dei PG Immortali determineranno la riuscita della sua impresa.]

Patrono: Signore Elementale della Terra

Alleati: nessuno

Nemici: Signore Elementale della Terra, Terreno

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale

Armi favorite: armi naturali (permesse le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Autorità*, bonus di +1 alla Forza, bonus di +1 ai TS basati sul corpo, bonus di +2 alle abilità *Muscoli* e *Intimidire* (non gratuite)

Domini: Materia, Legge, Male, Terra, Forza

Arma preferita: armi naturali (pugno)

Fonte: IM1

# QYWATTZ

## Patrono dei Neh-Thalggu, Il Grande Divoratore



Livello, Allineamento, Sfera: 20° (Empireo), NM, Pensiero

Simbolo: un ammasso di bolle purpuree

Aree d'interesse: neh-thalggu, conoscenza, potere, inganno

Diffusione del culto: Piano Astrale, Dimensione dell'Incubo e ovunque vi siano comunità di neh-thalggu

Aspetto: un ammasso purpureo e informe di materia cerebrale da cui si dipartono lunghi pseudopodi, che si sposta volteggiando e comunica telepaticamente.

Storia: TEORIA PROBABILE: membro di un'antica razza di esploratori originaria della Dimensione dell'Incubo, Qywattz era particolarmente assetato di conoscenza tanto da sacrificare qualsiasi cosa sull'altare della sua ricerca, nel disperato tentativo di comprendere i segreti dell'immortalità. Questo suo desiderio di sapere si trasformò in una voracità senza limiti, al punto che raccogliere le testimonianze e gli scritti delle civiltà antiche non gli bastò più. Nella sua mente allucinata cominciò a farsi largo l'idea che per scoprire il segreto degli immortali sarebbe stato necessario avere accesso alle esperienze e alle memorie dirette di ogni

creatura vivente. Così iniziò a cacciare gli esseri più eruditi dei piani esterni, e una volta catturati ideò un metodo per espianarne i cervelli e conservarli, allacciando un collegamento magico con la propria mente al fine di avere a disposizione costantemente tutta la loro sapienza. La sua biblioteca di cervelli divenne via via sempre più grande, ma Qywattz sapeva di non poter svolgere questo compito da solo. Così creò una razza servitrice che chiamò Neh-Thalggu (creature dal corpo vagamente sferico pieno di gibbosità, con una miriade di tentacoli, un'enorme bocca zannuta, quattro occhi e sei zampe da granchio, in grado di immagazzinare i cervelli divorati in alcune sacche dorsali, attingendo ai ricordi e alle capacità delle vittime, e per questo soprannominati "mangiacerelli" dai mystarani) e istruì i suoi servitori al fine di raccogliere quanti più cervelli possibili per consegnarli a lui. Questo attirò su Qywattz le attenzioni di alcuni immortali particolarmente preoccupati, e il potente Ouranos, dopo aver assistito alla distruzione totale di una delle razze più pacifiche e sapienti dei piani esterni di cui era patrono, si recò al cospetto di Qywattz, nella sua fortezza di Jawwag-Uf in mezzo all'Astrale, per chiedere conto alla creatura delle sue azioni derelitte. Qui però Ouranos cadde nella trappola ordita da Qywattz, che fino a quel momento aveva provocato disastri nei piani esterni con la deliberata intenzione di attirare un immortale nel suo castello. Ouranos venne imprigionato con un antico rituale in una mini-dimensione, e isolato dal resto del Multiverso fu lentamente privato del suo potere che fluì invece dentro Qywattz. Alla fine Ouranos scomparve, e Qywattz aveva assorbito potere e informazioni sufficienti da diventare lui stesso un immortale del Pensiero (visto che questa è la sfera che domina il piano Astrale in cui era avvenuta la trasformazione). Tuttavia, per timore che il suo sotterfugio venisse scoperto e che gli immortali potessero nuocergli, Qywattz preferì barricarsi nella zona franca, l'Astrale, stabilendo la propria dimora nelle profondità della sua fortezza. I suoi seguaci neh-thalggu col passare dei secoli convertirono il castello ribattezzandolo Università di Jawwag-Uf, e continuarono la loro missione di raccogliere altra conoscenza in qualsiasi forma, ammassandola nell'università e rendendola accessibile in questo modo al famelico Qywattz.

**Personalità:** Qywattz è in grado di manifestarsi nei sogni dei propri fedeli ovunque siano, ed è costantemente collegato ai loro cervelli, accrescendo così la sua percezione del Multiverso. Ma la sua fame non si è mai placata, e da millenni cerca un modo per trascendere l'immortalità diventando eterno, per uscire finalmente dal suo nascondiglio e rivelare agli immortali il suo vero potere. Per questo i neh-thalggu vagano per tutto il Multiverso e le altre dimensioni conosciute alla ricerca di nuove informazioni e cervelli di ogni sorta da donare al loro creatore.

**Patrono:** sconosciuto [probabilmente nessuno]

**Alleati:** nessuno

**Nemici:** nessuno

**Allineamento dei seguaci:** qualsiasi

**Armi favorite:** nessuna (permesse tutte le armi semplici da taglio e le armi naturali)

**Abilità e poteri dei chierici:** abilità gratuita *Fingere*, bonus +1 all'Intelligenza, capacità di *autometamorfofi* (v. inc. arc. 4°) tre volte al giorno, bonus di +1 ai TS contro effetti mentali

**Domini:** Pensiero, Male, Conoscenza, Inganno

**Arma preferita:** armi naturali (schianto)

**Fonte:** Dragon magazine # 185

## SIGNORE ELEMENTALE DELL'ACQUA

**Patrono delle creature elementali dell'Acqua**



**Livello, Allineamento, Sfera:** 32° (Gerarca), N, Tempo

**Simbolo:** un cerchio blu

**Aree d'interesse:** protezione del Piano dell'Acqua e delle creature legate all'acqua

**Diffusione del culto:** Piano Elementale dell'Acqua e vari piani esterni

**Aspetto:** un umanoide colossale (alto circa 6m) assennato fatto completamente di acqua e ghiaccio

**Storia:** l'attuale Signore dell'Acqua è un elementale che trovò il modo di divenire immortale all'alba dei tempi (nessuno sa se sia stato patrocinato da qualche altra divinità), stabilendo il suo dominio all'interno del Piano dell'Acqua per garantirne l'equilibrio e la stabilità.

Come tutti i Signori Elementali è un essere neutrale che governa normalmente con lassismo (lasciando ai grandi nobili l'amministrazione quotidiana, la conduzione della politica interna al



piano e delle guerre intraplanari, preferendo concentrarsi sulla politica dei rapporti extraplanari), alternando periodi di silenzio ad altri di ferma intromissione. Inoltre, come gli altri suoi pari, egli osteggia in ogni modo qualsiasi suo subordinato che cerchi di diventare immortale, per paura di essere soppiantato nel suo ruolo (ben sapendo che ci può essere un solo Signore Elementale per ogni piano, affinché l'equilibrio del Multiverso sia garantito). Data la sua affinità con l'acqua è un buon alleato di Protius, mentre in virtù delle opposizioni elementali è il nemico giurato del Signore della Terra.

Patrono: sconosciuto [presunto: nessuno]

Alleati: Protius

Nemici: Signore Elementale della Terra

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: armi naturali (permesse le armi da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Duro a morire*, bonus di +1 alla Saggezza e alla Costituzione, capacità di creare 1 muro d'acqua (inc. arc. 4°) al giorno

Domini: Tempo, Acqua, Guarigione, Mare, Gelo

Arma preferita: armi naturali (pugno)

Fonte: Immortal set (col nome di Water Elemaster)

## SIGNORE ELEMENTALE DELL'ARIA

### Patrono delle creature elementali dell'Aria

Livello, Allineamento, Sfera: 32° (Gerarca), N, Pensiero

Simbolo: un cerchio celeste

Aree d'interesse: protezione del Piano dell'Aria e delle creature legate all'aria

Diffusione del culto: Piano Elementale dell'Aria e vari piani esterni

Aspetto: un umanoide colossale fatto completamente di aria, nuvole e fulmini.

Storia: l'attuale Signore dell'Aria è un elementale che trovò il modo di divenire immortale all'alba dei



tempi (nessuno sa se sia stato patrocinato da qualche altra divinità), stabilendo il suo dominio all'interno del Piano dell'Aria per garantirne la stabilità.

Come tutti i Signori Elementali è un essere neutrale che governa normalmente con lassismo (lasciando ai grandi nobili l'amministrazione quotidiana, la conduzione della politica interna al piano e delle guerre intraplanari, preferendo concentrarsi sulla politica dei rapporti extraplanari), alternando periodi di silenzio ad altri di ferma intromissione. Inoltre, come gli altri suoi pari, egli osteggia in ogni modo qualsiasi suo subordinato che cerchi di diventare immortale, per paura di essere soppiantato nel suo ruolo (ben sapendo che ci può essere un solo Signore Elementale per ogni piano, affinché l'equilibrio del Multiverso sia garantito). Data la sua affinità con l'aria è un buon alleato di Odino, mentre in virtù delle opposizioni elementali è il nemico giurato del Signore del Fuoco.

Patrono: sconosciuto [presunto: nessuno]

Alleati: Odino

Nemici: Signore Elementale del Fuoco

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: armi naturali (permesse tutte le armi da tiro e quelle scagliabili)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Schivare*, bonus di +1 a Saggezza e Destrezza, capacità di creare 1 muro di vento (inc. arc. 3°) al giorno

Domini: Pensiero, Aria, Conoscenza, Gravità, Tempesta

Arma preferita: armi naturali (pugno)

Fonte: Immortal set (col nome di Air Elemaster)

## SIGNORE ELEMENTALE DEL FUOCO

### Patrono delle creature elementali del Fuoco

Livello, Allineamento, Sfera: 32° (Gerarca), N, Energia

Simbolo: un cerchio rosso

Aree d'interesse: protezione del Piano del Fuoco e delle creature legate al fuoco

Diffusione del culto: Piano Elementale del Fuoco e vari piani esterni

Aspetto: un umanoide colossale (alto circa 6m) asessuato fatto completamente di fiamme e magma incandescente.

Storia: l'attuale Signore del Fuoco è un elementale che trovò il modo di divenire immortale all'alba dei tempi (nessuno sa se sia stato patrocinato da qualche altra divinità), stabilendo il suo dominio all'interno del Piano del Fuoco per garantirne la stabilità.

Come tutti i Signori Elementali è un essere neutrale che governa normalmente con lassismo



(lasciando ai grandi nobili l'amministrazione quotidiana, la conduzione della politica interna al piano e delle guerre intraplanari, preferendo concentrarsi sulla politica dei rapporti extraplanari), alternando periodi di silenzio ad altri di ferma intromissione. Inoltre, come gli altri suoi pari, egli osteggia in ogni modo qualsiasi suo subordinato che cerchi di diventare immortale, per paura di essere soppiantato nel suo ruolo (ben sapendo che ci può essere un solo Signore Elementale per ogni piano, affinché l'equilibrio del Multiverso sia garantito). Data la sua natura è sempre stato un buon alleato di Ixion e Rathanos, mentre in virtù delle opposizioni elementali è il nemico giurato del Signore dell'Aria.

Patrono: sconosciuto [presunto: nessuno]

Alleati: Ixion, Rathanos

Nemici: Signore Elementale dell'Aria

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: armi naturali (permesse armi da taglio)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Autorità*, bonus di +1 alla Saggezza e al Carisma, capacità di creare 1 *muro di fuoco* (inc. arc. 4°) al giorno

Domini: Energia, Fuoco, Magia, Sole, *Illusione*

Arma preferita: armi naturali (pugno)

Fonte: Immortal set (col nome di Fire Elemaster)

## SIGNORE ELEMENTALE DELLA TERRA

### Patrono delle creature elementali della Terra

Livello, Allineamento, Sfera: 32° (Gerarca), N, Materia

Simbolo: un cerchio marrone

Aree d'interesse: protezione del Piano della Terra e delle creature legate alla terra

Diffusione del culto: Piano Elementale della Terra e vari piani esterni

Aspetto: un umanoide colossale (alto circa 6m) fatto completamente di terra, pietra e roccia.

Storia: l'attuale Signore della Terra è un elementale che trovò il modo di divenire immortale

all'alba dei tempi (nessuno sa se sia stato patrocinato da qualche altra divinità), stabilendo il suo dominio all'interno del Piano della Terra per garantirne l'equilibrio e la stabilità.

Come tutti i Signori Elementali è un essere neutrale che governa normalmente con lassismo (lasciando ai grandi nobili l'amministrazione quotidiana, la conduzione della politica interna al piano e delle guerre intraplanari, preferendo concentrarsi sulla politica dei rapporti extraplanari), alternando periodi di silenzio ad altri di ferma intromissione. Inoltre, come gli altri suoi pari, egli osteggia in ogni modo qualsiasi suo subordinato che cerchi di diventare immortale, per paura di essere soppiantato nel suo ruolo (ben sapendo che ci può essere un solo Signore Elementale per ogni piano, affinché l'equilibrio del Multiverso sia garantito). In virtù delle opposizioni elementali è il nemico giurato del Signore dell'Acqua, e ha stabilito una difficile alleanza con Terra, seppure egli creda in maniera quasi paranoica che la dea stia agendo dietro le sue spalle per rimpiazzarlo (anche se non pensa che ella ambisca al suo posto). In base agli accordi stipulati con Terra inoltre, egli ha un immortale alle sue dirette dipendenze, Terreno, al quale ha affidato il compito di sorvegliare i confini del suo piano e prevenire qualsiasi invasione, e che a sua volta controlla con attenzione per evitare qualsiasi doppio gioco. Infatti, il Signore Elementale teme che Terreno possa spodestarlo e prendere il suo posto con l'appoggio di Terra.

Patrono: sconosciuto [presunto: nessuno]

Alleati: Terra, Terreno (non si fida del tutto)

Nemici: Signore Elementale dell'Acqua

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: armi naturali (permesse armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita *Frantumare oggetti*, bonus di +1 alla Saggezza e alla Forza, capacità di *passa roccia* (inc. arc. 4°) 2 volte al giorno

Domini: Materia, Terra, Protezione, Forza, *Fertilità*

Arma preferita: armi naturali (pugno)

Fonte: Immortal set (col nome di Earth Elemaster)





# TERRENO

**Patrono degli Elementali della Terra,  
Guardiano del Piano della Terra**



Livello, Allineamento, Sfera: 21° (Empireo), LN, Materia

Simbolo: un muro di pietra

Aree d'interesse: protezione del Piano della Terra, elementali della terra, ordine, forza

Diffusione del culto: Piano Elementale della Terra

Aspetto: un gigantesco umanoide cornuto fatto completamente di terra, pietra e roccia.

Storia: **TEORIA PROBABILE:** uno degli esperimenti di Terra, Terreno era un elementale che viveva nel piano della Terra e che discendeva dalla stirpe di Terra. Per la sua fedeltà e determinazione, la divinità condusse Terreno sulla strada dell'immortalità, non prima però di avere ottenuto che egli giurasse fedeltà all'attuale signore di quel piano per evitare di adirarlo. Dopo la sua ascesa (avvenuta intorno al 4000 PI) Terreno è obbligato a servire due padroni, rispettando sia gli ordini del suo patrono, Terra, che quelli del Signore Elementale della Terra, ricoprendo quindi la difficile posizione di intermediario tra i due.

Personalità: Terreno si pone come baluardo degli elementali della terra e supervisore delle interferenze planari con il piano della terra, compito che prende molto sul serio e che esegue con spietata efficienza e con punte di sadismo.

Patrono: sconosciuto [presunto: Terra]

Alleati: Terra, Signore Elementale della Terra

Nemici: Signore Elementale dell'Acqua

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale

Armi favorite: armi naturali (permesse armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Resistenza, bonus di +1 alla Forza e alla Costituzione

Domini: Materia, Legge, Terra, Forza

Arma preferita: armi naturali (pugno)

Fonte: IM1 (nell'avventura viene chiamato Land)

# URTSON

**Patrono dei Kryst, Patrono della Diplomazia**

Livello, Allineamento, Sfera: 12° (Temporale), LB, Materia

Simbolo: dodici punte dorate che si estendono da un unico centro comune

Aree d'interesse: ordine, pace, cooperazione, diplomazia, mediazione, kryst

Diffusione del culto: vari piani esterni

Aspetto: una serie di punte di materia cristallina che partono da un centro comune, arrangiate in modo da sembrare un essere dotato di molte zampe e di una testa che sormonta un collo più lungo delle altre punte, senza tuttavia mostrare tratti facciali o organi sensoriali.



Storia: **TEORIA PROBABILE:** Urtson era un kryst nato nel piano esterno dominato da Terra. Dopo un secolo di vita venne alla ribalta agli occhi della sua divinità poiché fu in grado di conciliare la pace tra diverse fazioni avverse grazie alla sua onestà e diplomazia. Terra lo volle così mettere alla prova ripetute volte, reincarnandolo in altre razze, ma ottenne sempre da lui risultati positivi improntati al dialogo e alla lealtà. Fu così che intorno al XI secolo PI Urtson divenne il primo immortale kryst del Multiverso, e ora agisce come diplomatico e consigliere di Terra, nonché come suo rappresentante per qualsiasi questione attinente i piani esterni e quelli elementali.

Personalità: Urtson è un essere paziente, diplomatico ed estremamente benevolo, il perfetto mediatore. Cerca sempre una soluzione pacifica e non interviene mai a sproposito.

Patrono: sconosciuto [presunto: Terra]

Alleati: Terra

Nemici: nessuno

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale

Armi favorite: nessuna (permesse armi semplici da punta)

Abilità e poteri dei chierici: abilità gratuita Persuasione, capacità di charme (v. inc. arc. 1°) una volta al giorno, bonus di +1 al Carisma

Abilità e poteri dei paladini: abilità gratuita Persuasione, bonus di +1 al Carisma

Domini: Materia, Legge, Bene, Persuasione

Arma preferita: armi naturali (spuntone)

Fonte: IM1

# IMMORTALI SCOMPARI DAL MULTIVERSO

## OURANOS

---

*(Probabilmente ucciso e assorbito da Qywattz)*

Livello, Allineamento, Sfera: Gerarca, LN, Materia

Simbolo: una montagna su uno sfondo stellato blu

Aree d'interesse: tenacia, perseveranza, forza, costruzione, patrono dei giganti

Allineamento dei seguaci: neutrale o legale

Storia probabile: Ouranos era il più antico degli immortali della Materia, Gerarca della sfera prima di Terra. Sparì durante l'alba della civiltà umana, probabilmente vittima di qualche raggio o complotto ordito da alcuni immortali o da creature misteriose di altre realtà. La teoria portata in questo manuale è che sia morto per mano di Qywattz, il creatore dei nehthalggu (mangiacerelli), che lo fece cadere in trappola e divorò in segreto la sua essenza per divenire immortale a sua volta.

Fonte: Master e Immortal set

## PAX

---

*(Scomparso con Thalia nel Vortice Dimensionale)*

Livello, Allineamento, Sfera: Gerarca, NB, Pensiero

Simbolo: una colomba bianca ad ali spiegate

Aree d'interesse: pace, tolleranza, amore, luce, purezza, armonia, bene

Allineamento dei seguaci: neutrale o legale

Storia probabile: Pax era il più antico degli immortali del Pensiero, Gerarca della sfera prima di Odino. Pax fu la divinità più benevola e pacifica tra quelle della sua sfera, e veniva venerato dai mortali come incarnazione del bene supremo, della luce e dell'amore, sia in forma maschile (presso gli antaliani col nome di Balder e come Oloron tra i tanagoro) che femminile (presso i primi nithiani e gli oltechi). Legato da sempre a Thalia, sua sposa anche per molti culti mortali, non ebbe esitazioni a seguirla nel

Vortice Dimensionale quando ella glielo chiese, lasciando Odino al vertice del Pensiero nel XI secolo PI. Alcuni degli immortali più antichi sospettano che egli sia ritornato con l'identità di Koryis, vista la straordinaria somiglianza di intenti e di carattere tra le due divinità.

Fonte: M5

## SUOLO

---

*(Distrutto da alcuni mortali)*

Livello, Allineamento, Sfera: Empireo, LN, Materia

Simbolo: una roccia

Aree d'interesse: elementali della terra, difesa, gravità

Allineamento dei seguaci: legale

Storia probabile: Suolo è un immortale forse sponsorizzato dal suo Signore Elementale per opporlo a Terra. Viene ucciso da un gruppo di potenti avventurieri durante una scorribanda nel piano della Terra o in un piano esterno collegato alla Materia.

Fonte: IM1 (nell'avventura viene chiamato *Ground*)

## THALIA

---

*(Scomparsa con Pax nel Vortice Dimensionale)*

Livello, Allineamento, Sfera: Eterno, LB, Energia

Simbolo: un anello dorato

Aree d'interesse: arti, armonia, ordine, bellezza

Allineamento dei seguaci: qualunque

Storia probabile: Thalia apparteneva alla prima generazione di immortali e all'interno della sfera dell'Energia era la divinità più amante dell'ordine e dell'armonia, patrona universale di ogni forma d'arte e di bellezza. Insieme a Pax formava una coppia di divinità venerata da molte civiltà come espressione più luminosa dell'amore e della perfezione. Durante la sua esistenza prese sotto la sua protezione Guidarezzo affinché la sostituisse e secoli più tardi, quando seppe di essere pronta, si avventurò oltre la



Barriera Dimensionale insieme al suo sposo Pax e non fu mai più rivista. Ixion e Razud sospettano però che ella possa essere tornata tra le loro fila con l'identità di Alphatia, anche se quest'ultima non ha mai dato prova di avere alcun legame con la scomparsa Thalia.

Fonte: Immortal set, IM1

## URD

*(Probabilmente assorbita da Skuld)*

Livello, Allineamento, Sfera: Gerarca, N, Materia

Simbolo: un pozzo

Aree d'interesse: passato, storia, fato, saggezza, memoria, nascita

Allineamento dei seguaci: qualunque

Fonte: Master set

## VERTHANDI

*(Probabilmente assorbito da Skuld)*

Livello, Allineamento, Sfera: Gerarca, N, Tempo

Simbolo: una clessidra quasi piena e un'altra quasi vuota

Aree d'interesse: flusso del tempo, viaggio nel tempo, fato, conoscenza, equilibrio, preservare la vita

Allineamento dei seguaci: qualunque

Fonte: Master e Immortal set, WoTl

Storia probabile: Urd e Verthandi sono i due aspetti delle Norne che riguardano Passato e Presente, due degli immortali più antichi del Multiverso. La loro scomparsa rimane un mistero e probabilmente solo Skuld conosce la verità, dato che è l'ultima delle tre Norne e colei che dona gli incantesimi ai loro chierici. Alcuni immortali inoltre ipotizzano che la sparizione delle Norne abbia qualcosa che ha a che fare con la fine imminente del Multiverso, che si realizzerà quando anche Skuld scomparirà.



# CANDIDATI IMMORTALI

I seguenti individui sono mortali che hanno intrapreso il sentiero verso l'immortalità stando a quanto chiaramente indicato nei supplementi ufficiali, e sono attivi nella loro ricerca al 1003 DI. È ragionevole che altri PNG tra quelli più potenti di Mystara stiano tentando la scalata alle sfere, ma non essendo esplicitamente indicato non vengono elencati in questa appendice. La lista riporta, dopo il nome del personaggio in grassetto, la classe, il livello e l'allineamento di ciascuno, la sfera in cui sta ricercando l'immortalità e il patrono. L'uso dell'italico indica una supposizione da parte dell'autore del presente manuale laddove nulla sia stato specificato nei supplementi originali. Nella descrizione dell'immortale si esplicita l'area d'azione del candidato, i piani attuali e quelli futuri (previsti) e alcuni cenni sulla sua storia personale e sulla personalità, terminando con la fonte nella quale si trovano ulteriori informazioni.

## **Barimoor**

Mago umano 36°, CM, Energia (*Pharamond*)

Barimoor è un mago espatriato dall'Alphatia assetato di potere, che sta tentando la scalata all'immortalità nel sentiero del Paragone. Si è creato una colonia sotterranea nella zona di Ylaruam e sta espandendo il suo regno già da oltre due secoli, popolandolo con creature elementali e rendendo la zona totalmente unica. Per completare il suo sentiero deve ancora creare un oggetto magico veramente unico, ritrovare un artefatto della sfera dell'Energia (sta pensando di impadronirsi del Planisfero Celestiale, in possesso di uno stregone makistano e ben custodito) e sconfiggere i maghi più esperti entro 160km per essere proclamato il più potente in assoluto (soprattutto per evitare una concorrenza spietata ha scelto di non tentare questa strada nel continente alphatiano e di emigrare nel Brun). Dallo stato attuale delle cose, Barimoor crede che gli serviranno altri due secoli (è un individuo cauto, calmo e calcolatore) per completare il suo piano. [GAZ2]

## **Doriath**

Elfo Signore (Cl.At. I), NB, Tempo (*Ordana*)

Doriath era un elfo avventuriero che venne scelto tre secoli orsono per diventare il Re dell'Alfheim. Da quel momento ha governato con saggezza, e con le conoscenze accumulate nel corso dei secoli ha

scoperto l'esistenza del sentiero del Dinasta, che ora sta tentando disperatamente di seguire per diventare immortale. Tuttavia non ha fatto molti progressi finora, anche se gli eventi della Furia degli Immortali (1004-1009 DI) potranno dare un'ottima base di partenza per la sua Ricerca, visto che l'Alfheim verrà invaso dagli elfi dell'ombra e Doriath potrebbe trovarsi nella posizione di dover rifondare un regno elfico nel Brun. [GAZ5]

## **Guardastelle**

Elfo Mago 20°, N, Energia (*Ilkundal*)

Guardastelle è l'elfo mago più esperto e geniale di tutto l'Alfheim, un saggio ed eminente conoscitore di tutti i misteri elfici (ma altrettanto parco di informazioni quando si tratta di rivelarli). Ha iniziato la sua strada sul sentiero del Paragone da pochissimo



tempo (meno di un decennio) e ancora non ha ben chiaro cosa poter fare per riuscire a creare un proprio regno, anche perché per ora rifiuta di lasciare l'Alfheim e il suo clan (i Lungamarcia). Probabilmente l'invasione degli elfi dell'ombra e la corruzione dell'Alfheim durante la Furia degli Immortali (1007 DI) servirà a scuoterlo e a dargli una motivazione ulteriore

per portare a termine il suo proposito. [GAZ5]

## **Hosadus (Maestro di Hule)**

Chierico umano 36°, CM, Entropia (*Loki*)

Hosadus è conosciuto come il Maestro, un sacerdote di Bozdogan (*Loki*) che governa sull'Hule da oltre 400 anni grazie all'inganno e all'astuzia. Non è dato sapere quali siano i suoi esatti piani per l'ascensione, ma non dovrebbe essere lontano dalla sua meta. [X5, PWA3]



## Kaladan (Il Maestro delle Fome)

Mago 36°/Tigre Mannara 21°, CM, Entropia (Thanatos)

Kaladan era il leader della setta di maghi alphetiani che continuarono in segreto a fare esperimenti per modificare i ceppi iniziali della licanthropia dopo che questa si diffuse a macchia d'olio nell'impero e nelle colonie nel 400 DI. Nel corso dei secoli successivi sperimentò su se stesso diversi preparati alchemici per mutare licanthropia, e questo alla fine ha compromesso la sua stabilità fisica e mentale. Kaladan ora nei momenti di forte stress è preda di trasformazioni improvvise e incontrollate da una forma all'altra in rapida successione, mentre l'unica forma che riesce a gestire è quella del suo fenotipo originario, ovvero tigre mannara. Dopo aver sparso a profusione morte e caos nel mondo è stato infine contattato da Thanatos, che ora lo sta guidando lungo il sentiero dell'Entropia. Kaladan opera principalmente nei territori alphetiani. [PC4]

## Leo Variantia

Guerriero 36°/ Ladro 18°/ Mago 14°/ Chierico 13°/ Tigre mannara 36°/ Volpe mannara 13°/ Pipistrello mannaro 9°/ Orso mannaro 10°, CB, Materia (*Terra*)

Leo è un guerriero thyatiano infettato con la licanthropia della tigre mannara che sta cercando di diventare immortale seguendo il sentiero del Genio Poliedrico già dal 500 DI. Leo è riuscito a ottenere dal suo patrono che ad ogni successiva reincarnazione potesse sperimentare una forma diversa di licanthropia, e per questo ora, al termine del suo Obiettivo, può utilizzare il potere di così tanti diversi fenotipi mannari. Attualmente si trova a Glantri nell'ultima fase del suo percorso, e c'è la possibilità più che buona che già nel giro di una decina d'anni riesca a diventare immortale e patrono di tutte le specie mannare di Mystara. Leo è estremamente scaltro e paziente, ma è anche una persona che cerca di aiutare chiunque sia in difficoltà, specialmente i deboli e i reietti. [PC4]

## Lorbellin Mulgor

Maestro hin 32°, CB, Pensiero (*Nob Nar*)

Lorbellin era una piratessa eccezionale, la più astuta e temuta del Mare del Terrore dal 980 DI ad oggi. Famosa per il suo spirito allegro e la sua audacia, decise di diventare un Maestro in seguito all'incontro con un esponente di questa casta, e da allora ha abbandonato la pirateria. Nel corso degli anni successivi, è venuta in contatto con Nob Nar, che già riveriva durante i suoi anni di pirata, ed egli l'ha avviata sulla strada dell'Eroe Epico. Può essere

incontrata ovunque nelle Contee, anche se nessuno la riconoscerebbe ormai. È particolarmente interessata a proteggere le Contee da chiunque cerchi di danneggiarle, e dato che non ha ancora un'idea precisa di come proseguire il suo cammino verso l'immortalità, per ora vaga senza meta nelle Contee cercando un'ispirazione mentre svolge il suo dovere di protettrice degli halfling. [GAZ8]

## Mylerthendal

Maga umana 36°, CB, Energia (Alphatia)

Mylerthendal è un'arcimaga alphetiana molto potente e famosa che ha cominciato il suo percorso sul sentiero del Paragone intorno al 900 DI, avviando una politica di abbellimento e di ripresa delle arti in tutta l'Alphatia. Non ha alcuna fretta di diventare immortale e ha esteso la sua vita di circa 250 anni. A causa dei tragici fatti della fine del 1009, quando l'Alphatia sprofonderà tra i flutti, è molto probabile che lei non riesca ad uscirne viva e che non venga risorta dagli immortali. [DotE]

## Psa'gh

Guerriero Coboldo 30°, NM, Entropia (*Hircismus*)

Psa'gh è un abile condottiero coboldo del Soderfjord che sta cercando di ascendere nella sfera dell'Entropia. Aiutato dal suo sciamano Tra'gh, egli è stato in grado di ritrovare l'Armatura Splendente creata secoli fa da Kurtulmak su indicazione del suo patrono demoniaco. Ora sta utilizzando l'artefatto per allungare la propria vita e raccogliere intorno a sé tutte le tribù cobolde del Soderfjord: il suo intento finale è di sferrare un attacco massiccio e decisivo contro gli umani delle Terre del Nord per vendicare le perdite inflitte alla razza cobolda negli ultimi secoli. Dopo di che estenderà il suo dominio al resto delle tribù umanoidi per diventare immortale. Il suo più grave problema ora è che il suo sciamano Tra'gh è diventato geloso del potere di Psa'gh, specialmente visto che egli continua ad invecchiare e ad avvicinarsi alla morte che il condottiero sembra sfuggire. [GAZ7]

## Travestis

Treant 34°/ Druido 10°, CM, Entropia (*Atzanteotl*)

Travestis è un malvagio treant sul sentiero della sfera dell'Entropia, intenzionato a diventare il patrono delle creature silvane maligne e della corte delle fate oscure, ossessionato in particolare dall'idea della corruzione della natura dalle forze entropiche. Esso sta operando nel cuore della Foresta di Canolbarth (secondo le indicazioni dell'avventura in cui compare nel PC 1, *Tall Tales of the Wee Folk*), e probabilmente sta aiutando gli elfi dell'ombra a

tramare contro gli elfi di superficie, con l'intento segreto di avvelenare interamente la foresta e trasformarla in una contorta parodia dell'originale ad insaputa dei suoi stessi alleati. Se ciò accadrà come previsto dalla cronologia di WotI, è probabile che Travestis riesca a completare una discreta parte del suo percorso (la Testimonianza) entro il 1009 DI, anche se non ci sono indizi circa i traguardi che deve ancora raggiungere per completare la sua ascesa. È un ottimo antagonista per qualsiasi PG che agisca nella zona alfheimiana durante il periodo della Furia degli Immortali, un nemico che ama agire nell'ombra servendosi di seguaci spietati prima di affrontare direttamente i nemici indeboliti. [PC1]

### Tylari III

Maga umana 36°, N, Energia (*Razud*) o Pensiero (*Koryis*)

Tylari è la madre di Tylion e imperatrice dell'Alphatia prima del figlio. Ha lasciato la carica e le responsabilità a Tylion quando ha deciso di intraprendere la strada verso l'immortalità, anche se non viene menzionato il tipo di sentiero percorso né il patrono a cui si è affidata. Si tratta del Sentiero del Paragone o di quello dell'Eroe Epico, e probabilmente ha lasciato la madrepatria per evitare la concorrenza dei vari maghi presenti nell'impero. [DotE]

### Tylion IV (Terari)

Mago umano 36°, CB, Pensiero (*Ssu-Ma*)

Tylion è stato imperatore dell'Alphatia prima di cedere il ruolo alla figlia Eriadna, attuale imperatrice, dopo che il suo tentativo di conquistare Thyatis nel 970 DI (Assalto delle Lance) provocò una cocente sconfitta per l'impero e creò grave imbarazzo nel Consiglio. Da poco ha iniziato a muovere i primi passi sul sentiero dell'Eroe Epico trovando un patrono in Ssu-Ma, scegliendo questa strada poiché gli permetterà di non rimanere separato dalla sua famiglia (alla quale è molto legato) troppo a lungo. Tuttavia, data la sua non più giovane età preservata con la magia, Tylion ha fretta di riuscire a coronare il suo sogno di gloria. Anche per questo si aggira per il mondo con l'identità di Maestro Terari, cercando potenti artefatti del Pensiero e un'impresa degna del suo obiettivo. La fondazione della Scuola Karameikana della Magia che avverrà nel 1012 DI potrà essere considerata parte del suo Obiettivo e della sua Testimonianza. [DotE]





# APPENDICE I

## INDICE DEGLI IMMORTALI PER SFERA DI APPARTENENZA

Vengono presentati di seguito gli Immortali elencati per Sfera di appartenenza. La lista per ciascuna sfera va dal più potente al meno potente, suddivisi per gradi gerarchici, e per ciascuna divinità sono indicati il nome, il livello, la data di ascensione, l'allineamento morale, le aree d'interesse, e i domini specifici (per D&D Terza Edizione).

### SFERA DELL'ENERGIA

(41 Immortali)

Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<i>Gerarca Energia</i>	Ixion	36	NB	luce, sole, fuoco, potenza, guerra, eroismo, sapienza, bandire le tenebre, opporsi all'entropia e al male, preservare l'equilibrio e l'ordine universale	Energia, Bene, Fuoco, Sole, Guerra, Conoscenza
	Ilkundal	33	LB	protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace	Energia, Legge, Bene, Conoscenza, Vegetale, Magia
	Signore del Fuoco	32	N	protezione del Piano del Fuoco e delle creature legate al fuoco	Energia, Fuoco, Magia, Sole, Illusione
	Zugzul	32	NM	potere, conquista, fuoco, necromanzia, tenebre, guerra	Energia, Male, Fuoco, Morte, Guerra
	Razud	31	NB	Alphatia, autodeterminazione, indipendenza, libertà, coraggio, forza, autorità	Energia, Bene, Forza, Coraggio, Volontà
<i>Eterno Energia</i>	Tarastia	30	LN	legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta	Energia, Legge, Giustizia, Vendetta
	Rathanos	28	CN	fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio	Energia, Caos, Fuoco, Magia, Forza
	Thor	28	NB	guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia	Energia, Bene, Forza, Guerra, Coraggio
	Pflarr	25	N	magia, conoscenza, protezione, hutaakani, costrutti magici	Energia, Magia, Conoscenza, Protezione
<i>Empireo Energia</i>	Mealiden	23	NB	elfi, Alfheim, protezione, guerra, lealtà, avventurieri ed esploratori	Energia, Bene, Protezione, Guerra, Viaggio
	Pharamond	23	CN	potere, magia, ambizione, inganno, scaltrezza, slealtà	Energia, Caos, Magia, Inganno
	I Korrigan	22	NB	elfi, protezione, guarigione, magia, conoscenza, natura, fertilità, sacrificio, coraggio, caccia, Wendar	Energia, Bene, Magia, Protezione
	Rad	22	LN	Radiosità, magia, ricerca magica, conoscenza, ordine, Glantri	Energia, Legge, Magia, Conoscenza
	Rafiel	21	LB	elfi dell'ombra, Radiosità, conoscenza scientifica e magica, sicurezza, ordine, pace	Energia, Legge, Bene, Magia, Protezione

Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<b>Empireo Energia</b>	Eiryndul	20	CB	creature silvane, elfi, illusioni e inganni, astuzia, scherzi, divertimento, curiosità, avventura	Energia, Caos, Bene, Inganno, <i>Illusione</i>
	Ninsun	20	NB	magia, conoscenza, saggezza, prosperità, fertilità, agricoltura	Energia, Bene, Conoscenza, <i>Magia, Fertilità</i>
	Gorm	19	LN	giustizia, guerra, tempeste, Cynidicea	Energia, Legge, Guerra, <i>Tempesta, Giustizia</i>
	Madarua	19	NB	donne guerriere, coraggio, ciclo naturale, fertilità, Cynidicea	Energia, Bene, Guerra, <i>Coraggio, Fertilità</i>
	Usamigaras	19	CN	magia, guarigione, astuzia, viaggio, messaggeri, ladri, Cynidicea	Energia, Caos, Magia, <i>Guarigione, Sotterfugio</i>
<b>Celestiale Energia</b>	Idraote	18	N	magia, conoscenza, alchimia, medicina, strategia	Energia, Magia, Guarigione, <i>Conoscenza</i>
	Zirchev	17	N	caccia, sopravvivenza, tolleranza, magia, razze silvane, animali, natura, emarginati, licantropi	Energia, Animale, Magia, <i>Caccia</i>
	Alphatia	16	LB	arti (musica, teatro, pittura, poesia e prosa), magia, bellezza, pace, ordine e armonia, proteggere Alphatia e contrastare Alphaks	Energia, Legge, Bene, <i>Protezione, Arti</i>
	Saturnius	16	CB	libertà, lotta alla schiavitù, indipendenza, pirati, avventurieri	Energia, Caos, Bene, <i>Viaggio</i>
	Tahkati	16	CN	clan del cavallo, cavalli e cavalieri, proteggere i figli di Atruaghin, combattimento, vendetta, fierezza	Energia, Caos, Guerra, Forza, <i>Animale</i>
	Guidarezzo	15	LN	arti (specialmente musica e canto), ordine, creature armoniche	Energia, Legge, <i>Arti</i>
	Slizzark	15	NM	kopru, dominio dei deboli, potere, corruzione	Energia, Male, <i>Corruzione, Schiavitù</i>
	Bartziluth	14	CN	bugbear, furia, battaglia, audacia, forza	Energia, Caos, Forza, <i>Guerra</i>
	Mahmatti	13	N	clan dell'alce, proteggere i figli di Atruaghin, saggezza, natura, magia	Energia, Magia, Vegetale, <i>Animale</i>
	Mazikeen	13	N	ricerca magica, tecnomanzia (magia e tecnologia), costrutti magici	Energia, Magia, <i>Conoscenza</i>
<b>Temporale Energia</b>	Palartarkan	12	N	Alphatia (Ar soprattutto), magie di gravità, aria e volo, astronomia, astrologia, piano elementale d'aria	Energia, Magia, Conoscenza, <i>Gravità</i>
	Raith	11	CB	giusta vendetta, ordalie, onore, verità	Energia, Caos, Bene, <i>Vendetta</i>
	Coberham	10	N	halfing, magia, fiamma nera, misteri, conoscenza	Energia, Magia, Conoscenza, <i>Fuoco</i>
	Kurtulmak	9	CN	coboldi, cayma, sotterfugi, trappole, astuzia, tattica, guerra, fuoco	Energia, Caos, Guerra, <i>Fuoco</i>
	Iliric	8	NM	magia, conoscenza, avidità, egoismo, ambizione	Energia, Male, Magia, <i>Conoscenza</i>
	Lornasen	8	NB	bellezza, perfezione, fertilità, elfi, grazia, primavera, piante, natura	Energia, Bene, Vegetale, <i>Fertilità</i>
	Marwdyn	7	N	necromanzia, morte, ricerca magica, imprevedibilità	Energia, Morte, <i>Magia</i>
	Plasmatore	7	NB	pace, carità, uguaglianza, giustizia, tolleranza, combattere i soprusi e i pregiudizi, proteggere i deboli	Energia, Bene, <i>Protezione, Persuasione</i>



Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<b>Iniziato</b> <i>Energia</i>	Patura	4	NB	donne, famiglia, fedeltà, bambini, maternità	Energia, Bene, <i>Famiglia</i>
	Bemarris	3	CB	battaglia, forza, sterminare i draghi, difendere il Norwold	Energia, Caos, Bene, Forza
	Kythria	2	CN	passione, sensualità, lussuria, bellezza, Ierendi	Energia, Caos, <i>Persuasione</i>
	Benekander	1	NB	proteggere i mortali dai complotti degli Immortali, libertà e verità	Energia, Bene, Protezione, Conoscenza

## SFERA DELL'ENTROPIA

(25 Immortali)

Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<b>Gerarca</b> <i>Entropia</i>	Hel	36	NM	reincarnazione, corruzione, morte, tenebre ed energie fredde, mutaforma malvagi, aumentare il male e l'entropia nell'universo	Entropia, Male, Morte, <i>Corruzione, Tenebre, Gelo</i>
	Thanatos	35	CM	la fine di tutte le forme di vita, morte, entropia, distruzione, oblio, decadenza, corruzione	Entropia, Caos, Male, Morte, <i>Distruzione, Corruzione</i>
	Nyx	33	NM	tenebre e oscurità, non-morte, necromanzia, magia, notte, segreti	Entropia, Male, Morte, Magia, <i>Tenebre</i>
	Atzanteotl	31	NM	corruzione (fisica e morale), inganno, tradimento, vendetta, distruzione della vita in superficie, azcani, umanoidi	Entropia, Male, Inganno, <i>Distruzione, Corruzione</i>
<b>Eterno</b> <i>Entropia</i>	Demogorgone	30	CM	necromanzia, stregoneria, malattie, corruzione, distruzione, rettili, lucertoloidi, streghe	Entropia, Caos, Male, Morte, <i>Corruzione</i>
	Loki	30	CM	inganno, menzogna, raggio, tradimento, astuzia, fuoco, Hule, gremlin	Entropia, Caos, Male, <i>Inganno, Fuoco</i>
	Masauwu	28	NM	intrigo, inganno, finzione, illusione, politica, diplomazia, manipolazione della volontà altrui, corruzione, ricerca di candidati entropici, ladri, spie, truffatori	Entropia, Male, Inganno, <i>Illusione, Persuasione</i>
	Orcus	25	CM	morte violenta, sadismo, distruzione di massa, cannibalismo, non-morti, verri diabolici e licantropi	Entropia, Caos, Male, <i>Distruzione, Morte</i>
	Talitha	25	CM	autogrificazione a spese altrui, egocentrismo, avidità, inganno, immoralità, discordia, tradimento, ladri e assassini	Entropia, Caos, Male, <i>Inganno, Sotterfugio</i>
	<b>Empireo</b> <i>Entropia</i>	Alphaks	20	CM	distruggere Alpathia e tutti gli alpathiani, odio, vendetta, massacro
Bachraeus		19	CM	odio, vendetta, tradimento, veleno, serpenti e creature serpentiformi (meduse e yuan-ti)	Entropia, Caos, Male, <i>Inganno, Vendetta</i>

Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<b>Celestiale Entropia</b>	Arik	18	CM	pazzia, caos, incubi, massacri, beholder	Entropia, Caos, Male, <i>Follia, Distruzione</i>
	Saasskas	17	CM	distruzione, conquista, necromanzia, oceani, pesci diavolo	Entropia, Caos, Male, Morte, <i>Mare</i>
	Skuld	17	N	futuro, fato, morte, divinazione, visioni	Entropia, Fortuna, Morte, <i>Oracolo</i>
	Ranivorus	16	CM	gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio	Entropia, Caos, Male, <i>Distruzione, Follia</i>
	Idris	15	NM	vendetta, raggio, distruggere gli elfi, dominio, incroci magici, umanoidi, draghi, naga, viverne	Entropia, Male, <i>Corruzione, Draghi, Vendetta</i>
	Danel	14	NM	clan della tigre, sofferenza, dolore, vendetta	Entropia, Male, <i>Vendetta, Dolore</i>
	Bagni Granfauci	13	CM	troll, violenza, fame, distruzione	Entropia, Caos, Male, <i>Distruzione</i>
	Hircismus	13	CM	violenza, dolore, tortura, distruzione, umanoidi	Entropia, Caos, Male, <i>Dolore</i>
<b>Temporale Entropia</b>	Yagrai	12	NM	umanoidi (specialmente hobgoblin e orchi), ostinazione e tenacia, morte e necromanzia	Entropia, Male, Morte, <i>Volontà</i>
	Stodos	11	NM	gelo, ghiacci, tempeste, creature del freddo	Entropia, Male, <i>Gelo, Tempesta</i>
	Brissard	10	NM	dominazione, schiavitù, oppressione, raggio	Entropia, Male, Inganno, <i>Schiavitù</i>
	Kiranjo	7	CM	minotauri, avidità, violenza, furia, crudeltà, massacro, berserker	Entropia, Caos, Male, <i>Distruzione</i>
<b>Iniziato Entropia</b>	Aracne Prima	6	LM	aranea e ragni planari malvagi, inganno, oppressione, oscurità	Entropia, Legge, Male, <i>Schiavitù</i>
	Jammudaru	5	CM	orchi, giganti malvagi, vendetta, violenza, tortura, paura	Entropia, Caos, Male, <i>Vendetta</i>

## SFERA DELLA MATERIA

(40 Immortali)

Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<b>Gerarca Materia</b>	Terra	36	LB	creazione e protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), equilibrio del ciclo vitale, natura, nascita, prosperità, fertilità, terra, allevatori, agricoltori	Materia, Legge, Bene, Terra, <i>Protezione, Fertilità</i>
	Ka	35	LB	protezione della vita, preservazione della conoscenza e delle civiltà, guarigione, prosperità, saggezza, magia, Mondo Cavo, tortle, rettili, lucertoloidi, giganti delle rocce	Materia, Legge, Bene, <i>Conoscenza, Guarigione, Protezione</i>
	Djaea	34	N	sopravvivenza dei mondi e delle razze viventi, equilibrio naturale, rispetto della vita, druidismo	Materia, Animale, Vegetale, <i>Guarigione, Protezione, Terra</i>
	Atruaghin	32	LB	diplomazia, saggezza, temperanza, equilibrio, combattere il male, clan di Atruaghin, azcani	Materia, Legge, Bene, <i>Conoscenza, Persuasione</i>



Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<b>Gerarca</b> <b>Materia</b>	Signore della Terra	32	N	protezione del Piano della Terra e delle creature legate alla terra	Materia, Terra, Protezione, Forza, <i>Fertilità</i>
	Valerias	31	CB	amore, passione, desiderio, sensualità, bellezza, arti, fertilità, protezione, carità	Materia, Caos, Bene, Protezione, <i>Arti, Persuasione</i>
<b>Eterno</b> <b>Materia</b>	Maat	30	LB	giustizia, onore, virtù, integrità, onestà, ordine, lealtà, redenzione, lotta contro il caos e il male	Materia, Legge, Bene, <i>Giustizia</i>
	Kagyar	28	N	nani, artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori	Materia, Terra, <i>Artigianato, Metalli</i>
	N'grath	28	LM	orde, potere, forza, conquista, astuzia	Materia, Legge, Male, Terra, Forza
	Ninfangle	27	N	audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia, imprese impossibili, rakasta	Materia, Viaggio, <i>Caccia, Coraggio</i>
	Grande Drago	26	N	draghi e creature rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia	Materia, Magia, Conoscenza, Forza, <i>Draghi</i>
	Polunius	25	LN	tritoni, architettura, magia, arti e artigianato, creatività, tradizione	Materia, Legge, Magia, <i>Artigianato, Arti</i>
<b>Empireo</b> <b>Materia</b>	Gorziok	22	N	giganti del mare e delle tempeste, oceani, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione	Materia, Distruzione, Protezione, <i>Mare, Tempesta</i>
	Terreno	21	LN	proteggere elementali e piano della Terra, ordine, forza	Materia, Legge, Terra, Forza
	Wayland	21	N	metallurgia, artigianato, fabbri e armaioli, ingegneri e costruttori, costrutti magici	Materia, Magia, <i>Artigianato, Metalli</i>
	Utnapishtim	20	LN	sopravvivenza, viaggio, giustizia, protezione delle specie viventi	Materia, Legge, Viaggio, Protezione, <i>Giustizia</i>
<b>Celestiale</b> <b>Materia</b>	Bastet	18	CN	rakasta, felini, fortuna, imprevedibilità, istinto, vitalità, fertilità, ricchezza	Materia, Caos, Fortuna, <i>Fertilità</i>
	Ilmarinen	16	NB	invenzioni, costrutti magici, magia, artigianato, guerra, eroismo, patriottismo, sacrificio, musica	Materia, Bene, <i>Artigianato, Guerra, Magia</i>
	Diamante	16	LB	draghi legali, ordine, saggezza, giustizia, tolleranza	Materia, Legge, Bene, <i>Giustizia, Draghi</i>
	Hattani	14	NB	clan dell'orso, proteggere Atruaghin e i Figli di Atruaghin, coraggio, lealtà, battaglia	Materia, Bene, Guerra, Protezione, <i>Coraggio</i>
	Malafor	13	NB	marinidi, delfini, protezione e prosperità delle razze acquatiche e dell'ecosistema marino	Materia, Bene, Animale, <i>Mare</i>
	Minroth	13	LB	Minrothad, patriottismo, speranza, prosperità, ricchezza, commercio	Materia, Legge, Bene, <i>Commercio</i>
	Opale	13	N	draghi neutrali, lucertoloidi, vendetta, perseveranza	Materia, Forza, <i>Draghi, Vendetta, Volontà</i>
	<b>Temporale</b> <b>Materia</b>	Garal Glitterlode	12	CB	gnomi, inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato
Infaust		12	LN	perfezione, unità di mente e corpo, armonia universale (interiore ed esteriore), disciplina	Materia, Legge, Conoscenza, <i>Volontà</i>

Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<i>Temporale Materia</i>	Urtson	12	LB	ordine, pace, cooperazione, diplomazia, mediazione, kryst	Materia, Legge, Bene, <i>Persuasione</i>
	Faunus	11	CN	razze silvane, animali, istinti, sessualità, ebbrezza, baldoria, edonismo, poesia e musica	Materia, Caos, Animale, <i>Arti</i>
	Macroblan	11	LM	prosperità, commercio, denaro, ricchezza, avidità, Tanagorchi	Materia, Legge, Male, <i>Commercio</i>
	Crakkak	10	CN	squali, squaloidi, predatori, caccia, forza, ferocia	Materia, Caos, Forza, <i>Caccia</i>
	Kersy	10	CN	magia, stregoneria, ammaliamento, egocentrismo, godere la vita	Materia, Caos, Magia, <i>Persuasione</i>
	Perla	10	CM	draghi e lucertoloidi caotici, istinto, caccia, avidità, dominio	Materia, Caos, Male, <i>Draghi</i>
	Buglore	9	LN	insetti, piante, formian, ordine, protezione e studio dell'ambiente	Materia, Legge, Vegetale
	Forsetta	9	LB	giustizia, legge, obbedienza e lealtà, sincerità, protezione di Vestland	Materia, Legge, Bene, <i>Giustizia</i>
	Paarkum	8	LB	ordine, giustizia, lealtà, fedeltà, virtù, sincerità	Materia, Legge, Bene, <i>Giustizia</i>
Generale Eterno	7	LM	guerra, battaglia, disciplina, lealtà, vittoria, ferocia, pragmatismo, soldati e mercenari	Materia, Legge, Male, <i>Guerra</i>	
<i>Iniziato Materia</i>	Chirone	6	NB	centauri, razze silvane, arti, guarigione, conoscenza, saggezza	Materia, Bene, Guarigione, <i>Arti</i>
	Wogar	6	NM	goblin, guerra e tattiche militari, conquista, ferocia, predatori, lupi mannari	Materia, Male, <i>Guerra, Animale</i>
	Dodici Osservatori	5	N	artigianato e mestieri	Materia, <i>Artigianato, Metalli</i>
	Brandan Scuotilande	3	LN	progresso, invenzione, conquista, fuoco, tecnomanzia, gnomi snartani	Materia, Legge, <i>Guerra, Metalli</i>
	Lokena	2	LN	intelligenza, astuzia, tattica, guerra, magia	Materia, Legge, Magia, <i>Guerra</i>

## SFERA DEL PENSIERO

(33 Immortali)

Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<i>Gerarca Pensiero</i>	Odino	36	LB	buon governo, autorità, equità, astuzia, conoscenza, saggezza, magia, cielo, tempeste, venti, aria	Pensiero, Legge, Bene, <i>Aria, Conoscenza, Tempesta</i>
	Noumena	34	N	conoscenza, astuzia, enigmi, misteri, magia, tattica, strategia, logica	Pensiero, Conoscenza, Magia, <i>Volontà</i>
	Korotiku	32	CB	pensiero lucido, libertà, anticonformismo, saggezza, astuzia, furbizia, imbrogli e sotterfugi, scherzo e divertimento, aranea, tanagoro, lupin, aracnidi	Pensiero, Caos, Bene, <i>Inganno, Sotterfugio</i>



Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<b>Gerarca</b> <i>Pensiero</i>	Signore dell'Aria	32	N	protezione del Piano dell'Aria e delle creature legate all'aria	Pensiero, Aria, Conoscenza, Gravità, Tempesta
<b>Eterno</b> <i>Pensiero</i>	Tyche	27	CN	la sorte (buona o cattiva), il caso, il destino, rischio e azzardo	Pensiero, Caos, Fortuna
	Asterius	25	NB	commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, comunicazione, ladri, mercanti, messaggeri	Pensiero, Bene, Viaggio, Commercio, Sotterfugio
<b>Empireo</b> <i>Pensiero</i>	Ssu-Ma	23	LN	memoria, storia, libri, sapienza, educazione, ordine, saggi, scribi	Pensiero, Legge, Conoscenza
	Qywattz	20	NM	neh-thalggu, conoscenza, potere, inganno	Pensiero, Male, Conoscenza, Inganno
<b>Celestiale</b> <i>Pensiero</i>	Diulanna	18	NB	coraggio, forza di volontà, perseveranza, caccia, libertà	Pensiero, Bene, Coraggio, Volontà, Caccia
	Halav	17	LN	guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi e armaioli, sacrificio, combattere gli umanoidi	Pensiero, Legge, Forza, Guerra, Nobiltà
	Cretia	16	CN	caos, scherzi e tiri mancini, sotterfugi, sopravvivenza attraverso il cambiamento, guerra	Pensiero, Caos, Inganno, Guerra
	Sinbad	15	NB	viaggio, esplorazione, avventura, coraggio, superare i confini	Pensiero, Bene, Viaggio, Coraggio
	Malinois	14	NB	lupin, caccia, guerra, coraggio, giusta vendetta, armi e armaioli, cacciatori di licantropi	Pensiero, Bene, Guerra, Caccia, Vendetta
	Ahmanni	13	LB	Clan della tartaruga, mare, famiglia, sacrificio, bellezza	Pensiero, Legge, Bene, Mare, Famiglia
	Frey	13	NB	ardore e strategia in battaglia, lealtà, amicizia, virilità, fertilità, agricoltura	Pensiero, Bene, Forza, Fertilità
	Freyja	13	NB	donne guerriere, fertilità, famiglia, abbondanza, bellezza, amore, Seidh (profezia), anime dei valorosi	Pensiero, Bene, Fertilità, Famiglia
<b>Temporale</b> <i>Pensiero</i>	Cochere	12	NB	gyerian, faenare, sopravvivenza, libertà, famiglia, canto e musica	Pensiero, Bene, Famiglia, Arti
	Loup	12	LM	lupin, morte, inverno, ferocia, sopravvivenza del più forte, notte, nomadismo, lealtà al clan	Pensiero, Legge, Male, Morte
	Nob Nar	12	NB	halfling, audacia, imprese eroiche, vagabondi, avventurieri	Pensiero, Bene, Viaggio, Coraggio
	Soubrette	11	NB	arti, talento, illusione, persuasione	Pensiero, Bene, Arti, Illusione
	Harrow	10	CN	diaboli, illusione, sogni e incubi, favorire gli aspiranti immortali della dimensione dell'incubo	Pensiero, Caos, Inganno, Illusione
	Koryis	10	LB	pace, prosperità, diplomazia, pietà, tolleranza, rispetto delle leggi	Pensiero, Legge, Bene, Persuasione
	Tiresias	9	N	visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia	Pensiero, Magia, Oracolo, Arti
	Tourlain	8	CB	perseveranza, tenacia, scaltrezza, sacrificio, anarchia, sfortunati	Pensiero, Caos, Bene, Volontà
	Arnelee	7	NB	donne indipendenti, avventura, viaggio, coraggio, lealtà, sincerità, sapienza, messaggeri	Pensiero, Bene, Viaggio, Coraggio
	Corvo	7	CN	buona sorte, divertimento, scherzo, gioco, furbizia, trucchi, halfling	Pensiero, Caos, Fortuna, Inganno

Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<i>Temporale Pensiero</i>	Mâtin	7	LB	lupin, tortle, Renardie, sicurezza, protezione, guardiani, fortezze, sacrificio e martiri della patria	Pensiero, Legge, Bene, Protezione
<i>Iniziato Pensiero</i>	Karaash	6	N	umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza	Pensiero, Guerra, Forza
	Palson	4	NB	tattica, arti (musica, teatro, pittura, poesia, prosa), passione, poliedricità	Pensiero, Bene, Arti
	Ralon	4	NB	Renardie, fertilità, vita, agricoltura, commercio, ricchezza, prosperità, guarigione, gioia, lupin, tortle	Pensiero, Bene, Guarigione, Fertilità
	Ruaidhri Hawkbane	3	LM	sterminio dei licanthropi, coraggio, cacciatori, proteggere i semi-umani	Pensiero, Legge, Male, Caccia
	Clébard	2	LN	lupin, Renardie, ordine, patriottismo, lealtà, fedeltà, progresso, nobiltà, famiglia	Pensiero, Legge, Nobiltà, Famiglia
	Turmis	1	CB	audacia, spavalderia, scaltrezza, imprese epiche, avventurieri e ladri spacconi	Pensiero, Caos, Bene, Sotterfugio

## SFERA DEL TEMPO

(24 Immortali)

Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<i>Gerarca Tempo</i>	Khoronus	36	N	flusso temporale, sapienza, storia, filosofia, buon governo, pazienza, diplomazia, persuasione	Tempo, Conoscenza, Magia, Nobiltà, Oracolo, Persuasione
	Signore dell'Acqua	32	N	protezione del Piano dell'Acqua e delle creature legate all'acqua	Tempo, Acqua, Guarigione, Mare, Gelo
	Ordana	31	NB	natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane, elfi, treant	Tempo, Bene, Vegetale, Protezione, Fertilità
<i>Eterno Tempo</i>	Protius	29	N	oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio	Tempo, Acqua, Animale, Viaggio, Mare
<i>Empireo Tempo</i>	Vanya	23	N	guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore, forza, potere femminile, parto (solo in Milenia)	Tempo, Guerra, Forza, Coraggio
	Fugit	22	LN	preservare il flusso del tempo, memoria, storia, esperienza, conoscenza, paradossi temporali	Tempo, Legge, Conoscenza, Oracolo
	Zalaj	20	LN	giganti delle nuvole e delle montagne, conoscenza, magia, forza	Tempo, Legge, Forza, Magia, Gravità
	Mrikitat	19	CN	topi mannari, sotterfugi, ladri	Tempo, Caos, Inganno, Sotterfugio
<i>Celestiale Tempo</i>	Calitha	18	NB	oceani, laghi e fiumi, prosperità, fertilità, viaggio, buona sorte, elfi marini, razze acquatiche, tortle	Tempo, Bene, Viaggio, Fertilità, Mare
	Simurgh	18	NB	proteggere viventi e flusso del tempo, salute, sapienza, volatili, viaggio	Tempo, Bene, Protezione, Guarigione, Viaggio



Grado	Nome	Liv.	All.	Aree d'interesse	Domini
<i>Celestiale Tempo</i>	Petra	17	LN	patriottismo, protezione, coraggio, resistenza, virtù, chierici combattenti, città assediate, traldar e discendenti	Tempo, Legge, Protezione, Guerra, <i>Coraggio</i>
	Chardastes	16	LB	ciclo vitale, purificazione, salute, medicina, guarigione, vita eterna	Tempo, Legge, Bene, Guarigione
	Hymir	15	NB	giganti del mare, acqua e liquidi, alchimia, sapienza, baldoria	Tempo, Bene, Acqua, <i>Mare</i>
	Crestaguzza	14	N	kna, prosperità attraverso il commercio, caccia subacquea	Tempo, Acqua, <i>Commercio</i> , <i>Caccia</i>
	Kallala	14	CN	folletti acquatici (nixie), malizia, furbizia, seduzione, femminilità	Tempo, Caos, Acqua, <i>Persuasione</i>
	Brindorhin	13	LB	halfling, patriottismo, sicurezza, famiglia, baldoria, prosperità	Tempo, Legge, Bene, <i>Famiglia</i>
	Yav	13	N	Yavdlom, veggenti, profezie, proteggere il flusso temporale	Tempo, Conoscenza, <i>Fortuna</i> , <i>Oracolo</i>
<i>Temporale Tempo</i>	Luca	12	N	Vita, proteiformi, origine del cosmo	Tempo, Protezione
	Carnelian	7	LN	tradizione, nobiltà, patriottismo, ordine, Mchetos	Tempo, Legge, <i>Nobiltà</i>
	Finidel	7	LN	famiglia, patriottismo, speranza, giustizia, Brasolia	Tempo, Legge, <i>Giustizia</i> , <i>Famiglia</i>
<i>Iniziato Tempo</i>	Taroyas	6	LN	Milenia, nobiltà, autorità, potere, ordine, buon governo	Tempo, Legge, <i>Nobiltà</i>
	Al-Kalim	3	LN	l'Eterna Verità (obbedienza, rispetto delle leggi, sapienza, onestà, giustizia, onore, carità, prosperità), tattica, guerra	Tempo, Legge, Acqua, Guerra
	Oleyan	2	CN	Verdier, potere, prosperità, artigianato	Tempo, Caos, <i>Artigianato</i>
	Liena	1	LN	guerra, storia, disciplina, ordine, Norwold, Thyatis	Tempo, Legge, Guerra

## APPENDICE 2

# INDICE ALFABETICO DEGLI IMMORTALI

Viene presentato di seguito un elenco alfabetico riepilogativo di tutti gli Immortali trattati in questo manuale. La lista include per ciascuna divinità il vero nome, il livello, la sfera di appartenenza, l'allineamento morale, la data di ascensione (il

numero romano rappresenta il secolo, mentre l'abbreviazione PI o DI indica Prima o Dopo la fondazione dell'Impero di Thyatis, considerato l'anno zero), le aree d'interesse e i domini specifici (per D&D Terza Edizione).

Nome	Liv.	Sfera	All.	Data	Aree d'interesse	Domini
Ahmanni	13	Pensiero	LB	VII PI	Clan della tartaruga, mare, famiglia, sacrificio, bellezza	Pensiero, Legge, Bene, Mare, Famiglia
Al-Kalim	3	Tempo	LN	1001 DI	l'Eterna Verità (obbedienza, rispetto delle leggi, sapienza, onestà, giustizia, onore, carità, prosperità), tattica, guerra	Tempo, Legge, Acqua, Guerra
Alphaks	20	Entropia	CM	VI DI	distruggere Alphatia e tutti gli alphatiani, odio, vendetta, massacro	Entropia, Caos, Male, Distruzione, Vendetta
Alphatia	16	Energia	LB	800 PI	arti (musica, teatro, pittura, poesia, prosa), magia, bellezza, pace, ordine, armonia, proteggere Alphatia, contrastare Alphaks	Energia, Legge, Bene, Protezione, Arti
Aracne Prima	6	Entropia	LM	5000 PI	aranea e ragni planari malvagi, inganno, oppressione, oscurità	Entropia, Legge, Male, Schiavitù
Arik	18	Entropia	CM	Preistoria	pazzia, caos, incubi, massacri, beholder	Entropia, Caos, Male, Follia, Distruzione
Arnelee	7	Pensiero	NB	456 PI	donne indipendenti, avventura, viaggio, coraggio, lealtà, sincerità, sapienza, messaggeri	Pensiero, Bene, Viaggio, Coraggio
Asterius	25	Pensiero	NB	3200 PI	commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, comunicazione, mercanti, ladri, messaggeri	Pensiero, Bene, Viaggio, Commercio, Sotterfugio
Atruaghin	32	Materia	LB	795 PI	diplomazia, saggezza, temperanza, equilibrio, combattere il male, clan di Atruaghin, azcani	Materia, Legge, Bene, Conoscenza, Persuasione
Atzanteotl	31	Entropia	NM	1500 PI	corruzione (fisica e morale), inganno, tradimento, vendetta, distruzione della vita in superficie, azcani, umanoidi	Entropia, Male, Inganno, Distruzione, Corruzione
Bachraeus	19	Entropia	CM	1320 PI	odio, vendetta, tradimento, veleno, serpenti, creature serpentiformi (meduse e yuan-ti)	Entropia, Caos, Male, Inganno, Vendetta
Bagni Granfauci	13	Entropia	CM	XII PI	troll, violenza, fame, distruzione	Entropia, Caos, Male, Distruzione
Bartziluth	14	Energia	CN	XII PI	bugbear, furia, battaglia, audacia, forza	Energia, Caos, Forza, Guerra



Nome	Liv.	Sfera	All.	Data	Aree d'interesse	Domini
Bastet	18	Materia	CN	Pre-4000 PI	rakasta, felini, imprevedibilità, istinto, vitalità, fortuna, fertilità, ricchezza	Materia, Caos, Fortuna, <i>Fertilità</i>
Bemarris	3	Energia	CB	VII DI	battaglia, forza, sterminare i draghi, difendere il Norwold	Energia, Caos, Bene, Forza
Benekander	1	Energia	NB	1002 DI	proteggere i mortali e liberarli dalle imposizioni degli dei, libertà e verità	Energia, Bene, Protezione, Conoscenza
Brandan Scuotilande	3	Materia	LN	VI DI	progresso, invenzione, conquista, fuoco, tecnomanzia, gnomi snartani	Materia, Legge, Guerra, <i>Metalli</i>
Brindorhin	13	Tempo	LB	572 PI	halfling, patriottismo, sicurezza, famiglia, prosperità, baldoria	Tempo, Legge, Bene, <i>Famiglia</i>
Brissard	10	Entropia	NM	630 PI	dominazione, schiavitù, oppressione, raggio	Entropia, Male, Inganno, <i>Schiavitù</i>
Buglore	9	Materia	LN	II PI	insetti, piante, formian, ordine, protezione e studio dell'ambiente	Materia, Legge, Vegetale
Calitha	18	Tempo	NB	1670 PI	oceani, laghi e fiumi, prosperità, fertilità, viaggio, buona sorte, elfi marini, razze acquatiche, tortle	Tempo, Bene, Viaggio, <i>Fertilità, Mare</i>
Carnelian	7	Tempo	LN	IV DI	tradizione, nobiltà, patriottismo, ordine, Mchetos	Tempo, Legge, <i>Nobiltà</i>
Chardastes	16	Tempo	LB	1360 PI	ciclo vitale, purificazione, salute, medicina, guarigione, vita eterna	Tempo, Legge, Bene, Guarigione
Chirone	6	Materia	NB	XI PI	centauri, razze silvane, arti, guarigione, conoscenza, saggezza	Materia, Bene, Guarigione, <i>Arti</i>
Clébard	2	Pensiero	LN	954 DI	lupin, Renardie, ordine, patriottismo, lealtà, progresso, nobiltà, famiglia	Pensiero, Legge, <i>Nobiltà, Famiglia</i>
Coberham	10	Energia	N	VI PI	halfling, magia, fiamma nera, misteri, conoscenza	Energia, Magia, Conoscenza, Fuoco
Cochere	12	Pensiero	NB	2920 PI	gyerian, faenare, sopravvivenza, libertà, famiglia, canto e musica	Pensiero, Bene, <i>Famiglia, Arti</i>
Corvo	7	Pensiero	CN	IV DI	buona sorte, divertimento, scherzo, gioco, furbizia, trucchi, halfling	Pensiero, Caos, Fortuna, Inganno
Crakkak	10	Materia	CN	IV PI	squali, squaloidi, predatori, caccia, forza, ferocia	Materia, Caos, Forza, <i>Caccia</i>
Crestaguzza	14	Tempo	N	XI PI	kna, prosperità attraverso il commercio, caccia subacquea	Tempo, Acqua, <i>Commercio, Caccia</i>
Cretia	16	Pensiero	CN	2850 PI	caos, scherzi, sotterfugi, sopravvivenza attraverso il cambiamento, guerra	Pensiero, Caos, Inganno, Guerra
Danel	14	Entropia	NM	770 PI	clan della tigre, sofferenza, dolore, vendetta	Entropia, Male, <i>Vendetta, Dolore</i>
Demogorgone	30	Entropia	CM	Pre-20.000 PI	necromanzia, stregoneria, malattie, corruzione, distruzione, rettili, lucertoloidi, streghe	Entropia, Caos, Male, Morte, <i>Corruzione</i>
Diamante	16	Materia	LB	515 DI	draghi legali, ordine, saggezza, giustizia, tolleranza	Materia, Legge, Bene, <i>Giustizia, Draghi</i>
Diulanna	18	Pensiero	NB	XVIII PI	coraggio, forza di volontà, perseveranza, caccia, libertà	Pensiero, Bene, <i>Coraggio, Volontà, Caccia</i>
Djaea	34	Materia	N	2930 PI	sopravvivenza dei mondi e delle razze viventi, equilibrio naturale, rispetto della vita, druidismo	Materia, Animale, Vegetale, Guarigione, Protezione, Terra

Nome	Liv.	Sfera	All.	Data	Aree d'interesse	Domini
Dodici Osservatori	5	Materia	N	II DI	artigianato e mestieri	Materia, <i>Artigianato, Metalli</i>
Eiryndul	20	Energia	CB	1200 PI	creature silvane, elfi, illusioni e inganni, astuzia, scherzi, divertimento, curiosità, avventura	Energia, Caos, Bene, Inganno, <i>Illusione</i>
Faunus	11	Materia	CN	Pre-20.000 PI	razze silvane, animali, istinti, sessualità, ebbrezza, baldoria, edonismo, poesia e musica	Materia, Caos, Animale, <i>Arti</i>
Finidel	7	Tempo	LN	410 PI	famiglia, patriottismo, speranza, giustizia, Brasolia	Tempo, Legge, <i>Giustizia, Famiglia</i>
Forsetta	9	Materia	LB	XIII PI	giustizia, legge, obbedienza e lealtà, sincerità, protezione di Vestland	Materia, Legge, Bene, <i>Giustizia</i>
Frey	13	Pensiero	NB	1660 PI	ardore e strategia in battaglia, virilità, lealtà, amicizia, agricoltura e fertilità	Pensiero, Bene, Forza, <i>Fertilità</i>
Freyja	13	Pensiero	NB	1660 PI	donne guerriere, fertilità, famiglia, abbondanza, bellezza, amore, Seidh (profezia), anime dei valorosi	Pensiero, Bene, <i>Fertilità, Famiglia</i>
Fugit	22	Tempo	LN	19.000 PI	preservare il flusso del tempo, memoria, storia, esperienza, conoscenza	Tempo, Legge, <i>Conoscenza, Oracolo</i>
Garal Glitterlode	12	Materia	CB	3100 PI	gnomi, inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato	Materia, Caos, Bene, <i>Artigianato</i>
Generale Eterno	7	Materia	LM	VI PI	guerra, battaglia, disciplina, vittoria, ferocia, lealtà, pragmatismo, soldati, mercenari	Materia, Legge, Male, <i>Guerra</i>
Gorm	19	Energia	LN	444 PI	giustizia, guerra, tempeste, Cynidicea	Energia, Legge, Guerra, <i>Tempesta, Giustizia</i>
Gorrziok	22	Materia	N	10.000 PI	giganti del mare e delle tempeste, oceani, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione	Materia, Distruzione, <i>Protezione, Mare, Tempesta</i>
Grande Drago	26	Materia	N	Preistoria	draghi e creature rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia	Materia, Magia, <i>Conoscenza, Forza, Draghi</i>
Guidarezzo	15	Energia	LN	3930 PI	arti (specialmente musica e canto), ordine, creature armoniche	Energia, Legge, <i>Arti</i>
Halav	17	Pensiero	LN	X PI	guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi e armaioli, sacrificio, combattere gli umanoidi	Pensiero, Legge, Forza, <i>Guerra, Nobiltà</i>
Harrow	10	Pensiero	CN	V DI	diaboli, illusione, sogni e incubi, favorire gli aspiranti immortali della dimensione dell'incubo	Pensiero, Caos, <i>Inganno, Illusione</i>
Hattani	14	Materia	NB	760 PI	clan dell'orso, proteggere Atruaghin e i suoi Figli, coraggio, lealtà, battaglia	Materia, Bene, Guerra, <i>Protezione, Coraggio</i>
Hel	36	Entropia	NM	Primordi	reincarnazione, corruzione, morte, tenebre ed energie fredde, aumentare il male e l'entropia, mutaforma malvagi, creature dell'ombra e del gelo	Entropia, Male, Morte, <i>Corruzione, Tenebre, Gelo</i>
Hircismus	13	Entropia	CM	V PI	violenza, dolore, tortura, distruzione, umanoidi	Entropia, Caos, Male, <i>Dolore</i>
Hymir	15	Tempo	NB	XV PI	giganti del mare, acqua e liquidi, alchimia, sapienza, baldoria	Tempo, Bene, Acqua, <i>Mare</i>



Nome	Liv.	Sfera	All.	Data	Aree d'interesse	Domini
Idraote	18	Energia	N	II DI	magia, conoscenza, alchimia, medicina, strategia	Energia, Magia, Guarigione, Conoscenza
Idris	15	Entropia	NM	VI PI	vendetta, raggio, distruggere gli elfi, dominio, incroci magici, umanoidi, draghi, naga, viverne	Entropia, Male, <i>Corruzione, Draghi, Vendetta</i>
Iliric	8	Energia	NM	XII PI	magia, conoscenza, avidità, egoismo, ambizione	Energia, Male, Magia, Conoscenza
Ilmarinen	16	Materia	NB	1555 PI	invenzioni, costrutti magici, magia, artigianato, eroismo, patriottismo, sacrificio, guerra, musica	Materia, Bene, <i>Artigianato</i> , Guerra, Magia
Ilsundal	33	Energia	LB	1800 PI	protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace	Energia, Legge, Bene, Conoscenza, Vegetale, Magia
Infauft	12	Materia	LN	II DI	perfezione, unità di mente e corpo, armonia universale (interiore ed esteriore), disciplina	Materia, Legge, Conoscenza, <i>Volontà</i>
Ixion	36	Energia	NB	Primordi	luce, sole, fuoco, potenza, eroismo, guerra, sapienza, bandire le tenebre, opporsi all'entropia e al male, preservare equilibrio e ordine universale	Energia, Bene, Fuoco, Sole, Guerra, Conoscenza
Jammudaru	5	Entropia	CM	XII PI	orchi, giganti malvagi, vendetta, violenza, tortura, paura	Entropia, Caos, Male, <i>Vendetta</i>
Ka	35	Materia	LB	Preistoria	protezione della vita, preservare la conoscenza e le civiltà, prosperità, saggezza, guarigione, magia, Mondo Cavo, tortle, rettili, lucertoloidi, giganti delle rocce	Materia, Legge, Bene, Conoscenza, Guarigione, Protezione
Kagyar	28	Materia	N	11.000 PI	nani, artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori	Materia, Terra, <i>Artigianato, Metalli</i>
Kallala	14	Tempo	CN	XIX PI	folletti acquatici (nixie), seduzione, malizia, furbizia, femminilità	Tempo, Caos, Acqua, <i>Persuasione</i>
Karaash	6	Pensiero	N	VII PI	umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza	Pensiero, Guerra, Forza
Kersy	10	Materia	CN	990 PI	magia, stregoneria, ammaliamento, egocentrismo, godere la vita	Materia, Caos, Magia, <i>Persuasione</i>
Khoronus	36	Tempo	N	4050 PI	flusso temporale, sapienza, storia, filosofia, buon governo, pazienza, diplomazia, persuasione	Tempo, Conoscenza, Magia, <i>Nobiltà, Oracolo, Persuasione</i>
Kiranjo	7	Entropia	CM	480 PI	minotauri, avidità, violenza, furia, crudeltà, massacro, berserker	Entropia, Caos, Male, <i>Distruzione</i>
Korotiku	32	Pensiero	CB	Primordi	pensiero lucido, libertà, saggezza, astuzia, furbizia, imbrogli, sotterfugi, scherzo, divertimento, aranea, lupin, anticonformismo, tanagoro, aracnidi	Pensiero, Caos, Bene, <i>Inganno, Sotterfugio</i>
Korrigan, i	22	Energia	NB	1640 PI	elfi, protezione, guarigione, magia, conoscenza, natura, fertilità, sacrificio, coraggio, caccia, Wendar	Energia, Bene, Magia, Protezione
Koryis	10	Pensiero	LB	990 PI	pace, prosperità, diplomazia, pietà, tolleranza, rispetto delle leggi	Pensiero, Legge, Bene, <i>Persuasione</i>
Kurtulmak	9	Energia	CN	V PI	coboldi, cayma, sotterfugi, trappole, astuzia, tattica, guerra, fuoco	Energia, Caos, Guerra, Fuoco
Kythria	2	Energia	CN	910 DI	passione, sensualità, lussuria, bellezza, Ierendi	Energia, Caos, <i>Persuasione</i>

Nome	Liv.	Sfera	All.	Data	Aree d'interesse	Domini
Liena	1	Tempo	LN	980 DI	guerra, storia, disciplina, ordine, Norwold, Thyatis	Tempo, Legge, Guerra
Lokena	2	Materia	LN	920 DI	intelligenza, astuzia, tattica, guerra, magia	Materia, Legge, Magia, Guerra
Loki	30	Entropia	CM	XVIII PI	inganno, menzogna, tradimento, raggio, astuzia, fuoco, Hule, gremlin	Entropia, Caos, Male, Inganno, Fuoco
Lornasen	8	Energia	NB	V PI	bellezza, perfezione, grazia, primavera, piante, natura, fertilità, elfi	Energia, Bene, Vegetale, Fertilità
Loup	12	Pensiero	LM	XVII PI	lupin, morte, inverno, ferocia, sopravvivenza del più forte, notte, nomadismo, lealtà al clan	Pensiero, Legge, Male, Morte
Luca	12	Tempo	N	Preistoria	vita, proteiformi, origine del cosmo	Tempo, Protezione
Maat	30	Materia	LB	1530 PI	giustizia, onore, virtù, integrità, onestà, ordine, lealtà, redenzione, lotta contro il caos e il male	Materia, Legge, Bene, Giustizia
Macroblan	11	Materia	LM	I DI	prosperità, commercio, denaro, ricchezza, avidità, Tanagorchi	Materia, Legge, Male, Commercio
Madarua	19	Energia	NB	345 PI	donne guerriere, coraggio, ciclo naturale, fertilità, Cynidicea	Energia, Bene, Guerra, Coraggio, Fertilità
Mahmatti	13	Energia	N	452 PI	clan dell'alce, proteggere i figli di Atruaghin, saggezza, natura, magia	Energia, Magia, Vegetale, Animale
Malafor	13	Materia	NB	1440 PI	marinidi, delfini, protezione e prosperità delle razze acquatiche e del mare	Materia, Bene, Animale, Mare
Malinois	14	Pensiero	NB	830 PI	lupin, caccia, guerra, coraggio, giusta vendetta, armi e armaioli, cacciatori di licantropi	Pensiero, Bene, Guerra, Caccia, Vendetta
Marwdyn	7	Energia	N	II PI	necromanzia, morte, ricerca magica, imprevedibilità	Energia, Morte, Magia
Masauwu	28	Entropia	NM	X PI	intrigo, inganno, politica, diplomazia, finzione, illusione, manipolazione della volontà altrui, corruzione, ricerca di candidati entropici, ladri, spie, truffatori	Entropia, Male, Inganno, Illusione, Persuasione
Mâtin	7	Pensiero	LB	VI DI	lupin, tortle, Renardie, sicurezza, protezione, guardiani, fortezze, sacrificio e martiri della patria	Pensiero, Legge, Bene, Protezione
Mazikeen	13	Energia	N	I PI	ricerca magica, tecnomanzia (magia e tecnologia insieme), costrutti magici	Energia, Magia, Conoscenza
Mealiden	23	Energia	NB	250 PI	elfi, Alfheim, protezione, guerra, lealtà, avventurieri ed esploratori	Energia, Bene, Protezione, Guerra, Viaggio
Minroth	13	Materia	LB	XI PI	Minrothad, patriottismo, speranza, prosperità, ricchezza, commercio	Materia, Legge, Bene, Commercio
Mrikitat	19	Tempo	CN	491 DI	topi mannari, sotterfugi, ladri	Tempo, Caos, Inganno, Sotterfugio
N'grath	28	Materia	LM	Preistoria	Orde, potere, forza, conquista, astuzia	Materia, Legge, Male, Terra, Forza
Ninfangle	27	Materia	N	15.000 PI	audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia, imprese impossibili, rakasta	Materia, Viaggio, Caccia, Coraggio
Ninsun	20	Energia	NB	3400 PI	magia, conoscenza, saggezza, prosperità, fertilità, agricoltura	Energia, Bene, Conoscenza, Magia, Fertilità



Nome	Liv.	Sfera	All.	Data	Aree d'interesse	Domini
Nob Nar	12	Pensiero	NB	510 PI	halfling, vagabondi e avventurieri, audacia, imprese eroiche	Pensiero, Bene, Viaggio, Coraggio
Noumena	34	Pensiero	N	460 PI	conoscenza, astuzia, enigmi, misteri, magia, tattica, strategia e logica	Pensiero, Conoscenza, Magia, Volontà
Nyx	33	Entropia	NM	6000 PI	tenebre e oscurità, non-morte, necromanzia, magia, notte, segreti	Entropia, Male, Morte, Magia, Tenebre
Odino	36	Pensiero	LB	Primordi	buon governo, autorità, equità, astuzia, conoscenza, saggezza, magia, cielo, tempeste, venti, aria	Pensiero, Legge, Bene, Aria, Conoscenza, Tempesta
Oleyan	2	Tempo	CN	1600 PI	Verdier, potere, prosperità, artigianato	Tempo, Caos, Artigianato
Opale	13	Materia	N	VII DI	draghi neutrali, lucertoloidi, vendetta, perseveranza	Materia, Forza, Draghi, Vendetta, Volontà
Orcus	25	Entropia	CM	XX PI	morte violenta, sadismo, distruzione di massa, non-morti, cannibalismo, verri diabolici e licantropi malvagi	Entropia, Caos, Male, Distruzione, Morte
Ordana	31	Tempo	NB	Preistoria	natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane	Tempo, Bene, Vegetale, Protezione, Fertilità
Paarkum	8	Materia	LB	I DI	ordine, giustizia, lealtà, fedeltà, virtù, sincerità	Materia, Legge, Bene, Giustizia
Palartarkan	12	Energia	N	840 PI	Alphatia (Ar Fluttuante), astronomia e astrologia, piano elementale dell'aria, magie di gravità, aria e volo	Energia, Magia, Conoscenza, Gravità
Palson	4	Pensiero	NB	VI DI	tattica, arti (musica, teatro, pittura, poesia e prosa), passione, poliedricità	Pensiero, Bene, Arti
Patura	4	Energia	NB	VIII DI	donne, famiglia, fedeltà, maternità, figli	Energia, Bene, Famiglia
Perla	10	Materia	CM	IX DI	draghi e lucertoloidi caotici, istinto, caccia, avidità, dominio	Materia, Caos, Male, Draghi
Petra	17	Tempo	LN	VIII PI	patriottismo, protezione, coraggio, lealtà, virtù, resistenza, chierici combattenti, città assediate, traldar e discendenti	Tempo, Legge, Protezione, Guerra, Coraggio
Pflarr	25	Energia	N	1540 PI	magia, conoscenza, protezione, hutaakani, costrutti magici	Energia, Magia, Conoscenza, Protezione
Pharamond	23	Energia	CN	930 PI	potere, magia, ambizione, inganno, scaltrezza, slealtà	Energia, Caos, Magia, Inganno
Plasmatore	7	Energia	NB	240 DI	pace, carità, uguaglianza, giustizia, tolleranza, proteggere i deboli	Energia, Bene, Protezione, Persuasione
Polunius	25	Materia	LN	XV PI	tritoni, architettura, magia, arti e artigianato, creatività, tradizione	Materia, Legge, Magia, Artigianato, Arti
Protius	29	Tempo	N	Primordi	oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio	Tempo, Acqua, Animale, Viaggio, Mare
Qywattz	20	Pensiero	NM	11.000 PI	neh-thalggu, conoscenza, potere, inganno	Pensiero, Male, Conoscenza, Inganno
Rad	22	Energia	LN	855 DI	Radiosità, magia, ricerca magica, conoscenza, ordine, Glantri	Energia, Legge, Magia, Conoscenza
Rafiel	21	Energia	LB	1104 PI	elfi dell'ombra, Radiosità, ordine, sicurezza, pace, scienza e magia	Energia, Legge, Bene, Magia, Protezione
Raith	11	Energia	CB	XI PI	giusta vendetta, ordalie, onore, verità	Energia, Caos, Bene, Vendetta
Ralon	4	Pensiero	NB	VII DI	Renardie, fertilità, vita, agricoltura, commercio, ricchezza, prosperità, guarigione, gioia, lupin, tortle	Pensiero, Bene, Guarigione, Fertilità

Nome	Liv.	Sfera	All.	Data	Aree d'interesse	Domini
Ranivorus	16	Entropia	CM	X PI	gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio	Entropia, Caos, Male, Distruzione, <i>Follia</i>
Rathanos	28	Energia	CN	XXX PI	fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio	Energia, Caos, Fuoco, Magia, Forza
Razud	31	Energia	NB	4400 PI	Alphatia, autodeterminazione, indipendenza, libertà, coraggio, forza, autorità	Energia, Bene, Forza, <i>Coraggio, Volontà</i>
Ruaidhri Hawkbane	3	Pensiero	LM	VIII DI	sterminare licantropi, coraggio, cacciatori, proteggere i semi-umani	Pensiero, Legge, Male, <i>Caccia</i>
Saasskas	17	Entropia	CM	XXIV PI	distruzione, conquista, necromanzia, oceani, pesci diavolo	Entropia, Caos, Male, Morte, <i>Mare</i>
Saturnius	16	Energia	CB	XIX PI	libertà, lotta alla schiavitù, indipendenza, pirati, avventurieri	Energia, Caos, Bene, Viaggio
Signore del Fuoco	32	Energia	N	Primordi	protezione del Piano del Fuoco e delle creature legate al fuoco	Energia, Fuoco, Magia, Sole, <i>Illusione</i>
Signore dell'Acqua	32	Tempo	N	Primordi	protezione del Piano dell'Acqua e delle creature legate all'acqua	Tempo, Acqua, Guarigione, <i>Mare, Gelo</i>
Signore dell'Aria	32	Pensiero	N	Primordi	protezione del Piano dell'Aria e delle creature legate all'aria	Pensiero, Aria, Conoscenza, <i>Gravità, Tempesta</i>
Signore della Terra	32	Materia	N	Primordi	protezione del Piano della Terra e delle creature legate alla terra	Materia, Terra, Forza, Protezione, <i>Fertilità</i>
Simurgh	18	Tempo	NB	Preistoria	proteggere i viventi e il flusso temporale, salute, sapienza, volatili, viaggio	Tempo, Bene, Protezione, Guarigione, Viaggio
Sinbad	15	Pensiero	NB	4000 PI	viaggio, esplorazione, avventura, coraggio, superare qualsiasi confine	Pensiero, Bene, Viaggio, <i>Coraggio</i>
Skuld	17	Entropia	N	Primordi	futuro, fato, morte, divinazione, visioni	Entropia, Fortuna, Morte, <i>Oracolo</i>
Slizzark	15	Energia	NM	2740 PI	kopru, dominio dei deboli, potere, corruzione	Energia, Male, <i>Corruzione, Schiavitù</i>
Soubrette	11	Pensiero	NB	IV DI	arti, talento, illusione, persuasione	Pensiero, Bene, <i>Arti, Illusione</i>
Ssu-Ma	23	Pensiero	LN	Preistoria	memoria, storia, libri, sapienza, educazione, ordine, saggi, scribi	Pensiero, Legge, Conoscenza
Stodos	11	Entropia	NM	Preistoria	gelo, ghiacci, tempeste, esseri del gelo	Entropia, Male, <i>Gelo, Tempesta</i>
Tahkati	16	Energia	CN	1620 PI	clan del cavallo, cavalli e cavalieri, proteggere i figli di Attruaghin, combattimento, vendetta, fierezza	Energia, Caos, Guerra, Forza, Animale
Talitha	25	Entropia	CM	XIV PI	autogrificazione a spese altrui, avidità, egocentrismo, inganno, immoralità, discordia, tradimento, ladri, assassini	Entropia, Caos, Male, Inganno, <i>Sotterfugio</i>
Tarastia	30	Energia	LN	2330 PI	legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta	Energia, Legge, <i>Giustizia, Vendetta</i>
Taroyas	6	Tempo	LN	VII PI	Milenia, nobiltà, autorità, potere, ordine, buon governo	Tempo, Legge, <i>Nobiltà</i>
Terra	36	Materia	LB	Preistoria	creazione e protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), equilibrio del ciclo vitale, natura, nascita, prosperità, fertilità, terra, allevatori, agricoltori	Materia, Legge, Bene, Terra, Protezione, <i>Fertilità</i>
Terreno	21	Materia	LN	4000 PI	protezione del Piano della Terra, ordine, forza, elementi della terra	Materia, Legge, Terra, Forza



Nome	Liv.	Sfera	All.	Data	Aree d'interesse	Domini
Thanatos	35	Entropia	CM	Primordi	la fine di tutte le forme di vita, morte, entropia, distruzione, oblio, decadenza, corruzione	Entropia, Caos, Male, Morte, Distruzione, <i>Corruzione</i>
Thor	28	Energia	NB	1750 PI	guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia	Energia, Bene, Forza, Guerra, <i>Coraggio</i>
Tiresias	9	Pensiero	N	780 PI	visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia	Pensiero, Magia, <i>Oracolo, Arti</i>
Tourlain	8	Pensiero	CB	IV DI	perseveranza, tenacia, scaltrezza, sacrificio, anarchia, sfortunati	Pensiero, Caos, Bene, <i>Volontà</i>
Turmis	1	Pensiero	CB	940 DI	audacia, spavalderia, scaltrezza, imprese epiche, avventurieri e ladri spacconi	Pensiero, Caos, Bene, <i>Sotterfugio</i>
Tyche	27	Pensiero	CN	Primordi	la sorte (buona o cattiva), il caso, il destino, rischio e azzardo	Pensiero, Caos, Fortuna
Urtson	12	Materia	LB	XI PI	ordine, pace, cooperazione, diplomazia, mediazione, kryst	Materia, Legge, Bene, <i>Persuasione</i>
Usamigaras	19	Energia	CN	333 PI	magia, guarigione, astuzia, viaggio, messaggeri, ladri, Cynidicea	Energia, Caos, Magia, <i>Guarigione, Sotterfugio</i>
Utnapishtim	20	Materia	LN	2800 PI	sopravvivenza, viaggio, giustizia, protezione delle specie viventi	Materia, Legge, Viaggio, Protezione, <i>Giustizia</i>
Valerias	31	Materia	CB	Primordi	amore, passione, desiderio, sensualità, bellezza, arti, fertilità, protezione, carità	Materia, Caos, Bene, Protezione, <i>Arti, Persuasione</i>
Vanya	23	Tempo	N	380 PI	guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore, forza, potere femminile, parto (solo in Milenia)	Tempo, Guerra, Forza, <i>Coraggio</i>
Wayland	21	Materia	N	XVII PI	metallurgia, artigianato, fabbri, armaioli, ingegneri, costrutti magici	Materia, Magia, <i>Artigianato, Metalli</i>
Wogar	6	Materia	NM	1263 PI	goblin, guerra e tattiche militari, conquista, ferocia, predatori, lupi mannari	Materia, Male, Guerra, Animale
Yagrai	12	Entropia	NM	XVII PI	umanoidi (hobgoblin e orchi), ostinazione e tenacia, morte e necromanzia	Entropia, Male, Morte, <i>Volontà</i>
Yav	13	Tempo	N	758 DI	Yavdlom, veggenti, profezie, proteggere il flusso temporale	Tempo, Conoscenza, Fortuna, <i>Oracolo</i>
Zalaj	20	Tempo	LN	10.200 PI	giganti delle nuvole e delle montagne, conoscenza, magia, forza	Tempo, Legge, Forza, <i>Magia, Gravità</i>
Zirchev	17	Energia	N	870 PI	caccia, sopravvivenza, tolleranza, natura, magia, animali, razze silvane, emarginati, licantropi	Energia, Animale, <i>Magia, Caccia</i>
Zugzul	32	Energia	NM	Primordi	potere, conquista, fuoco, necromanzia, tenebre, guerra	Energia, Male, Fuoco, Morte, Guerra

## APPENDICE 3

# INDICE GERARCHICO DEGLI IMMORTALI

Viene presentato di seguito un elenco riepilogativo degli Immortali sulla base del rispettivo livello di potere all'interno delle gerarchie celesti, in ordine discendente (dai più potenti ai meno potenti, in ordine alfabetico). La lista include per ciascuna divinità il vero nome, il livello, l'allineamento, la sfera di appartenenza e la data di ascensione. I primi cinque immortali elencati in *grassetto italico* sono i Gerarchi Supremi delle Sfere.

### GERARCA

Nome	Liv.	All.	Sfera	Data
<b>Hel</b>	36	NM	Entropia	Primordi
<b>Ixion</b>	36	NB	Energia	Primordi
<b>Khoronus</b>	36	N	Tempo	4050 PI
<b>Odino</b>	36	LB	Pensiero	Primordi
<b>Terra</b>	36	LB	Materia	Preistoria
Ka	35	LB	Materia	Preistoria
Thanatos	35	CM	Entropia	Primordi
Djaea	34	N	Materia	2930 PI
Noumena	34	N	Pensiero	460 PI
Ilkundal	33	LB	Energia	1800 PI
Nyx	33	NM	Entropia	6000 PI
Atruaghin	32	LB	Materia	795 PI
Korotiku	32	CB	Pensiero	Primordi
Signore dell'Acqua	32	N	Tempo	Primordi
Signore dell'Aria	32	N	Pensiero	Primordi
Signore del Fuoco	32	N	Energia	Primordi
Signore della Terra	32	N	Materia	Primordi
Zugzul	32	NM	Energia	Primordi
Atzanteotl	31	NM	Entropia	1500 PI
Ordana	31	NB	Tempo	Preistoria
Razud	31	CB	Energia	4400 PI
Valerias	31	NB	Materia	Primordi

### ETERNO

Nome	Liv.	All.	Sfera	Data
Demogorgone	30	CM	Entropia	25.000 PI
Loki	30	CM	Entropia	XVIII PI
Maat	30	LB	Materia	1530 PI
Tarastia	30	LN	Energia	2330 PI
Protius	29	N	Tempo	Primordi
Kagyar	28	N	Materia	11.000 PI
Masauwu	28	NM	Entropia	X PI
N'grath	28	LM	Materia	Preistoria
Rathanos	28	CN	Energia	XXX PI
Thor	28	NB	Energia	1750 PI
Ninffangle	27	N	Materia	15.000 PI
Tyche	27	CN	Pensiero	Primordi
Grande Drago	26	N	Materia	Preistoria
Asterius	25	NB	Pensiero	3200 PI
Orcus	25	CM	Entropia	XX PI
Pflarr	25	N	Energia	1540 PI
Polunius	25	LN	Materia	XV PI
Talitha	25	CM	Entropia	XIV PI

### EMPIREO

Nome	Liv.	All.	Sfera	Data
Mealiden	23	NB	Energia	250 PI
Pharamond	23	CN	Energia	930 PI
Ssu-Ma	23	LN	Pensiero	Preistoria
Vanya	23	N	Tempo	380 PI
Fugit	22	LN	Tempo	19.000 PI
Gorrziok	22	N	Materia	10.000 PI
I Korrgan	22	NB	Energia	1640 PI
Rad	22	LN	Energia	855 DI
Alphaks	20	CM	Entropia	VI DI
Qywattz	20	NM	Pensiero	11.000 PI
Rafiel	21	LB	Energia	1104 PI
Terreno	21	LN	Materia	4000 PI
Wayland	21	N	Materia	XVII PI
Eiryndul	20	CB	Energia	1200 PI
Ninsun	20	NB	Energia	3400 PI
Utnapishtim	20	LN	Materia	2800 PI
Zalaj	20	LN	Tempo	10.200 PI
Bachraeus	19	CM	Entropia	1320 PI
Gorm	19	LN	Energia	444 PI
Madarua	19	NB	Energia	345 PI
Mrikitat	19	CN	Tempo	491 DI
Usamigaras	19	CN	Energia	333 PI



## CELESTIALE

Nome	Liv.	All.	Sfera	Data
Arik	18	CM	Entropia	Preistoria
Bastet	18	CN	Materia	19.000 PI
Calitha	18	NB	Tempo	1670 PI
Diulanna	18	NB	Pensiero	XVIII PI
Idraote	18	N	Energia	II DI
Simurgh	18	NB	Tempo	Preistoria
Halav	17	LN	Pensiero	X PI
Petra	17	LN	Tempo	VIII PI
Skuld	17	N	Entropia	Primordi
Saasskas	17	CM	Entropia	XXIV PI
Zirchev	17	N	Energia	870 PI
Alphatia	16	LB	Energia	800 PI
Chardastes	16	LB	Tempo	1360 PI
Cretia	16	CN	Pensiero	2850 PI
Diamante	16	LB	Materia	515 DI
Ilmarinen	16	NB	Materia	1555 PI
Ranivorus	16	CM	Entropia	X PI
Saturnius	16	CB	Energia	XIX PI
Tahkati	16	CN	Energia	1620 PI
Guidarezzo	15	LN	Energia	3930 PI
Hymir	15	NB	Tempo	XV PI
Idris	15	NM	Entropia	VI PI
Sinbad	15	NB	Pensiero	4000 PI
Slizzark	15	NM	Energia	2740 PI
Bartziluth	14	CN	Energia	XII PI
Crestaguzza	14	N	Tempo	XI PI
Danel	14	NM	Entropia	770 PI
Hattani	14	NB	Materia	760 PI
Kallala	14	CN	Tempo	XIX PI
Malinois	14	NB	Pensiero	830 PI
Ahmanni	13	LB	Pensiero	VII PI
Bagni	13	CM	Entropia	XII PI
Granfauci				
Brindorhin	13	LB	Tempo	572 PI
Frey	13	NB	Pensiero	1660 PI
Freyja	13	NB	Pensiero	1660 PI
Hircismus	13	CM	Entropia	V PI
Mahmatti	13	N	Energia	452 PI
Malafor	13	NB	Materia	1440 PI
Mazikeen	13	N	Energia	I PI
Minroth	13	LB	Materia	XI PI
Opale	13	N	Materia	VI DI
Yav	13	N	Tempo	758 DI

## TEMPORALE

Nome	Liv.	All.	Sfera	Data
Cochere	12	NB	Pensiero	2920 PI
Garal Glitterlode	12	CB	Materia	3100 PI
Infauft	12	LN	Materia	II DI
Loup	12	LM	Pensiero	XVII PI
Luca	12	N	Tempo	Preistoria
Nob Nar	12	NB	Pensiero	510 PI
Palartarkan	12	N	Energia	840 PI
Urtson	12	LB	Materia	XI PI
Yagrai	12	NM	Entropia	XVII PI
Faunus	11	CN	Materia	20.000 PI
Macroblan	11	LM	Materia	I DI
Raith	11	CB	Energia	XI PI
Soubrette	11	NB	Pensiero	IV DI
Stodos	11	NM	Entropia	Preistoria
Brissard	10	NM	Entropia	630 PI
Coberham	10	N	Energia	VI PI
Crakkak	10	CN	Materia	IV PI
Harrow	10	CN	Pensiero	V DI
Kersy	10	CN	Materia	990 PI
Koryis	10	LB	Pensiero	990 PI
Perla	10	CM	Materia	IX DI
Buglore	9	LN	Materia	II PI
Forsetta	9	LB	Materia	XIII PI
Kurtulmak	9	CN	Energia	V PI
Tiresias	9	N	Pensiero	780 PI
Iliric	8	NM	Energia	XII PI
Lornasen	8	NB	Energia	V PI
Paarkum	8	LB	Materia	I DI
Tourlain	8	CB	Pensiero	IV DI
Arnelee	7	NB	Pensiero	456 PI
Carnelian	7	LN	Tempo	IV DI
Corvo	7	CN	Pensiero	IV DI
Finidel	7	LN	Tempo	410 PI
Generale	7	LM	Materia	VI PI
Eterno				
Kiranjō	7	CM	Entropia	480 PI
Marwdyn	7	N	Energia	II PI
Mâtin	7	LB	Pensiero	VI DI
Plasmatore	7	NB	Energia	240 DI

**INIZIATO**

Nome	Liv.	All.	Sfera	Data
Aracne Prima	6	LM	Entropia	5000 PI
Chirone	6	NB	Materia	XI PI
Karaash	6	N	Pensiero	VII PI
Taroyas	6	LN	Tempo	VII PI
Wogar	6	NM	Materia	1263 PI
Dodici Osservatori	5	N	Materia	II DI
Jammudaru	5	CM	Entropia	XII PI
Palson	4	NB	Pensiero	VI DI
Patura	4	NB	Energia	VIII DI
Ralon	4	NB	Pensiero	VII DI
Al-Kalim	3	LN	Tempo	1001 DI
Bemarris	3	CB	Energia	V DI
Brandan	3	LN	Materia	VI DI
Ruaidhri	3	LM	Pensiero	VIII DI
Hawkbane				
Clébard	2	LN	Pensiero	954 DI
Kythria	2	CN	Energia	910 DI
Lokena	2	LN	Materia	920 DI
Oleyan	2	CN	Tempo	1600 PI
Benekander	1	NB	Energia	1002 DI
Liena	1	LN	Tempo	980 DI
Turmis	1	CB	Pensiero	940 DI

**Gerarchi: 22**

<i>Energia</i>	<i>Entropia</i>	<i>Materia</i>	<i>Pensiero</i>	<i>Tempo</i>
5	4	6	4	3

**Eterni: 18**

<i>Energia</i>	<i>Entropia</i>	<i>Materia</i>	<i>Pensiero</i>	<i>Tempo</i>
4	5	6	2	1

**Empirei: 22**

<i>Energia</i>	<i>Entropia</i>	<i>Materia</i>	<i>Pensiero</i>	<i>Tempo</i>
10	2	4	2	4

**Celestiali: 42**

<i>Energia</i>	<i>Entropia</i>	<i>Materia</i>	<i>Pensiero</i>	<i>Tempo</i>
10	8	7	8	9

**Temporali: 38**

<i>Energia</i>	<i>Entropia</i>	<i>Materia</i>	<i>Pensiero</i>	<i>Tempo</i>
8	4	12	11	3

**Iniziati: 21**

<i>Energia</i>	<i>Entropia</i>	<i>Materia</i>	<i>Pensiero</i>	<i>Tempo</i>
4	2	5	6	4

**Numero Totale di Immortali Conosciuti: 163**

<i>Energia</i>	<i>Entropia</i>	<i>Materia</i>	<i>Pensiero</i>	<i>Tempo</i>
41	25	40	33	24



## APPENDICE 4

# ELENCO PER ΠΟΜΕ O ΣΟΡΑΠΠΟΜΕ

Di seguito vengono elencati gli immortali riportando tutti i nomi coi quali sono noti alle popolazioni di Mystara. Questo elenco include tutti i nomi indicati nella descrizione dell'immortale (sia quello ufficiale che quelli tra le parentesi in grassetto), e per ciascun nome viene elencato in ordine alfabetico il luogo (nazione o macro-regione) ove la divinità è venerata, nonché l'identità con cui l'immortale è conosciuto in quel luogo (se è diverso dal suo nome standard). Alcuni degli alter ego o soprannomi riportati sono stati inventati in questo supplemento per arricchire certi pantheon regionali o razziali, e vengono elencati in *italico* proprio come viene fatto nella descrizione dell'immortale nel Capitolo 2. Dopo ogni nome inoltre viene riportato tra parentesi quadre il manuale in cui l'immortale è descritto o in cui compare quello specifico nome (dato che in alcuni casi il nome dell'immortale è stato accorpato ad un'altra divinità). Naturalmente per gli appellativi inventati in questo manuale (evidenziati in corsivo) non viene dato alcun riferimento a fonti ufficiali. Per quanto riguarda le abbreviazioni usate, si faccia riferimento alla legenda presente all'inizio del Capitolo 2.

Nella lista seguente le regioni del Sind e del Shahjapur, nonché l'etnia Neathar del Mondo Cavo, vengono citati solo per alcuni immortali di cui sono noti i nomi caratteristici presso quelle culture. Tuttavia è opportuno far presente che tutti gli immortali attivi su Mystara sono presenti nei pantheon delle civiltà succitate.



**Aegir**: v. **Hymir** (Helskir, Terre del Nord)  
**Afrodite** [IM2]: v. **Kythria** (solo nella IM2)  
**Agundji** [OHP]: v. **Grande Drago** (Terre dei Wallara)  
**Ahmanni Cavalca-testuggini** [GAZ14]: Clan di Atruaghin  
**Ahti**: v. **Protius** (Autuasmaa)  
**Ait-tha** [OHP]: v. **Talitha** (Penisola di Capo Orchetto)  
**Ajakori**: v. **Koriys** (Isole delle Perle)

**Aksyri** [CoM]: v. **Ixion** (Sind)  
**Al-Kalim** [GAZ2, GAZ4, SCS, WotI]: Darokin, Gargoña, Ierendi, Saragòn, Ylaruam  
**Alphaks** [M1, M2, DotE, HW, WotI]: Alpha, Alphatia, Bellissaria, Dunadale, Esterhold, Isole Alatiene, Ochalea (*Huihuai Dazhi*), Porto dell'Est, Thyatis  
**Alphatia** [DotE, HW, WotI]: Alphatia, Bellissaria, Elfi del Popolo Mite, Isole Alatiene, Ochalea (*Yaolan Chuangzuo*)  
**Ambasciatore, l'** [SCS]: v. **Masauwu** (Almarròn, Dunwick, Gargoña, Narvaez, Richland, Saragòn, Texeiras, Thyatis, Torreòn, Vilaverde)  
**Amon** [HWR2]: v. **Odino** (Nithiani, Thothia)  
**Anain**: v. **Regina Scarlatta** (Isola dell'Alba)  
**Anying Nushi**: v. **Nyx** (Ochalea)  
**Angrboda**: v. **Demogorgone** (Norwold, Terre del Nord)  
**Apollo** [IM2]: v. **Palson** (solo nella IM2)  
**Apophis**: v. **Bachraeus** (Nithiani, Ylaruam)  
**Aracne Prima** [M5]: Alphatia (*Regina Ragno*), Altopiano Perduto (Ragno della Notte), Cestia (*Regina Ragno*), Herath (*Asharya*), Ochalea (*Yapo Zhu-Hou*), Tanegioth (*Rakhnee*), Thothia (Ragno della Notte)  
**Aravjuk**: v. **Harrow** (Hule)  
**Arduinna** [SCS]: v. **Diulanna** (Robrenn)  
**Ares** [HWR2]: v. **Bemarris** (solo nella IM2)  
**Arik** [B3, WotI]: Alphatia, Brun, Davania, Skothar  
**Arna** [X8]: v. **Gorziok** (Teki-nura-ria)  
**Arnelee** [IM2]: Dunadale, Helskir (*Gna*), Norwold (*Gna*), Ochalea (*Han Li*), Terre del Nord (*Gna*), Westrouрке  
**Artiglio Bianco**: v. **Ninfangle** (Hyborea, Nentsun, Norwold)  
**Asharya**: v. **Aracne Prima** (Herath)  
**Asterius** [DotE, HW, HWA1-3, HWR3, SCS, WotI]: Alphatia, Cathos, Cinque Contee, Darokin, Dunwick (*Il Mercante*), Glantri, Ierendi, Karameikos, L'Approdo, Meghala Kimata, Minaea, Mileniani, Minrothad, Nithiani (Zephyr), Norwold (*Hermod*), Ondamarina, Porto dell'Ovest, Richland (*Il Mercante*), Robrenn (Belnos), Sind (Kudesha, Murtijai), Terre del Nord (*Hermod*),

Texeiras (*Il Mercante*), Thothia (Zephyr), Thyatis, Traldar, Vilaverde (*Il Mercante*), Ylaruam  
**Atena** [IM2]: v. **Lokena** (solo nella IM2)  
**Atruaghin** [GAZ14, HWR1, WotI]: Azcani (Quetzalcoatl), Clan di Atruaghin  
**Atzanteotl** [GAZ10, GAZ13, HW, HWR1, OHP, WotI]: Azcani, Città-stato Jakar, Clan di Atruaghin, Costa della Giungla, Elfi Schattenalfen, Graakhalia (*Skorpios*), Nimmur (Menlil), Terre dell'Ombra, Terre Brulle (Skorpios), Terre del Nord (*Ivaldi*)  
**Avventuriero** [OHP]: v. **Eiryndul** (Aeryl)  
**Ayazi** [CoM]: v. **Ixion** (Sind)  
**Ayodhya** [CoM]: v. **Isundal** (Sind)



**Ba Pian-Shu**: v. **Brissard** (Ochalea)  
**Bachraeus** [RC]: Costa della Giungla, Meghales Amosses, Mileniani, Nithiani (*Apophis*), Ylaruam (*Apophis*)  
**Badb**: v. **Regina Scarlatta** (Isola dell'Alba)  
**Bagni Granfauci** [GAZ10, HW, WotI]: Darokin, Hule (*Yemekershey*), Terre Brulle, Terre del Nord  
**Balder**: v. **Pax** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Barramundje** [OHP]: v. **Calitha** (Terre dei Wallara)  
**Bartziluth** [HW, WotI]: Cinque Contee, Darokin, Denagoth, Helskir (*Modi*), Hule (Hruggek), Jen, Karameikos, Nentsun, Norwold, Redstone, Terre Brulle, Terre del Nord (*Modi*)  
**Bastet** [DrMa#247]: Altopiano Perduto, Arypt, Dunwick, Nithiani, Ochalea (*Qing Chen*), Thothia  
**Bath**: v. **Tyche** (Hule, Meghala Kimata)  
**Bawei Huli**: v. **Korotiku** (Ochalea)  
**Beiwe**: v. **Valerias** (Autuasmaa, nome samek)  
**Bel**: v. **Ixion** (Redstone)  
**Belbion** [SCS]: v. **Vanya** (Bellayne)  
**Belnos** [SCS]: v. **Asterius** (Robrenn)  
**Belsamas** [SCS]: v. **Kagyar** (Robrenn)  
**Bemarris** [IM2, WotI]: Helskir (*Magni*), Norwold, Terre del Nord (*Magni*)  
**Benekander** [PWA1-3, WotI]: Darokin e Sind (Gareth)  
**Bergelmir**: v. **Zalaj** (Norwold, Terre del Nord)  
**Bing Muqin**: v. **Demogorgone** (Ochalea)  
**Boldogasszony**: v. **Freyja** (Territorio delle Tre Bandiere)  
**Boss Gran Ratto** [PC4]: v. **Mrikitat** (Darokin)  
**Bozdogan** [WotI, X5]: v. **Loki** (Hule, Meghala Kimata)  
**Bragi**: v. *il Divino Cantore* ovvero uno dei nove **Korrigan** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Brandan Scuotiland** [CoM]: Vulcania  
**Breig** [SCS]: v. **Ordana** (Robrenn)

**Brian**: v. **Frey** (Dunandale, Hinterland Thyatiane, Westrouрке)  
**Brianna**: v. **Freyja** (Dunandale, Westrouрке)  
**Brindorhin** [GAZ8]: Alphatia, Brasol, Cinque Contee, Darokin, Karameikos  
**Brissard** [IM2, WotI]: Alphatia, Esterhold, Ochalea (*Ba Pian-Shu*)  
**Buglore** [IM3]: vari piani esterni



**Cacciatore, il** [WotI]: v. **Zirchev** (Graakhalia)  
**Cacciatore Silente, il**: v. uno dei **Korrigan** (Wendar)  
**Calitha Stella di Mare** [GAZ9, HW, OHP, PC3, SCS, WotI]: Bellayne (Felidae e Madre Oceano), Cimmaron (Madre Oceano), Dunwick (Felidae e Madre Oceano), Isole delle Perle, Minrothad, Sottomarinia (Tallivai), Terre dei Wallara (Barramundje), Yavdlom  
**Campione Indomito, il**: v. uno dei **Korrigan** (Wendar)  
**Canren Jiangjun**: v. **Generale Eterno** (Ochalea)  
**Capro, il** [ImmSet]: v. **Orcus** (Karameikos)  
**Carnelian** [IM3]: Thyatis  
**Cay** [SCS]: v. **Terra** (Bayou)  
**Cernuinn** [SCS]: v. **Faunus** (Robrenn)  
**Chang Dangsū**: v. **Chardastes** (Ochalea)  
**Chardastes** [B1-9, WotI]: Darokin, Isole delle Perle (*Osain*), Karameikos, Nithiani, Ochalea (*Chang Dangsū*), Tanagoro (*Osain*), Traldar  
**Cheimos** [CM8]: v. **Noumena** (Glantri)  
**Chernobog**: v. **Thanatos** (Vyolstograd)  
**Chirone** [PC1, WotI]: Alfheim, Ethengar, Meghala Kimata, Redstone (*Turlock*), Terre di Mezzo, Wendar  
**Clébard, Saimpt** [SCS]: Dunwick, Renardie  
**Coberham Ombrifulgida** [GAZ8]: Cinque Contee, Leeha  
**Cochere** [IM3, PC2]: Braccio dell'Immortale (*Madre Innominata*), Jen, Serraine (*Madre Innominata*), Terre Brulle (*Madre Innominata*), Terre di Mezzo  
**Colei Che Dona le Armi** [DotE]: v. **Valerias** (Thyatis)  
**Colui Che Risplende** [GAZ7, GAZ10, HW]: v. **Kurtulmak** (Terre Brulle, Terre del Nord)  
**Colui Che Sempre Risorge** [GAZ10, HW]: v. **Yagrai** (Terre Brulle)  
**Colui Che Sorveglianza** [XL-1]: v. **Odino** (Denagoth, Ghyr)  
**Corona** [GAZ2]: v. **Zugzul** (Ylaruam)  
**Corvo, il** [IM3]: Alphatia, Cinque Contee, Serraine  
**Crakkak Dente Aguzzo** [OHP, PC3, WotI]: Oceano Atlassano, Penisola di Capo Orchetto, Sottomarinia, Tanegioth  
**Crestaguzza** [PC3, WotI]: Sottomarinia e i vari oceani



**Cretia** [GAZ12, WotI, X3]: Ethengar, Glantri, Vestland  
**Custode delle Anime, la:** v. una dei **Korrigan** (Wendar)



**Dain:** v. **Ilsundal** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Dallbard:** v. **Tiresias** (Costa delle Ombre, Dunadale, Redstone, Westrouрке)  
**Danel Strisce-di-tigre** [GAZ14, WotI]: Clan di Atruaghin  
**Darga** [X13]: v. **Thanatos** (Norwold, Terre del Nord)  
**Dazbog:** v. **Ixion** (Vyolstagrad)  
**Demogorgone** [ImmSet, SCS, WotI]: Addakia (Re Lucertola), Bayou (Goron), Costa della Giungla (Nera Signora), Cynidicea, Darokin, Izonda (Re Lucertola/Nera Signora), Malpheggi (Re Lucertola), Meghales Amosses (Re Lucertola), Norwold (*Gullveig / Angrboda*), Ochalea (*Bing Muqin*), Penisola dell'Avvoltoio, Tanegioth (*Shopona*), Tangor (*Shopona*), Terre del Nord (*Gullveig / Angrboda*)  
**Diamante** [Dragonlord Trilogy, ImmSet, MstSet, OHP, WotI]: Norwold, Ochalea (*Sheng Lung*), Terre dei Wallara (Spirito del Sole)  
**Diulanna** [DotE, HW, SCS, WotI]: Hinterland Thyatiane, Izonda (*Yewa*), Pelatan, Robrenn (Arduinna), Thyatis  
**Divino Cantore, il:** v. uno dei **Korrigan** (Wendar)  
**Djaea** [ImmSet, WotI]: Emerond (Madre Natura), Helskir (*Erda*), Hinterland Thyatiane (Madre Natura), Ierendi (Madre Natura), Isola dell'Alba (Madre Natura), Jen (Madre Natura), Leeha (Madre Natura), Norwold (*Erda*), Terre del Nord (*Erda*), Terre di Mezzo (Madre Natura)  
**Dodici Osservatori** [GAZ9, HW, WotI]: Bellissaria, Darokin, Ierendi, Minrothad, Ochalea, Porto dell'Est, Porto dell'Ovest, Sind  
**Donar** [HW, SCS]: v. **Thor** (Antaliani, Elfi di Valghiacciata, Eusdria)  
**Donegal:** v. **Thor** (Dunadale, Hinterland Thyatiane, Westrouрке)  
**Drago della Luna** [ImmSet, MstSet, WotI]: v. **Perla**  
**Drago delle Stelle** [ImmSet, MstSet, WotI]: v. **Diamante**  
**Drago del Sole** [ImmSet, MstSet, WotI]: v. **Opale**  
**Dugong** [SCMC]: v. **Thor** (Omm-Wa)  
**Dun:** v. **Terra** (Dunadale)



**Ecel:** v. **Hel** (Hule)  
**Eir:** v. **la Saggia Guaritrice** ovvero una dei nove **Korrigan** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Eiryndul** [DotE, HW, OHP, SCS, WotI]: Aeryl (l'Avventuriero), Alphatia, Città-stato huleane, Eusdria (Eirys), Herath (Shaibuth), Hule, Redstone, Terre di Mezzo  
**Eirys** [SCS]: v. **Eiryndul** (Eusdria)  
**Eneeban** [SCS]: v. **Masauwu** (Herath)  
**Engur:** v. **Protius** (Territorio delle Tre Bandiere)  
**Erda:** v. **Djaea** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Erel:** v. **Hel** (Nimmur)



**Faņa** [SCS]: v. **Vanya** (Texeiras, Torreòn, Vilaverde)  
**Fanciulla di Primavera, la:** v. una dei **Korrigan** (Wendar)  
**Farbautides** [HW]: v. **Loki** (Caerdwicca, Redstone)  
**Faunus** [HW, HWR3, SCS, WotI]: Alnheim, Città-stato huleane, Hule (Inuus), Meghala Kimata, Mileniani, Ochalea (*Fuhan Jun*), Redstone (Silenus), Robrenn (Cernuinn), Thyatis (Lupercus), Traldar  
**Fei-Yaoren:** v. **Pharamond** (Ochalea)  
**Fela:** v. **Hel** (Territorio delle Tre Bandiere)  
**Felidae** [SCS]: v. **Calitha** (Bellayne, Dunwick)  
**Finidel** [IM2]: Brasol  
**Forsetta** [WotI, X3]: Norwold, Terre del Nord, Territori Heldannici, Vyolstagrad (*Porewit*)  
**Fratello Guscio** [SCS]: v. **Mâtin** (Bellayne, Dunwick)  
**Freccia Rossa, la** [SCS]: v. **Mealiden** (Alnheim)  
**Fredar** [HW, SCS]: v. **Frey** (Antaliani, Denagoth, Elfi di Valghiacciata, Eusdria, Nani Kogolor, Wendar)  
**Fredara** [HW, SCS]: v. **Freyja** (Antaliani, Denagoth, Elfi di Valghiacciata, Eusdria, Nani Kogolor, Wendar)  
**Frey** [GAZ7, HW, SCS, WotI]: Antaliani (Fredar), Denagoth, Dunadale (*Brian*), Elfi di Valghiacciata (Fredar), Eusdria (Fredar), Helskir, Hinterland Thyatiane (*Brian*), Isole delle Perle (*Oyo*), Izonda (*Oyo*), Nani Kogolor (Fredar), Norwold, Tanagoro (*Oyo*), Terre del Nord, Territori Heldannici, Territorio delle Tre Bandiere (*Szelkiraly*), Vyolstagrad (*Janilo*), Wendar (Fredar), Westrouрке (*Brian*)  
**Freyja** [GAZ7, HW, SCS, WotI]: Antaliani (Fredara), Denagoth, Dunadale (*Brianna*), Elfi di Valghiacciata (Fredara), Eusdria (Fredara), Helskir, Isole delle Perle (*Oya*), Izonda (*Oya*), Nani

Kogolor (Fredara), Norwold, Tanagoro (*Oya*), Terre del Nord, Territori Heldannici, Territorio delle Tre Bandiere (*Boldogasszony*), Vvolstograd (*Lada*), Wendar (Fredara), Westrouke (*Brianna*)

**Frigg**: v. **Terra** (Alpha, Neathar, Nentsun, Norwold, Ondamarina, Terre del Nord, Territori Heldannici)

**Fuhan Jun**: v. **Faunus** (Ochalea)

**Fulvachioma** [DotE, WotI]: v. **Halav** (Karamaikos, Kendach)

**Fugit** [IM2]: piani esterni del Tempo

**Fukyuu Daishou**: v. **Generale Eterno** (Myoshima)



**Ganetra** [HWA3]: v. **Ssu-Ma** (Shahjapur, Sind)

**Garal Glitterlode** [HW, PC2, WotI]: Alphatia, Casa di Roccia, Gnomi Oostdokiani, Hule, Hyborea, Karamaikos, Nani Kogolor, Picchi di Ghiaccio (Garl), Serraine, Thorin, Vulcania (Garl), Wendar

**Gareth** [PWA1-3]: v. **Benekander** (Darokin, Sind)

**Garl Glittergold** [WotI]: v. **Garal Glitterlode** (Picchi di Ghiaccio, Vulcania)

**Gefjon**: v. **la Vergine dell'Abbondanza** ovvero una dei nove **Korrigan** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)

**Generale, il** [SCS]: v. **Thor** (Almarròn, Cimmaron, Dunwick, Gargaña, Guadalante, Narvaez, Saragòn, Torreòn)

**Generale Eterno** [IM3]: Alphatia, Bellissaria, Esterhold, Jen, Myoshima (*Fukyuu Daishou*), Ochalea (*Canren Jiangjun*), Thonia

**Genjoo** [OHP]: v. **Ka** (Terre dei Wallara)

**Giudice, il** [SCS]: v. **Tarastia** (Almarròn, Cimmaron, Dunwick, Gargaña, Guadalante, Narvaez, Richland, Saragòn, Torreòn)

**Giudice Infernale, il**: v. **Masauwu** (Gombar, Tangor)

**Giustiziere, il**: v. **Malinois** (Grande Desolazione, Norwold)

**Gna**: v. **Arnelee** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)

**Gorm** [B4, WotI]: Cynidicea, Helskir (*Vali*), Norwold (*Vali*), Terre del Nord (*Vali*), Traldar

**Goron** [SCS]: v. **Demogorgone** (Bayou)

**Gorziok** [PC3, WotI]: Isole delle Perle, Nentsun, Sottomarina, Tangor, Tanegioth, Teki-nura-ria (Tapu e Arna), Yavdlom e tutti i mari del sud

**Grammaton** [PC2]: v. **Odino** (Mileniani, Traldar)

**Grande Drago** [ImmSet, MstSet, SCS, WotI]: Alphatia, Bellissaria, Borea, Braccio dell'Immortale, Costa della Giungla, Isole delle Perle (*Oxumare*), Izonda (*Oxumare*), Norwold, Ochalea (*Tian Long*), Nentsun, Pelatan, Picchi di Ghiaccio, Tangor (*Oxumare*), Terre dei Wallara

(Agundji), Territorio delle Tre Bandiere (*Sarkany*), Thonia, Vulcania, Vvolstograd (*Zir*), Wendar

**Gruaigerua**: v. **Fulvachioma** ovvero **Halav** (Kendach)

**Guardiano, il** [OHP]: v. **Mealiden** (Aeryl)

**Guida, la** [OHP]: v. **Isundal** (Aeryl)

**Guidarezzo** [IM1, ImmSet]: Bellayne (*Guy d'Arets*), Darokin, Eusdria (*Guntyr*)

**Gullveig**: v. **Demogorgone** (Norwold, Terre del Nord)

**Guntyr**: v. **Guidarezzo** (Bellayne)

**Guy d'Arets**: v. **Guidarezzo** (Eusdria)

**Gylgarid** [X13]: v. **Kiranjo** (Terre del Nord, Territori Heldannici)



**Hadur**: v. **Ilmarinen** (Territorio delle Tre Bandiere)

**Halav** [DotE, GAZ1, HW, HWR3, SCS, WotI]: Città-stato huleane, Helskir (*Vidar*), Karamaikos, Kendach (*Hylaw Gruaigerua*), Mileniani, Norwold (*Vidar*), Pirati della Filibusta, Redstone (*Hylaw*), Terre del Nord (*Vidar*), Thyatis, Traldar, Vvolstograd (*Svetovid*)

**Han Li**: v. **Arnelee** (Ochalea)

**Harrow** [IM3, WotI]: Hule (*Aravjuk*), Dimensione dell'Incubo

**Hathor**: v. **Valerias** (Nithiani)

**Hattani Artiglio-di-pietra** [GAZ14, WotI]: Clan di Atruaghin

**Heimdall** [GAZ7]: v. **il Campione Indomito** ovvero uno dei nove **Korrigan** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)

**Hel** [CoM, GAZ7, HW, SCS, WotI]: Antaliani, Autuasmaa (*Mana, Yabmeakka*), Borea, Denagoth, Eusdria (Nyt), Grande Desolazione (Kala), Hule (*Ecel*), Hyborea, Isola dell'Alba (Nyt), Nentsun, Nimmur (*Erel*), Norwold, Picchi di Ghiaccio, Qeodhar, Robrenn (Nyt), Sind (Kala), Steppe di Yazak, Terre del Nord, Territorio delle Tre Bandiere (*Fela*), Thonia, Uomini Bestia, Vulcania, Vvolstograd (*Marzanna*)

**Hera** [IM2]: v. **Patura** (solo nella IM2)

**Hermes** [IM2]: v. **Turmis** (solo nella IM2)

**Hermod**: v. **Asterius** (Norwold, Terre del Nord)

**Himayeti** [CoM]: v. **Ixion** (Grande Desolazione, Sind)

**Hircismus** [B1-9, GAZ7, IM3, WotI]: Karamaikos (Leptar), Terre del Nord

**Hlin**: v. **la Custode delle Anime** ovvero una dei nove **Korrigan** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)

**Hod**: v. **il Veggente dei Sogni** ovvero uno dei nove **Korrigan** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)

**Hong Tzu** [GAZ10]: v. **Karaash** (Terre Brulle)

**Horagalles**: v. **Odino** (Autuasmaa, nome samek)



**Horon** [HWR2]: v. **Ixion** (Nithiani, Thothia)  
**Hruggek** [HW]: v. **Bartziluth** (Hule)  
**Huang Buhe**: v. **Talitha** (Ochalea)  
**Huangdi Koryis**: v. **Koryis** (Ochalea)  
**Huihuai Dazhi**: v. **Alphaks** (Ochalea)  
**Hui Long**: v. **Protius** (Ochalea)  
**Huo Long**: v. **Rathanos** (Ochalea)  
**Hylaw**: v. **Halav** (Kendach, Redstone)  
**Hymir** [ImmSet, MstSet]: **Helskir** (*Aegir*), Rifugio Gelido, Terre del Nord (*Aegir*), mari del nord



**Ibeji**: v. **Frey e Freyja** (i Gemelli nel Culto Tanagoro)  
**Idraote** [ImmSet, MstSet]: **Thyatis**  
**Idris** [X11]: **Denagoth**, Picchi di Ghiaccio, Wendar  
**Idu** [OHP]: v. **Ixion** (Dunwick, Eshu, Jen, Jenniti, Nimmur)  
**Idunn**: v. **la Fanciulla di Primavera** ovvero una dei nove **Korrigan** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Iku**: v. **Thanatos** (Culto Tanagoro)  
**Iliric** [IM2, SCS]: **Herath** (Negyavim), Hule, Terre di Mezzo  
**Ilmarinen** [ImmSet, MstSet, WotI]: **Autuasmaa** (venerato anche come **Lemminki** e **Vaino**), Territorio delle Tre Bandiere (*Hadur*)  
**Ilneval** [HW]: v. **Karaash** (Hule, Meghala Kimata)  
**Ilkundal il Saggio** [CM7, CoM, DotE, GAZ5, HW, OHP, SCS, WotI]: **Aeryl** (la Guida), **Alfheim**, **Altopiano Perduto**, **Case nella Foresta**, **Darokin**, **Elfi del Popolo Mite**, **Elfi di Valghiacciata**, **Eusdria** (Tiuz), **Glantri**, **Helskir** (*Dain*), **Izonda**, **Autuasmaa** (*Tapio*), **Karameikos**, **Norwold** (*Dain*), **Reame Silvano**, **Sind** (*Ayodhya*, *Sita*, *Laksman*), **Terre del Nord** (*Dain*), **Terre di Mezzo**, **Thyatis**  
**Impiccato, l'** [IM3]: v. **Marwdyn** (Alphatia)  
**Infaut** [IM3]: **Ochalea** (*Yin Fang*), **Shahjapur** e **Sind** (*Injushri*), **Thyatis**  
**Injushri**: v. **Infaut** (Shahjapur, Sind)  
**Inquisitrice, la** [SCS]: v. **Vanya** (Narvaez)  
**Inuus** [HW]: v. **Faunus** (Hule)  
**Isiris** [HWR2]: v. **Valerias** (Nithiani, Thothia)  
**Isten**: v. **Odino** (Territorio delle Tre Bandiere)  
**Istenanya**: v. **Terra** (Territorio delle Tre Bandiere)  
**Ivaldi**: v. **Atzanteotl** (Terre del Nord)  
**Ixion** [CoM, GAZ4, GAZ12, HW, HWR1, HWR2, HWR3, IM1, IM3, ImmSet, OHP, SCS, WotI]: **Alphatia**, **Azcani** (*Otzitiotl*), **Bellissaria**, **Brasol**, **Cestia**, **Costa delle Ombre** (Solarios), **Darokin**, **Dunwick** (*Tabak*, *Idu*), **El Grande Carrascal** (*Tabak*), **Emerond** (*Padre Sole*), **Eshu** (*Idu*), **Ethengar** (*Tubak*), **Gargoña**, **Glantri**, **Grande Desolazione** (*Himayeti*), **Ierendi** (*Orisis*), **Isole**

delle **Perle** (*Pyro*), **Izonda** (*Pyro*), **Jen** (*Idu*), **Jenniti** (*Idu*), **Meghala Kimata**, **Meghales Amosses**, **Mileniani**, **Minaea**, **Narvaez**, **Neathar** (*Tyr*), **Nentsun** (*Tyr*), **Nimmur** (*Idu*), **Nithiani** (*Horon*, *Orisis*), **Norwold** (*Tyr*), **Ochalea** (*Xi Yang*), **Oltechi** (*Otzitiotl*), **Qeodhar** (*Tyr*), **Redstone** (*Bel*), **Sind** (*Ayazi*, *Himayeti*, *Aksyri*), **Steppe di Yazak** (*Tabak*), **Tanagoro** (*Pyro*), **Tanegioth** (*Pyro*), **Tangor** (*Pyro*), **Terre dei Wallara** (*Warruntam*), **Terre del Nord** (*Tyr*), **Territorio delle Tre Bandiere** (*Napkiraly*), **Thonia**, **Thothia** (*Horon*), **Thyatis** (*Solarios*), **Torreòn**, **Traldar**, **Vulcania** (*Pyro*), **Vyolstagrad** (*Dazbog*), **Yavdlom** (*Pyro*), **Zyxl** (*Pyro*)



**Jammudaru** [GAZ10, HW, WotI]: **Addakia**, **Borea**, **Casa di Roccia**, **Darokin**, **Hule** (*Vaprak*), **Karameikos**, **Nentsun**, **Norwold**, **Ochalea** (*Xie-Baojun*), **Terre Brulle**  
**Jarilo**: v. **Frey** (*Vyolstagrad*)  
**Jotun**: v. **Ouranos**



**Ka il Protettore** [HW, SCS, WotI]: **Addakia**, **Alphatia**, **Altopiano Perduto**, **Arypt**, **Azcani** (*Kalaktatla*), **Bayou** (*Ka'ar*), **Bellayne** (*Padre Terra*), **Bellissaria**, **Borea**, **Cestia**, **Cimmaron** (*Padre Terra*), **Città-stato Jakar**, **Costa della Giungla** (*Kalaktatla*), **Darokin**, **Dunwick** (*Padre Terra*, *Ka'ar*), **Ierendi**, **Izonda**, **Jen**, **Malpoggi**, **Meghala Kimata**, **Minaea**, **Nentsun**, **Norwold**, **Ochalea** (*Kong Long*), **Oltechi** (*Kalaktatla*), **Picchi di Ghiaccio**, **Tanagoro** (*Kabatala*), **Tanegioth** (*Kabatala*), **Tangor** (*Kabatala*), **Terre dei Wallara** (*Genjoo*), **Uomini Bestia**  
**Ka'ar** [SCS]: v. **Ka** (*Bayou*, *Dunwick*)  
**Kabatala**: v. **Ka** (*Izonda*, *Tanagoro*, *Tanegioth*, *Tangor*)  
**Ka-gar** [HW]: v. **Kagyar** (*Cavernicoli*)  
**Kagyar** [DotE, GAZ6, HW, HWR3, SCS, WotI]: **Alphatia**, **Bellayne**, **Casa di Roccia**, **Cavernicoli** (*Ka-gar*), **Cimmaron**, **Darokin**, **Dunwick**, **Ekto** (*Ptahr*), **Eusdria**, **Helskir** (*Modsognir*), **Karameikos**, **Meghala Kimata** (*Pater*), **Mileniani** (*Pater*), **Minaea** (*Pater*), **Nimmur** (*Nin-Agar*), **Nithiani** (*Ptahr*), **Norwold** (*Modsognir*), **Ondamarina**, **Richland**, **Robrenn** (*Belsamas*), **Terre del Nord** (*Modsognir*), **Thonia**, **Thyatis**, **Traldar** (*Pater*), **Trikelios** (*Ptahr*), **Ylaruam**

**Kala** [CoM]: v. **Hel** (Grande Desolazione, Sind)  
**Kalaktatla** [HW]: v. **Ka** (Azcani, Costa della Giungla, Oltechi)  
**Kallala dai Sette Veli** [PC3, WotI]: Helskir (*Ran*), Sottomarina, Terre del Nord (*Ran*) e tutti i mari  
**Karaash** [GAZ10, HW, OHP, SCS, WotI]: Alpathia, Borea, Brasol, Casa di Roccia, Cinque Contee, Costa della Giungla, Darokin, Denagoth, El Grande Carrascal, Gombar, Hule (Ilneval), Izonda, Meghala Kimata (Ilneval), Meghales Amosses, Minaea, Norwold, Orchetti Krugel, Pelatan, Penisola di Capo Orchetto, Robrenn, Steppe di Yazak, Tangor, Terre Brulle (Hong Tzu), Terre Orchesche Occidentali, Uomini Bestia, Westrouke  
**Kepher** [HWR2]: v. **Noumena** (Nithiani)  
**Kersy** [M1]: Vecchia Alpathia  
**Khoronus** [ImmSet, HWR3, WotI]: Cathos, Darokin (Padre Tempo), Isole delle Perle (*Oxalufon*), Meghala Kimata, Mileniani, Minaea, Nimmur (*Naabu*), Thonia, Thyatis, Traldar, Yavdlom (Padre Tempo)  
**Kiranjo** [M-S2, X13]: Borea, Costa della Giungla, Meghales Amosses, Mileniani, Minaea, Terre del Nord (Gylgarid), Territori Heldannici (Gylgarid), Vacros  
**Kokou**: v. **Karaash** (Izonda)  
**Kong Long**: v. **Ka** (Ochalea, pardasta)  
**Korotiku** [DDA2, DotE, HW, SCS, WotI]: Alpathia (*Sommo Ragno*), Cestia, Costa della Giungla (*Ko-Rou Guofu*), Darokin, Dunwick (Saimpt Renard), Gombar (*Il Multiforme*), Herath (Yehm), Isole delle Perle, Izonda, Meghala Kimata, Minaea, Ochalea (*Bawei Huli*, *Ko-Rou Guofu*), Pirati della Filibusta, Renardie (Saimpt Renard), Tanegioth, Tanagoro, Tangor (*Il Multiforme*), Thyatis, Vulcania, Yavdlom, Zyxl  
**Ko-Rou Guofu**: v. **Korotiku** (Costa della Giungla, Ochalea)  
**Korrigan**, i **Nove** ovvero *il Cacciatore Silente, il Campione Indomito, la Custode delle Anime, il Divino Cantore, la Fanciulla di Primavera, la Maestra del Sapere, la Saggia Guaritrice, il Veggente dei Sogni e la Vergine dell'Abbondanza* [ImmSet, MstSet]: Norwold, Terre del Nord, Wendar  
**Koryis** [DotE, HW, HWR3, M1, WotI]: Alpha, Alpathia, Bellissaria, Darokin, Elfi del Popolo Mite, Isole Alatiene, Isole delle Perle (*Ajatori*), Mileniani, Ochalea, Porto dell'Est, Thyatis  
**Kudesha** [CoM]: v. **Asterius** (Sind)  
**Kurtulmak** [GAZ7, GAZ10, HW, SCS, WotI]: Bayou (Kutul), Casa di Roccia, Darokin, Terre Brulle (Colui Che Risplende), Terre del Nord (Colui Che Risplende)  
**Kutul** [SCS]: v. **Kurtulmak** (Bayou)  
**Kythria** [IM2, WotI]: Ierendi



**Lada**: v. **Frejya** (Vyolstagrad)  
**Laksman** [CoM]: v. **Ilkundal** (Sind)  
**Lan Cai-he**: v. **Plasmatore** (Ochalea)  
**Lemminki**: v. **Ilmarinen** (Autuasmaa)  
**Leptar** [B1-9, WotI]: v. **Hircismus** (Karamaikos)  
**Leug** [SCS]: v. **Zirchev** (Robrenn)  
**Liena** [IM3, WotI]: Ondamarina, Thyatis  
**Lin Long**: v. **Ordana** (Ochalea)  
**Lokar** [HW, SCS]: v. **Loki** (Antaliani, Eusdria)  
**Lokena** [IM2, WotI]: Thyatis  
**Loki** [DDA2, GAZ7, HW, WotI, X5]: Antaliani (Lokar), Caerdwicca (Farbautides), Eusdria (Lokar), Helskir, Hule (Bozdogan), L'Approdo, Meghala Kimata (Bozdogan), Norwold, Ondamarina, Pirati della Filibusta, Redstone (Farbautides), Terre del Nord, Territori Heldannici, Vyolstagrad (*Veles*)  
**Lornasen** [IM2]: Autuasmaa (*Tulikki*), Case nella Foresta, Elfi del Popolo Mite  
**Luonnotar**: v. **Valerias** (Autuasmaa)  
**Loup**, **Saimpt** [DrMa#237, SCS]: Borea (*Luup*), Città-stato huleane (*Luup*), Costa della Giungla (*Shi Jielang*), Dunwick, Hule (*Luup*), Ochalea (*Shi Jielang*), Renardie  
**Luca** [IM3]: vari piani esterni e Astrale  
**Lupercus** [HW, WotI]: v. **Faunus** (Thyatis)  
**Luup il Nero**: v. **Loup** (Borea, Città-stato huleane, Hule)



**Maat** [ImmSet, MstSet, WotI]: Alpathia, Darokin, Helskir (*Snotra*), Nithiani, Norwold (*Snotra*), Ochalea (*Mao-jiu*), Terre del Nord (*Snotra*), Thothia, Thyatis (*Mitra*), Ylaruam  
**Macha**: v. **Regina Scarlatta** (Isola dell'Alba)  
**Macroblan** [IM3]: Gombar, Tangor  
**Madarua** [B4, WotI]: Cynidicea, Darokin, Helskir (*Sif*), Norwold (*Sif*), Pelatan, Terre del Nord (*Sif*), Terre di Mezzo (Yarella), Thyatis, Traldar  
**Maderakka**: v. **Terra** (Autuasmaa, nome samek)  
**Madre Foresta** [HW]: v. **Ordana** (Emerond)  
**Madre Innominata**: v. **Cochere** (Braccio dell'Immortale, Serraine, Terre Brulle, Terre di Mezzo)  
**Madre Natura** [WotI]: v. **Djaea** (Anathy, Emerond, Hinterland, Ierendi, Isola dell'Alba, Jen, Leeha, Terre di Mezzo)



**Madre Oceano** [SCS]: v. **Calitha** (Bellayne, Cimmaron, Dunwick)  
**Madre Terra**: v. **Terra** (Cestia, Grande Desolazione, Pelatan, Thonia, Thorin, Traldar)  
**Maestra del Sapere, la**: v. una dei **Korrigan** (Wendar)  
**Maglubiyet** [HW]: v. **Wogar** (Hule)  
**Magna Mater**: v. **Terra** (Kendach, Thyatis)  
**Magni**: v. **Bemarris** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Mahes**: v. **Ninfangle** (Nithiani)  
**Mahmatti Alce-che-corre** [GAZ14, WotI]: Clan di Atruaghin  
**Malafor** [PC3, WotI]: Sottomarinia e tutti gli oceani  
**Maleen**: v. **Malinois** (Città-stato huleane)  
**Malinois, Saimpt** [SCS]: Città-stato huleane (*Maleen*), Dunwick, Grande Desolazione (*Il Giustiziere*), Isole delle Perle (*Oshossi*), Izonda (*Oshossi*), Norwold (*Il Giustiziere*), Ochalea (*Shi Tiangou*), Renardie  
**Mana**: v. **Hel** (Autuasmaa)  
**Manadyn**: v. **Protius** (Caerdwicca, Dunadale, Redstone, Westrouрке)  
**Manwara** [PC3]: v. **Protius** (Sottomarinia, Tanegioth)  
**Mao-jiu**: v. **Maat** (Ochalea)  
**Marau-Ixui** [OHP]: v. **Terra** (Altopiano Perduto, Jibarù, Tanegioth)  
**Marwdyn** [IM3, WotI]: Alphatia  
**Marzanna**: v. **Hel** (Vyolstagrad)  
**Masauwu** [GAZ9, SCS, WotI]: Almarròn (L'Ambasciatore), Dunwick (L'Ambasciatore), Gargoña (L'Ambasciatore), Gombar, Herath (Eneeban), Isole delle Perle, Narvaez (L'Ambasciatore), Nimmur (*Namtanu*), Ochalea (*Pianshu Dashi*), Penisola dell'Avvoltoio, Richland (L'Ambasciatore), Saragòn (L'Ambasciatore), Tangor (*Il Giudice Infernale*), Texeiras (L'Ambasciatore), Thyatis (L'Ambasciatore), Torreòn (L'Ambasciatore), Vilaverde (L'Ambasciatore)  
**Matera** [HWR3]: v. **Vanya** (Mileniani)  
**Mâtin, Saimpt** [SCS]: Bellayne (Fratello Guscio), Dunwick, Renardie  
**Maziburg Keengror** [IM3]: v. **Mazikeen**  
**Mazikeen** [IM3]: i suoi 24 piani esterni  
**Mazikeena** [IM3]: v. **Mazikeen**  
**Mealiden Guardastelle** [GAZ5, HW, OHP, SCS, WotI]: Aeryl (Il Guardiano), Alnheim, Almarròn (Milan), Dunwick (Milan), Gargoña (Milan), Narvaez (Milan), Saragòn (Milan), Texeiras (Milan), Torreòn (Milan), Vilaverde (Milan)  
**Menlil** [OHP]: v. **Atzanteotl** (Nimmur)  
**Mercante, il**: v. **Asterius** (Dunwick, Richland, Texeiras, Vilaverde)  
**Milan** [SCS]: v. **Mealiden** (Almarròn, Dunwick, Gargoña, Narvaez, Saragòn, Texeiras, Torreòn, Vilaverde)

**Mi Laoshu**: v. **Mrikitat** (Ochalea)  
**Mimerkki**: v. **Ordana** (Autuasmaa)  
**Mimir**: v. **Noumena** (Norwold, Terre del Nord)  
**Minroth** [GAZ9, WotI]: Minrothad  
**Mitra**: v. **Maat** (Thyatis)  
**Modi**: v. **Bartziluth** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Modsgnir**: v. **Kagyar** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Mokosz**: v. **Terra** (Vyolstagrad)  
**Mor'Rioghan**: v. la **Regina Scarlatta** ovvero **Vanya** (Isola dell'Alba)  
**Mrikitat** [PC4]: Darokin (Boss Gran Ratto), Ochalea (*Mi Laoshu*), Thyatis  
**Multiforme, il**: v. **Korotiku** (Gombar, Tangor)  
**Murtijai** [CoM]: v. **Asterius** (Sind)  
**Mut**: v. **Terra** (Nithiani, Thothia)



**N'grath** [IM1]: Piano Elementale della Terra  
**Na'al** [OHP]: v. **Nyx** (Penisola di Capo Orchetto)  
**Naabu**: v. **Khoronus** (Nimmur)  
**Namtaru**: v. **Masauwu** (Nimmur)  
**Nanna**: v. **Thalia** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Napkiraly**: v. **Ixion** (Territorio delle Tre Bandiere)  
**Negyavim** [SCS]: v. **Iliric** (Herath)  
**Nera Signora, la** [ImmSet]: v. **Demogorgone** (Costa della Giungla, Izonda)  
**News** [ImmSet]: v. **Noumena** (Bellayne)  
**Nicktù**: v. **Nyx** (Isole delle Perle, Izonda, Tanagoro, Tanegioth, Tangor)  
**Ning Feng-Li**: v. **Ninfangle** (Ochalea)  
**Nin-Agar**: v. **Kagyar** (Nimmur)  
**Nin-Hurabi** [OHP]: v. **Nyx** (Nimmur)  
**Ninfangle** [IM2]: Altopiano Perduto, Arypt, Bellayne, Bellissaria, Borea, Brasol, Dunwick, El Grande Carrascal, Esterhold, Hyborea (*Artiglio Bianco*), Izonda, Jen, Meghala Kimata, Minaea, Nentsun (*Artiglio Bianco*), Nithiani (*Mahes*), Norwold (*Artiglio Bianco*), Ochalea (*Ning Feng-Li*), Tanegioth  
**Ninsun** [ImmSet, MstSet]: Bellissaria, Cestia, Jen, Jenniti, Minaea, Oltechi  
**Nithys**: v. **Protius** (Nithiani)  
**Nob Nar** [GAZ8]: Cinque Contee, Ierendi, Pirati della Filibusta  
**Nooga, lo Spumeggiante** [GAZ7, HW]: v. **Protius** (Antaliani, Helskir, Norwold, Qeodhar, Terre del Nord)  
**Norne, le**: v. **Urd**, **Verthandi** e **Skuld** (Antaliani, Helskir, Norwold, Qeodhar, Terre del Nord)  
**Nostra Signora delle Tenebre**: v. **Nyx** (Costa delle Ombre)

**Nott**: v. **Nyx** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Noumena** [HWR2, ImmSet, WotI]: Bellayne (News), Darokin, Glantri (Cheimos), Ochalea, (Shi *Noumien*), Mileniani, Nithiani (Kepher), Norwold (*Mimir*), Penisola dell'Avvoltoio, Terre del Nord (*Mimir*), Thyatis  
**Nuptys**: v. **Nyx** (Nithiani)  
**Nyt** [SCS]: v. **Hel** (Eusdria, Isola dell'Alba, Robrenn)  
**Nyyrikkí**: v. **Zirchev** (Autuasmaa)  
**Nyx** [HWR3, IM1, IM2, ImmSet, M5, OHP, WotI]: Alphatia, Costa delle Ombre (*Nostra Signora delle Tenebre*), Helskir (*Nott*), Ierendi, Isole delle Perle (*Nicktu*), Izonda (*Nicktu*), Karameikos, Mileniani (Zargos), Nentsun, Nimmur (Nin-Hurabi), Nithiani (*Nuptys*), Norwold (*Nott*), Ochalea (*Anying Nushi*), Penisola di Capo Orchetto (Na'al), Tanagoro (*Nicktu*), Tanegioth (*Nicktu*), Tangor (*Nicktu*), Terre del Nord (*Nott*), Thyatis



**Oba**: v. **Tarastia** (Isole delle Perle, Izonda, Tanagoro, Tangor, Zyxl)  
**Odino** [DotE, GAZ7, HW, SCS, WotI]: Alpha, Anathy (*Padre Cielo*), Antaliani (Wotan), Autuasmaa (*Horagalles*, *Osmoinen*), Brasol (Viuden), Caerwicca (Viuden), Cestia (Viuden), Darokin, Denagoth (Colui Che Sorveglianza), Dunadale (Viuden), Elfi di Valghiacciata (Wotan), Eusdria (Viuden), Furmenglaive (Viuden), Ghyr (Colui Che Sorveglianza), Grande Desolazione (*Padre Cielo*), Helskir, Hinterland Thyatiane (Viuden), Isole delle Perle (*Odunmila*), Izonda (*Odunmila*), Mileniani (Grammaton), Neathar (Wotan), Nentsun (Wotan), Nithiani (Amon), Norwold, Ondamarina, Pirati della Filibusta, Qeodhar (Wotan), Robrenn (Taranos), Steppe di Yazak (Wotan), Tanagoro (*Odunmila*), Tangor (*Odunmila*), Terre del Nord, Territori Heldannici, Territorio delle Tre Bandiere (*Isten*), Thothia (Amon), Thyatis, Traldar (Grammaton), Vvolstograd (*Perun*), Wendar, Westrouke (Viuden), Yannivey (Wotan)  
**Odunmila**: v. **Odino** (Isole delle Perle, Izonda, Tanagoro, Tangor)  
**Ogun**: v. **Wayland** (Gombar, Izonda, Tanagoro, Tangor, Zyxl)  
**Oleyan** [GAZ9]: Minrothad  
**Olokun**: v. **Protius** (Cestia, Isole delle Perle, Izonda, Tanegioth, Zyxl)  
**Oloron** [X1]: v. **Pax/Korotiku** (Tanagoro, Tanegioth, Tangor)

**Opale** [ImmSet, MstSet, OHP, WotI]: Norwold, Ochalea (*Xing Lung*), Terre dei Wallara (Spirito delle Stelle)  
**Orcus** [ImmSet, M4, WotI]: Costa delle Ombre (Principe Nero), Izonda (Oruguz), Karameikos (Il Capro), Nentsun, Ochalea (*Ou-Rong*), Penisola di Capo Orchetto (Oruguz), Territorio delle Tre Bandiere (*Ordog*), Thyatis  
**Ordana** [GAZ5, GAZ9, HW, SCS, WotI]: Alfheim, Altopiano Perduto (Ui), Autuasmaa (*Mimerkki*), Bellayne (Tawnia), Brasol, Cinque Contee, Elfi di Valghiacciata (Thendara), Emerond (Madre Foresta), Izonda (Thendara), Jibarù (Ui), Karameikos (Thendara), Minrothad (Thendara), Ochalea (*Lin Long*), Robrenn (Breig), Tanegioth (Ui), Terre di Mezzo, Vulcania, Wendar  
**Ordog**: v. **Orcus** (Territorio delle Tre Bandiere)  
**Oris** [GAZ4]: v. **Ixion** (Ierendi, Nithiani)  
**Oruguz** [OHP]: v. **Orcus** (Izonda, Penisola di Capo Orchetto)  
**Osain**: v. **Chardastes** (Isole delle Perle, Tanagoro)  
**Oshossi**: v. **Malinois** (Isole delle Perle, Izonda)  
**Oshun**: v. **Valerias** (Cestia, Isole delle Perle, Izonda, Tanagoro, Vulcania, Zyxl)  
**Osmoinen**: v. **Odino** (Autuasmaa)  
**Otzitiotl** [HW]: v. **Ixion** (Azcani e Oltechi)  
**Ouranos** [ImmSet, MstSet]: scomparso nell'Era dei Giganti  
**Ou-Rong**: v. **Orcus** (Ochalea)  
**Oya**: v. **Freyja** (Isole delle Perle, Izonda, Tanagoro)  
**Oyo**: v. **Frey** (Isole delle Perle, Izonda, Tanagoro)  
**Oxalufon**: v. **Khoronus** (Isole delle Perle)  
**Oxumare**: v. **Grande Drago** (Isole delle Perle, Izonda, Tangor, Vulcania)



**Paarkum** [IM2]: Brasol, Vulcania  
**Padre Cielo**: v. **Odino** (Grande Desolazione)  
**Padre dei Demoni** [GAZ7]: v. **Thanatos** (Nani Modrigswerg)  
**Padre Sole**: v. **Ixion** (Emerond)  
**Padre Tempo** [ImmSet]: v. **Khoronus** (Darokin, Yavdlom)  
**Padre Terra** [SCS]: v. **Ka** (Bellayne, Cimmaron, Dunwick)  
**Palartarkan l'Altissimo** [DotE, HW, WotI]: Alphatia, Isole Alatiane, Neathar  
**Palson** [IM2, WotI]: Mileniani  
**Pangloss** [IM3]: v. **Ssu-Ma** (Alphatia, Bellissaria)  
**Panzuriel** [DuMa#59]: v. **Saasskas** (Mare del Terrore)  
**Pater**: v. **Kagyar** (Meghala Kimata, Mileniani, Minaea, Traldar)  
**Patura** [IM2, WotI]: Karameikos, Thyatis



**Pax** [M5]: scomparso nel secolo XI PI e venerato ancora come *Balder* in Helskir, Norwold e Terre del Nord e come Oloron tra i tanagoro nel Tangor, nel Tanegioth e nelle Pianure dei Tanagoro nel Mondo Cavo

**Pax Bellanica** [SCS]: v. **Tarastia** (Bellayne, Dunwick)

**Perla** [ImmSet, MstSet, OHP, WotI]: Norwold, Ochalea (*Yue Lung*), Terre dei Wallara (Spirito della Luna)

**Perun**: v. **Odino** (Vyolstograd)

**Petra** [GAZ1, HW, HWR3, WotI]: Città-stato huleane, Darokin, Karameikos, Mileniani, Traldar

**Pflarr** [DrMa#237, HW, HWR2, WotI]: Città-stato huleane (Testa di Sciacallo), Hutaakani, Nithiani, Renardie

**Pharamond** [IM3]: Alpathia, Ochalea (*Fei-Yaoren*), Terre di Mezzo

**Pianshu Dashi**: v. **Masauwu** (Ochalea)

**Plasmatore** [IM3]: Alpathia, Brasol, Izonda, Ochalea (*Lan Cai-he*), Pelatan, Picchi di Ghiaccio, Vulcania, Yannivey

**Polunius lo Scultore** [PC3, WotI]: Sottomarinia, tutti i mari

**Porewit**: v. **Forsetta** (Vyolstograd)

**Principe Nero, il** [ImmSet]: v. **Orcus** (Costa delle Ombre)

**Protius** [DotE, GAZ2, HW, HWR3, WotI]: Alpathia, Anathy (Vecchio del Mare), Antaliani (Nooga), Autuasmaa (*Ahti*), Bellissaria, Caerdwicca (*Manadyn*), Cathos, Cestia, Darokin, Dunadale (*Manadyn*), Helskir (Nooga), Hinterland Thyatiane, Ierendi (Vecchio del Mare), Isole delle Perle (*Olokun*), Izonda (*Olokun*), L'Approdo, Meghala Kimata, Mileniani, Minaea, Minrothad, Nithiani (*Nithys*), Norwold (Nooga), Ondamarina, Pirati della Filibusta (Vecchio del Mare), Porto dell'Est, Porto dell'Ovest, Qeodhar (Nooga), Redstone (*Manadyn*), Sottomarinia (Manwara), Tanegioth (*Olokun*), Terre del Nord (Nooga), Territorio delle Tre Bandiere (*Engur*), Thyatis, Traldar, Trikelios, Westrouke (*Manadyn*), Zycl (*Olokun*)

**Ptahr** [HWR2]: v. **Kagyar** (Ekto, Nithiani, Trikelios)

**Pyro** [ImmSet]: v. **Ixon** (Cestia, Isole delle Perle, Izonda, Tanagoro, Tanegioth, Tangor, Vulcania, Yavdlom, Zycl)



**Qiang Huihun**: v. **Valerias** (Ochalea)

**Qing Chen**: v. **Bastet** (Ochalea)

**Quetzalcoatl** [HWR1]: v. **Atruaghin** (Azcani)

**Qywattz** [DrMa#185]: Piano Astrale, Dimensione dell'Incubo



**Ra** [HWR2]: v. **Rathanos** (Nithiani)

**Rad** [GAZ3, WotI]: Glantri

**Rafiel** [GAZ13, HW, WotI]: Alfheim, Terre dell'Ombra, Schattenalfen

**Raith** [IM3]: Brasol

**Rakhnee**: v. **Aracne Prima** (Arcipelago di Tanegioth)

**Ralon, Saimpt** [SCS]: Bellayne (Sorella Grano), Dunwick, Renardie, Terre dei Turtle

**Ran**: v. **Kallala** (Helskir, Terre del Nord)

**Ranivorus** [GAZ2, GAZ10, HW, HWR2, WotI]: Hule (Yeenoghu), Karameikos, Minaea, Nithiani, Terre Brulle, Terre del Nord, Ylaruam

**Rathanos** [DotE, HW, HWR2, M5, WotI]: Ekto, Esterhold, Grande Desolazione, Ierendi, Isole Alatiane, Jen, Meghales Amosses, Minaea, Nithiani (Ra), Ochalea (*Huo Long*), Thothia, Trikelios

**Raudna**: v. **Terra** (Autuasmaa)

**Razud** [DotE, HW, WotI]: Alpha, Alpathia, Bellissaria, Ekto, Esterhold, Glantri, Minrothad, Porto dell'Est, Trikelios

**Ragno della Notte** [M5]: v. **Aracne Prima** (Thothia)

**Re Lucertola** [ImmSet]: v. **Demogorgone** (Addakia, Izonda, Malpheggi, Meghales Amosses)

**Regina Ragno**: v. **Aracne Prima** (Alpathia, Cestia)

**Regina Scarlatta, la**: v. **Vanya** (Isola dell'Alba)

**Renard, Saimpt** [SCS]: v. **Korotiku** (Dunwick, Renardie)

**Ruaidhri Hawkbane** [PC4]: Minrothad, Sind, Sottomarinia (Il Cacciatore d'Argento)

**Runar** [CoM]: v. **Thor** (Sind)



**Saasskas la Distruttrice** [PC3, WotI]: Abisso Izondano, Mare del Terrore, Sottomarinia e altre fosse oceaniche

**Saga**: v. **la Maestra del Sapere** ovvero una dei nove **Korrigan** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)

**Saggia Guaritrice, la**: v. una dei **Korrigan** (Wendar)

**Sarkany**: v. **Grande Drago** (Territorio delle Tre Bandiere)

**Saturnius** [ImmSet, MstSet]: Ierendi, Mileniani, Minaea, Minrothad, Pirati della Filibusta, Thyatis, Traldar

**Serpente Ambrato, il** [HW, HWR1]: v. **Kalaktatla** (Azcani)

**Serpente Piumato, il** [HW, HWR1]: v. **Quetzalcoatl** (Azcani)

**Shaibuth** [SCS]: v. **Eiryndul** (Herath)  
**Shango**: v. **Thor** (Isole delle Perle, Izonda, Tanagoro, Tangor, Yavdlom, Zylx)  
**Shaya** [SCS]: v. **Valerias** (Herath)  
**Sheng Lung**: v. **Diamante** (Ochalea)  
**Shi Doushang**: v. **Thor** (Ochalea)  
**Shi Jielang**: v. **Loup** (Costa della Giungla, Ochalea)  
**Shi Noumien**: v. **Noumena** (Ochalea)  
**Shi Tiangou**: v. **Malinois** (Ochalea)  
**Shopona**: v. **Demogorgone** (Tanegioth, Tangor)  
**Sif**: v. **Madarua** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Signora Grigia, la** [DotE]: v. **Vanya** (Thyatis)  
**Signore Elementale dell'Acqua** [ImmSet]: Piano Elementale dell'Acqua  
**Signore Elementale dell'Aria** [ImmSet]: Piano Elementale dell'Aria  
**Signore Elementale del Fuoco** [ImmSet]: Piano Elementale del Fuoco  
**Signore Elementale della Terra** [ImmSet]: Piano Elementale della Terra  
**Silenus** [M5]: v. **Faunus** (Redstone)  
**Simurgh** [ImmSet, MstSet]: Grande Desolazione, Sind, Territorio delle Tre Bandiere (*Turul*)  
**Sinbad** [ImmSet, MstSet, WotI]: Bellissaria, Gombar (*Il Viaggiatore Celeste*), Ierendi, Isole delle Perle, Minrothad, Picchi di Ghiaccio (*Il Viaggiatore Celeste*), Pirati della Filibusta, Tangor (*Il Viaggiatore Celeste*), Thyatis, Ylaruam  
**Sita** [CoM]: v. **Ilsundal** (Sind)  
**Sjofa**: v. **Valerias** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Skorpios** [DuMa#20]: v. **Atzanteotl** (Graakhalia, Terre Brulle)  
**Skuld** [ImmSet, MstSet]: Antaliani, Norwold, Terre del Nord, Territori Heldannici  
**Slizark la Strisciante** [PC3, WotI]: Sottomarinia, Tanegioth  
**Snotra**: v. **Maat** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)  
**Solarios** [ImmSet]: v. **Ixion** (Costa delle Ombre, Thyatis)  
**Sommo Ragno**: v. **Korotiku** (Alphatia)  
**Sorella Grano** [SCS]: v. **Ralon** (Bellayne, Dunwick)  
**Soubrette, Saimpt** [IM3]: Renardie  
**Spirito del Sole** [OHP]: v. **Diamante** (Terre dei Wallara)  
**Spirito della Luna** [OHP]: v. **Perla** (Terre dei Wallara)  
**Spirito delle Stelle** [OHP]: v. **Opale** (Terre dei Wallara)  
**Ssu-Ma** [ImmSet, MstSet, WotI]: Alphatia (Pangloss), Bellissaria (Pangloss), Ochalea, Shahjapur (Ganetra), Sind (Ganetra)  
**Stirpicore il Serpentiforme** [IM3]: v. **Mazikeen**  
**Stodos** [M1Solo]: Darokin, Helskir, Hyborea, Nentsun, Rifugio Gelido  
**Sumag** [OHP]: v. **Terra** (Suma'a, Tangor)

**Suolo** [IM1]: divinità elementale uccisa nel secolo XI DI  
**Surt** [GAZ7]: v. **Zugzul** (Grande Desolazione, Nentsun, Norwold, Tangor, Terre del Nord, Vulcania)  
**Svetovid**: v. **Halav** (Vyolstograd)  
**Svarog**: v. **Wayland** (Vyolstograd)  
**Szelkiryaly**: v. **Frey** (Territorio delle Tre Bandiere)



**Ta Lai Sifa**: v. **Tarastia** (Ochalea)  
**Ta Lai Aitan**: v. **Talitha** (Ochalea)  
**Tabak** [SCS]: v. **Ixion** (Dunwick, El Grande Carrascal, Norwold, Steppe di Yazak)  
**Tahkati Doma-tempeste** [GAZ14, WotI]: Clan di Atruaghin  
**Talitha** [DotE, OHP, WotI]: Alpha, Alphatia, Bellissaria, Dunadale, Ekto, Isole Alatiene, L'Approdo, Ochalea (*Huang Buhe*, *Ta Lai Aitan*), Penisola di Capo Orchetto (Ait-tha), Porto dell'Est, Trikelios  
**Tallivai** [PC3]: v. **Calitha** (Sottomarinia)  
**Tapio**: v. **Ilsundal** (Autuasmaa)  
**Tapu** [X8]: v. **Gorrziok** (Teki-nura-ria)  
**Taranos** [SCS]: v. **Odino** (Robrenn)  
**Tarastia** [DDA2, DotE, HW, HWR3, SCS, WotI]: Almarròn (Il Giudice), Bellayne (Pax Bellanica), Cimmaron (Il Giudice), Dunwick, Gargoña (Il Giudice), Guadalante (Il Giudice), Helskir (*Var*), Hinterland Thyatiane, Isole delle Perle (*Oba*), Izonda (*Oba*), Jen, Jenniti, Karamaikos, Mileniani, Narvaez (Il Giudice), Norwold (*Var*), Ondamarina, Ochalea (*Ta Lai Sifa*), Pelatan, Richland (Il Giudice), Saragòn (Il Giudice), Tanagoro (*Oba*), Tangor (*Oba*), Terre del Norwold (*Var*), Territori Heldannici (*Var*), Thonia, Thyatis, Torreòn (Il Giudice), Zylx (*Oba*)  
**Taroyas** [IM2, WotI]: Mileniani  
**Tawnia** [SCS]: v. **Ordana** (Bellayne)  
**Terra** [GAZ12, ImmSet, SCS, WotI]: Alpha (*Frigg*), Alphatia, Altopiano Perduto (Marau-Ixui), Autuasmaa (*Maderakka*, *Raudna*), Bayou (Cay), Bellissaria, Cestia (Madre Terra), Dunadale (*Dun*), Dunwick (Yamag), El Grande Carrascal (Yamag), Ethengar (Yamuga), Grande Desolazione (Madre Terra), Isole Alatiene, Isole delle Perle (*Yemaja*), Izonda (*Yemaja*), Jibarù (Marau-Ixui), Kendach (*Magna Mater*), Neathar (*Frigg*), Nentsun (*Frigg*), Nithiani (*Mut*), Norwold (*Frigg*), Ondamarina (*Frigg*), Pelatan (Madre Terra), Picchi di Ghiaccio (Yamag), Steppe di Yazak (Yamag), Suma'a (Sumag), Tanegioth (Marau-Ixui, *Yemaja*), Tangor



(Sumag e *Yemaja*), Terre del Nord (*Frigg*), Territori Heldannici (*Frigg*), Territorio delle Tre Bandiere (*Istenanya*), Thonia (Madre Terra), Thorin (Madre Terra), Thothia (*Mut*), Thyatis (*Magna Mater*), Traldar (Madre Terra), Vvolstograd (*Mokosz*), Zyxl (*Yemaja*)

**Terreno** [IM1]: Piano Elementale della Terra

**Testa di Sciacallo** [HW]: v. **Pflarr** (Città-stato Huleane)

**Tha-to** [HW]: v. **Thanatos** (Cavernicoli)

**Thalia** [IM1, ImmSet]: scomparsa nel secolo XI PI e venerata ancora come *Nanna* in Helskir, Norwold e Terre del Nord

**Thanatos** [DotE, GAZ6, HW, HWA1-3, WotI]: Casa di Roccia (Karr), Cavernicoli (Tha-to), Darokin (Vecchio Nick), Izonda (*Iku*), Mileniani, Nithiani, Norwold (Darga), Oceania, Shahjapur, Tanagoro (*Iku*), Terre del Nord (Darga, Padre dei Demoni), Thyatis, Traldar, Vvolstograd (*Chernobog*)

**Thendara** [GAZ9]: v. **Ordana** (Elfi di Valghiacciata, Izonda, Karameikos, Minrothad)

**Thor** [DotE, GAZ7, HW, SCS, WotI]: Almarròn (Il Generale), Alpha, Antaliani (Donar), Cimmaron (Il Generale), Darokin, Dunadale (*Donegal*), Dunwick (Il Generale), Elfi di Valghiacciata (Donar), Eusdria (Donar), Gargoña (Il Generale), Guadalante (Il Generale), Helskir, Hinterland Thyatiane (*Donegal*), Isole delle Perle (*Shango*), Izonda (*Shango*), Narvaez (Il Generale), Norwold, Ondamarina, Ochalea (*Shi Doushang*), Omm-Wa (Dugong), Pirati della Filibusta, Robrenn (Tuatis), Saragòn (Il Generale), Sind (Runar), Tanagoro (*Shango*), Tangor (*Shango*), Terre del Nord, Territori Heldannici, Thyatis, Torreòn (Il Generale), Wendar, Westrouрке (*Donegal*), Yavdlom (*Shango*), Zyxl (*Shango*)

**Tian Long**: v. **Grande Drago** (Ochalea, Costa della Giungla)

**Tiresias** [IM3, WotI]: Costa delle Ombre, Darokin, Dunadale (*Dallbard*), Karameikos, Meghala Kimata, Mileniani, Redstone (*Dallbard*), Thyatis, Westrouрке (*Dallbard*), Yavdlom

**Tiuz** [SCS]: v. **Ilsundal** (Eusdria)

**Tourlain** [IM2]: Bellissaria, Isole Alatiene

**Tuatis** [SCS]: v. **Thor** (Robrenn)

**Tubak il Legislatore** [GAZ12]: v. **Ixion** (Ethengar)

**Tulikki**: v. **Lornasen** (Autuasmaa)

**Tundereke**: v. **Valerias** (Territorio delle Tre Bandiere)

**Turlock**: v. **Chirone** (Redstone)

**Turmis** [IM2, WotI]: Darokin, Isole delle Perle, Thyatis

**Turul**: v. **Simurgh** (Territorio delle Tre Bandiere)

**Tyche** [ImmSet, MstSet, WotI]: Hule (*Bath*), Meghala Kimata, Mileniani, Ochalea, Thyatis, Traldar

**Tyr**: v. **Ixion** (Neathar, Nentsun, Norwold, Qeodhar, Terre del Nord)



**Uatumà** [OHP]: v. **Zirchev** (Altopiano Perduto, Jibarù, Tanegioth)

**Ui** [OHP]: v. **Ordana** (Altopiano Perduto, Jibarù, Tanegioth)

**Uller**: v. **il Cacciatore Silente** ovvero uno dei nove **Korrigan** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)

**Urd** [MstSet]: scomparsa alla fine della Preistoria e venerata ancora come una delle *Norne* in Antalia, Helskir, Norwold, Qeodhar e Terre del Nord

**Urtson** [IM1]: vari piani esterni

**Usamigaras** [B4, WotI]: Cynidicea, Lecha

**Utnapishtim** [IM3]: Bellissaria, Esterhold, Jen, Minaea



**Vaino**: v. **Ilmarinen** (Autuasmaa)

**Valerias** [DotE, HW, HWR2, HWR3, SCS, WotI]: Almarròn, Alphatia, Autuasmaa (*Beiwe*, *Luonnotar*), Brasol, Cestia, Cimmaron, Costa delle Ombre, Darokin, Gargoña, Guadalante, Helskir (*Sjofn*), Herath (Shaya), Isole Alatiene, Isole delle Perle (*Oshun*), Izonda (*Oshun*), Meghala Kimata, Mileniani, Minaea, Narvaez, Nithiani (*Isiris / Hathor*), Norwold (*Sjofn*), Ochalea (*Qiang Huihun*), Pelatan, Porto dell'Est, Redstone (*Vanu*), Saragòn, Tanagoro (*Oshun*), Terre del Nord (*Sjofn*), Territorio delle Tre Bandiere (*Tundereke*), Texeiras, Thothia (*Isiris*), Thyatis, Torreòn, Traldar, Vilaverde, Vulcania (*Oshun*), Yavdlom (*Oshun*)

**Vali**: v. **Gorm** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)

**Vanu**: v. **Valerias** (Redstone)

**Vanya** [CoM, DotE, HW, HWR3, M1, SCS, WotI]: Arypt, Bellayne (Belbion), Brasol (*Varellya*), Cestia (*Varellya*), Costa delle Ombre, Ekto, Furmenglaive, Hinterland Thyatiane, Karameikos, Kendach, Kubitti, Meghala Kimata (*Varellya*), Mileniani (Matera), L'Approdo, Narvaez (L'Inquisitrice), Ondamarina, Oostdok, Pelatan (*Varellya*), Pirati della Filibusta, Porto dell'Ovest, Redstone, Stonehaven, Territori Heldannici, Texeiras (Faña), Thonia, Thyatis, Torreòn (Faña), Vilaverde (Faña), Westrouрке

**Vaprak** [HW]: v. **Jammudaru** (Hule)

**Var**: v. **Tarastia** (Helskir, Norwold, Terre del Nord, Territori Heldannici)

*Varellya*: v. **Vanya** (Brasol, Cestia, Meghala Kimata, Pelatan)

**Vecchio del Mare, il** [GAZ2, HW]: v. **Protius** (Anathy, Ierendi, Pirati della Filibusta e tutte le creature marine)

**Vecchio Nick, il** [ImmSet]: v. **Thanatos** (Darokin)

*Veggente dei Sogni, il*: v. uno dei **Korrigan** (Wendar)

*Veles*: v. **Loki** (Vyolstograd)

*Vergine dell'Abbondanza, la*: v. una dei **Korrigan** (Wendar)

**Verthandi** [ImmSet, MstSet, WotI]: scomparso nel X secolo DI e venerato ancora come una delle *Norne* in Antalia, Helskir, Norwold, Qeodhar e Terre del Nord

*Viaggiatore Celeste, il*: v. **Sinbad** (Gombar, Picchi di Ghiaccio, Tangor)

*Vidar*: v. **Halav** (Helskir, Norwold, Terre del Nord)

*Vipera Alata, la* [HW, HWR1]: v. **Atzanteotl** (Azcani)

**Viuden** [DotE, HW]: v. **Odino** (Brasol, Caerdwicca, Cestia, Dunadale, Eusdria, Furmenglaive, Hinterland Thyatiane, Westrouрке)

*Volund*: v. **Wayland** (Antaliani, Helskir, Norwold, Terre del Nord, Wendar)

**Vulcano** [TTS]: v. **Wayland** (Thyatis)



**Warrantam** [OHP]: v. **Ixion** (Terre dei Wallara)

**Wayland** [ImmSet, MstSet, WotI]: Antaliani (*Volund*), Darokin, Gombar (*Ogun*), Helskir (*Volund*), Izonda (*Ogun*), Norwold (*Volund*), Redstone, Tanagoro (*Ogun*), Tangor (*Ogun*), Terre del Nord (*Volund*), Thyatis (Vulcano), Vyolstograd (*Svarog*), Wendar (*Volund*), Westrouрке, Zycl (*Ogun*)

**Wogar** [GAZ10, HW, WotI]: Borea, Casa di Roccia, Darokin, El Grande Carrascal, Eusdria, Hule (Maglubiyet), Robrenn, Steppe di Yazak, Terre Brulle (Wong-Ah)

**Wong-Ah** [GAZ10]: v. **Wogar** (Terre Brulle)

**Wotan** [HW]: v. **Odino** (Antaliani, Elfi di Valghiacciata, Neathar, Nentsun, Qeodhar, Steppe di Yazak, Yannivey)



*Xie-Baojun*: v. **Jammudaru** (Ochalea)

*Xing Lung*: v. **Opale** (Ochalea)

*Xi Yang*: v. **Ixion** (Ochalea)



*Yabmeakka*: v. **Hel** (Autuasmaa, nome samek)

**Yagrai** [GAZ10, HW, WotI]: Addakia, Ethengar, Meghales Amosses, Terre Brulle

**Yamag** [SCS]: v. **Terra** (Dunwick, El Grande Carrascal, Norwold, Picchi di Ghiaccio, Steppe di Yazak)

**Yamuga** [GAZ12]: v. **Terra** (Ethengar)

*Yaolan Chuangzuo*: v. **Alphatia** (Ochalea)

*Yapo Zhu-Hou*: v. **Aracne Prima** (Ochalea)

**Yarella** [DuMa#53]: v. **Madarua** (Terre di Mezzo)

**Yav** [CoM, WotI]: Yavdlom

**Yeenoghu** [HW]: v. **Ranivorus** (Hule)

**Yehm** [SCS]: v. **Korotiku** (Herath)

*Yemaja*: v. **Terra** (Isole delle Perle, Izonda, Tanegioth, Tangor, Zycl)

*Yemekershey*: v. **Bagni Granfauci** (Hule)

*Yewa*: v. **Diulanna** (Izonda)

*Yin Fang*: v. **Infaust** (Ochalea)

*Yue Lung*: v. **Perla** (Ochalea)

*Yu Huangdi*: v. **Koryis** (Ochalea)



**Zalaj** [AC10]: Casa di Roccia, Nentsun, Norwold, Picchi di Ghiaccio, Tangor, Terre del Nord (*Bergelmir*)

**Zargos** [HWR3]: v. **Nyx** (Mileniani)

**Zephyr** [GAZ2]: v. **Asterius** (Nithiani, Thothia)

**Zeus** [IM2]: v. **Taroyas** (solo nella IM2)

*Zir*: v. **Grande Drago** (Vyolstograd)

**Zirchev** [DotE, GAZ1, HW, HWR3, SCS, WotI]: Alfheim, Alphatia, Altopiano Perduto (Uatumà), Autuasmaa (*Nyyrikki*), Città-stato huleane, Darokin, Graakhalia (Il Cacciatore), Jibarù (Uatumà), Karameikos, Mileniani, Robrenn (Leug), Tanegioth (Uatumà), Terre di Mezzo, Traldar

*Zorya, le*: v. **le Norne** (Vyolstograd)

**Zugzul** [DA1-4]: Gombar, Grande Desolazione (Surt), Hyborea, Nentsun (Surt), Norwold (Surt), Tangor, Terre del Nord (Surt), Terre Orchesche Occidentali, Vulcania (Surt), Ylaruam (Corona), Zycl



## APPENDICE 5

# ELENCO PER INTERESSI

Qui di seguito vengono elencati gli immortali in base agli interessi associati a ciascuno di essi nella sezione *Areæ d'interesse* nella descrizione di ogni divinità.

**Abbondanza:** v. **Prosperità**

**Acqua:** Al-Kalim, Calitha, Hymir, Kallala, Protius, Signore dell'Acqua

**Agricoltura:** Frey, Ninsun, Ralon, Terra

**Alchimia:** Hymir, Idraote

**Alfheim:** Mealiden

**Alphatia:** Alphaks (distruggere); Alphatia, Palartarkan e Razud (proteggere)

**Ambizione:** Iliric, Pharamond

**Amore:** Freyja, Kythria, Valerias

**Anarchia:** Tourlain

**Animali:** Faunus, Terra, Zirchev

**Anticonformismo:** Korotiku

**Aranea e Aracnidi:** Aracne Prima, Korotiku

**Architettura:** Polunius

**Aria:** v. **Cielo**

**Armi e Armaioi:** Halav, Malinois, Wayland

**Armonia:** Alphatia, Guidarezzo, Infaust, Lornasen

**Arti:** Alphatia, Chirone, Guidarezzo, Palson, Polunius, Soubrette, Valerias

**Artigianato:** i Dodici Osservatori, Garal, Kagyar, Ilmarinen, Oleyan, Polunius, Wayland

**Assassini:** Talitha

**Astrologia:** Palartarkan, Tiresias

**Astronomia:** Palartarkan

**Astuzia:** Asterius, Corvo, Eiryndul, Kallala, Korotiku, Kurtulmak, Lokena, Loki, N'grath, Noumena, Odino, Pharamond, Tourlain, Turmis, Usamigaras

**Audacia:** v. **Coraggio**

**Autodeterminazione:** Razud

**Autorità:** Odino, Razud, Taroyas

**Avidità:** Iliric, Kiranjo, Macroblan, Perla, Talitha

**Avventura:** Arnelee, Eiryndul, Mealiden, Ninfangle, Nob Nar, Saturnius, Sinbad, Turmis

**Azcani:** Atruaghin, Atzanteotl

**Baldoria:** Brindorhin, Faunus, Hymir

**Battaglia:** Bartziluth, Bemarris, Frey, Freyja, Generale Eterno, Hattani, Ninfangle, Petra, Tahkati, Thor

**Beholder:** Arik

**Bellezza:** Ahmanni, Alphatia, Freyja, Kythria, Lornasen, Valerias

**Berserker:** v. **Furia**

**Boschi:** v. **Foreste**

**Brasolia:** Finidel

**Bugbear:** Bartziluth

**Buon Governo:** Khoronus, Odino, Taroyas

**Caccia:** Crakkak, Crestaguzza, Diulanna, i Korrigan, Malinois, Mealiden, Ninfangle, Perla, Ruaidhri, Zirchev

**Cannibalismo:** Bagni, Orcus

**Canto:** v. **Musica**

**Caos:** Arik, Cretia, Hel, Thanatos

**Carità:** Al-Kalim, Plasmatore, Valerias

**Cavalli:** Tahkati

**Cayma:** Kurtulmak

**Centauri:** Chirone

**Cielo:** Odino, Palartarkan, Signore dell'Aria, Zalaj

**Città assediate:** Petra

**Clan di Atruaghin:** Ahmanni, Atruaghin, Atzanteotl, Danel, Hattani, Mahmatti, Tahkati

**Coboldi:** Kurtulmak

**Combattere:** Atruaghin (il male), Halav (gli umanoidi), Ixion (il male e i non-morti), Maat (caos e male), Plasmatore (i soprusi)

**Commercio:** Asterius, Crestaguzza, Macroblan, Minroth, Ralon

**Conoscenza:** Al-Kalim, Arnelee, Chirone, Coberham, Fugit, Grande Drago, Hymir, Idraote, Iliric, Ilsundal, Ixion, Ka, Khoronus, i Korrigan, Ninsun, Noumena, Odino, Pflarr, Qywattz, Rad, Simurgh, Ssu-Ma, Zalaj

**Conquista:** Brandan, Karaash, N'grath, Saasskas, Vanya, Wogar, Zugzul

**Cooperazione:** Urtson

**Coraggio:** Arnelee, Bartziluth, Diulanna, Frey, Hattani, Ilmarinen, Ixion, i Korrigan, Madarua, Malinois, Ninfangle, Nob Nar, Petra, Razud, Ruaidhri, Sinbad, Thor, Turmis

**Corruzione:** Atzanteotl, Demogorgone, Hel, Masauwu, Slizzark, Thanatos

**Costrutti magici:** Ilmarinen, Mazikeen, Pflarr, Wayland

**Creatività:** Kagyar, Polunius

**Creazione:** Gorrziok, Grande Drago, Terra

**Crudeltà:** v. **Violenza**

**Cynidicea:** Gorm, Madarua, Usamigaras

**Delfini:** Malafor

**Denaro:** Macroblan

- Destino:** v. Fato
- Determinazione:** v. Volontà
- Diaboli:** Harrow
- Discordia:** Talitha
- Desiderio:** v. Passione
- Diplomazia:** Atruaghin, Khoronus, Koryis, Masauwu, Soubrette, Urtson
- Disciplina:** Generale Eterno, Infaust, Karaash, Liena
- Distruzione:** Alphaks, Atzanteotl, Bagni, Demogorgone, Gorrziok, Hircismus, Idris, Orcus, Ranivorus, Saasskas, Thanatos
- Divertimento:** Corvo, Cretia, Eiryndul, Korotiku
- Divinazione:** Skuld, Tiresias, Yav
- Dolore:** Danel, Hircismus
- Dominio:** v. Schiavitù
- Donne:** Arnelee, Diulanna, Freyja, Madarua, Patura
- Draghi:** Bemarris (sterminio); Diamante (legali), Grande Drago, Idris, Opale (neutrali), Perla (caotici)
- Egocentrismo:** Iliric, Kersy, Talitha
- Elfi:** Calitha, Eiryndul, Ilsundal, i Korrigan, Lornasen, Mealiden, Ordana, Rafiel (elfi dell'ombra); Atzanteotl e Idris (distruggerli)
- Emarginati:** Zirchev
- Enigmi:** v. Misteri
- Entropia:** v. Caos
- Equilibrio:** Atruaghin, Djaea, Ixion, Terra
- Equità:** v. Giustizia
- Eroismo:** v. Coraggio
- Esplorazione:** Mealiden, Sinbad
- Faenare:** Cochere
- Fame:** Bagni
- Famiglia:** Ahmanni, Brindorhin, Clébard, Cochere, Finidel, Freyja, Patura
- Fato:** Skuld, Tyche
- Fedeltà:** v. Lealtà
- Ferocia:** Crakkak, Generale Eterno, Loup, Wogar
- Fertilità:** Bastet, Calitha, Frey, Freyja, i Korrigan, Lornasen, Madarua, Ninsun, Ordana, Ralon, Terra, Valerias
- Fierezza:** Tahkati
- Filosofia:** Khoronus
- Folletti acquatici (Nixie):** Kallala
- Formian:** Buglore
- Foreste:** Ordana
- Fortezze:** Mâtin
- Fortuna:** Bastet, Calitha, Corvo, Tourlain, Tyche
- Forza:** Bartziluth, Bemarris, Crakkak, Halav, Karaash, N'grath, Razud, Terreno, Vanya, Zalaj
- Furbizia:** v. Astuzia
- Furia:** Bartziluth, Kiranjo, Thor
- Fuoco:** Brandan, Ixion, Kurtulmak, Loki, Rathanos, Signore del Fuoco, Zugzul
- Gelo:** Hel, Stodos
- Giganti:** Gorrziok (mare e tempeste), Hel (gelo), Hymir (mare), Jammudaru (colline), Ka (rocce), Loki (fuoco), Stodos (gelo), Zalaj (montagne e nuvole), Zugzul (fuoco)
- Giustizia:** Al-Kalim, Diamante, Finidel, Forsetta, Gorm, Grande Drago, Maat, Odino, Paarkum, Plasmatore, Utnapishtim, Tarastia
- Glantri:** Rad
- Gnoll:** Ranivorus
- Gnomi:** Brandan, Garal
- Goblin:** Wogar
- Grazia:** v. Bellezza
- Gremlin:** Loki
- Guardiani:** Mâtin, Pflarr
- Guarigione:** Asterius (solo in Robrenn), Chardastes, Chirone, Idraote, Ka, i Korrigan, Ralon, Simurgh, Usamigaras
- Guerra:** Al-Kalim, Cretia, Generale Eterno, Gorm, Halav, Ilmarinen, Ixion, Karaash, Kurtulmak, Liena, Lokena, Malinois, Mealiden, Thor, Vanya, Wogar, Zugzul
- Gyerian:** Cochere
- Halfing:** Brindorhin, Coberham, Corvo, Nob Nar
- Hobgoblin:** Yagrai
- Hule:** Loki
- Hutaakani:** Pflarr
- Ierendi:** Kythria
- Illusione:** Eiryndul, Harrow, Masauwu, Soubrette
- Imbrogli:** Korotiku, Loki, Masauwu
- Immoralità:** Talitha
- Imprese epiche:** Ninfangle, Nob Nar, Sinbad, Turmis
- Imprevedibilità:** Bastet, Marwdyn, Protius
- Incubi:** Arik, Harrow
- Indipendenza:** Arnelee, Benekander, Razud, Saturnius
- Inganno:** Aracne Prima, Atzanteotl, Brissard, Idris, Loki, Masauwu, Pharamond, Qywattz, Talitha
- Insetti:** Buglore
- Intelligenza:** v. Astuzia
- Intrigo:** Masauwu, Talitha
- Invenzione:** Brandan, Garal, Ilmarinen
- Inverno:** Loup, Stodos
- Istinto/i:** Bastet, Faunus, Perla
- Karameikos:** Halav, Petra
- Kna:** Crestaguzza
- Kopru:** Slizzark
- Kryst:** Urtson
- Ladri:** Asterius, Masauwu, Mrikitat, Talitha, Turmis, Usamigaras
- Lealtà:** Al-Kalim, Arnelee, Clébard, Forsetta, Frey, Generale Eterno, Hattani, Loup, Maat, Mealiden, Paarkum, Patura, Petra
- Legge:** Al-Kalim, Forsetta, Koryis, Tarastia
- Libertà:** Benekander, Cochere, Diulanna, Korotiku, Razud, Saturnius
- Libri:** Ssu-Ma
- Licantropi:** Mrikitat, Orcus, Wogar e Zirchev (proteggerli); Malinois e Ruaidhri (sterminarli)



**Logica:** Noumena  
**Luce:** Ixion  
**Luna:** associata ad Asterius e a Valerias  
**Lupin:** Clébard, Korotiku, Loup, Malinois, Mâtin, Ralon  
**Lussuria:** v. **Sessualità**  
**Magia:** Alphatia, Coberham, Grande Drago, Idraote, Iliric, Ilmarinen, Ilsundal, Ka, Kersy, i Korrigan, Lokena, Mahmatti, Mazikeen, Ninsun, Noumena, Nyx, Odino, Palartarkan, Pflarr, Pharamond, Polunius, Rad, Rafiel, Rathanos, Tiresias, Usamigaras, Zalaj, Zirchev  
**Malattia:** Demogorgone  
**Manipolazione:** v. **Inganno**  
**Mare/i:** Ahmanni, Calitha, Gorriok, Hymir, Malafor, Protius, Saasskas  
**Marinidi:** Malafor  
**Martiri:** Mâtin  
**Maschilismo:** Rathanos  
**Massacro:** Alphaks, Arik, Kiranjo  
**Maternità:** Patura, Terra, Vanya (solo in Milenia)  
**Medicina:** v. **Guarigione**  
**Memoria:** Fugit, Noumena, Ssu-Ma  
**Messaggeri:** Arnelee, Asterius, Usamigaras  
**Metallurgia:** Kagyar, Wayland  
**Milena:** Petra, Taroyas  
**Minatori:** Kagyar  
**Minotauri:** Kiranjo  
**Minrothad:** Minroth  
**Misteri:** Coberham, Noumena  
**Mondo Cavo:** Ixion, Ka, Korotiku, Ordana  
**Morte:** Hel, Loup, Marwdyn, Nyx, Orcus, Skuld, Thanatos, Yagrai  
**Musica:** Cochere, Faunus, Guidarezzo, Ilmarinen, Palson, Tiresias  
**Naga:** Idris  
**Nani:** Kagyar  
**Nascita:** v. **Maternità**  
**Natura:** Buglore, Djaea, Ilsundal, i Korrigan, Lornasen, Madarua, Mahmatti, Ordana, Terra, Zirchev  
**Necromanzia:** Demogorgone, Marwdyn, Nyx, Orcus, Saasskas, Yagrai, Zugzul  
**Neh-Thalggu:** Qywattz  
**Nithia:** Rathanos  
**Nobiltà:** Carnelian, Clébard, Taroyas  
**Nomadismo:** Loup, Ninffangle  
**Norwold:** Bemarris, Liena  
**Notte:** Loup, Nyx  
**Obbedienza:** Al-Kalim, Forsetta  
**Oblio:** Thanatos  
**Oceano/i:** v. **Mare/i**  
**Odio:** Alphaks, Bachraeus, Ranivorus  
**Ombre:** v. **Tenebre**  
**Onestà:** Al-Kalim, Arnelee, Benekander, Forsetta, Maat, Paarkum, Raith, Tarastia

**Onore:** Al-Kalim, Maat, Raith, Thor, Vanya  
**Oppressione:** v. **Schiavitù**  
**Oracolo:** Skuld, Tiresias, Yav  
**Ordalie:** Raith  
**Orde:** N'grath  
**Ordine:** Alphatia, Buglore, Carnelian, Clébard, Diamante, Guidarezzo, Infaust, Ixion, Liena, Maat, Paarkum, Rad, Rafiel, Ssu-Ma, Tarastia, Taroyas, Terreno, Urtson  
**Orgoglio:** Rathanos, Vanya  
**Oscurità:** v. **Tenebre**  
**Place:** Alphatia, Ilsundal, Koryis, Plasmatore, Rafiel, Urtson  
**Parto:** v. **Maternità**  
**Passione:** Kythria, Palson, Valerias  
**Patriottismo:** Brindorhin, Carnelian, Clébard, Finidel, Ilmarinen, Mâtin, Minroth, Petra  
**Pazienza:** Khoronus, Koryis  
**Pazzia:** Arik, Ranivorus  
**Pensiero lucido:** Korotiku  
**Perfezione:** Infaust, Lornasen  
**Perseveranza:** v. **Volontà**  
**Persuasione:** v. **Diplomazia**  
**Pesci-diavolo:** Saasskas  
**Piante:** Buglore, Lornasen, Ordana  
**Pietà:** Koryis, Plasmatore  
**Pirati:** Saturnius  
**Poliedricità:** Palson  
**Politica:** Masauwu  
**Popoli subacquei:** Calitha, Crestaguzza, Crakkak, Gorriok, Hymir, Kallala, Malafor, Polunius, Protius, Saasskas, Slizzark  
**Potere:** Ixion, N'grath, Oleyan, Pharamond, Qywattz, Rathanos, Slizzark, Taroyas, Vanya, Zugzul  
**Predatori:** Crakkak, Wogar  
**Primavera:** Lornasen  
**Profezia:** Tiresias, Yav  
**Progresso:** Brandan, Clébard, Garal  
**Prosperità:** Al-Kalim, Brindorhin, Calitha, Crestaguzza, Freyja, Ka, Koryis, Macroblan, Malafor, Minroth, Ninsun, Oleyan, Ralon, Terra  
**Proteiformi:** Luca  
**Protezione:** Alphatia (alphatiani), Bemarris (Norwold), Benekander (mortali), Buglore (natura), Forsetta (Vestland), Hattani (Atruaghin), Ilsundal (elfi e natura), Ka (vita), i Korrigan, Mahmatti (atruaghin), Malafor (mare e razze marine), Mâtin, Mealiden (Ilsundal), Ordana (foreste e razze silvane), Petra, Pflarr, Plasmatore (deboli), Ruaidhri (semi-umani), Simurgh (flusso temporale), Tahkati (atruaghin), Terra (vita), Terreno, Utnapishtim (mortali), Valerias (amore), Yav (flusso temporale)  
**Radiosità:** Rad, Rafiel  
**Raggiro:** v. **Inganno**  
**Rakasta:** Bastet, Ka, Ninffangle

**Razze Acquatiche:** Calitha, Malafor, Protius  
**Razze Silvane:** Chirone, Eiryndul, Faunus, Ordana, Zirchev  
**Razzia:** Ranivorus  
**Redenzione:** Maat  
**Reincarnazione:** Hel  
**Renardie:** Clébard, Mâtin, Ralon  
**Resistenza:** Petra  
**Rettili e Rettiloidi:** Bachraeus (serpenti), Demogorgone, Grande Drago, Ka, Opale, Perla  
**Ricchezza:** Asterius, Bastet, Macroblan, Minroth, Ralon  
**Ricerca di candidati entropici:** Masauwu  
**Sacrificio:** Ahmanni, Halav, Ilmarinen, i Korrigan, Mâtin, Tourlain  
**Sadismo:** v. **Violenza**  
**Saggezza:** Atruaghin, Chirone, Diamante, Ilsundal, Ka, Korotiku, Mahmatti, Ninsun, Odino  
**Salute:** v. **Guarigione**  
**Sapienza:** v. **Conoscenza**  
**Scaltrezza:** v. **Astuzia**  
**Scherzo:** v. **Divertimento**  
**Schiavitù:** Aracne Prima, Brissard, Idris, Perla, Slizzark  
**Scienza:** Garal, Rafiel  
**Scultura:** Kagyar, Polunius  
**Seduzione:** Kallala, Kythria, Valerias  
**Seidh:** Freyja  
**Segreti:** Nyx  
**Sensualità:** v. **Seduzione**  
**Sessualità:** Faunus, Kythria  
**Sicurezza:** Brindorhin, Mâtin, Rafiel  
**Sincerità:** v. **Onestà**  
**Sogni:** Harrow, Tiresias  
**Sole:** Ixion (e raramente Rathanos)  
**Sopravvivenza:** Cochere, Cretia, Djaea, Loup, Utnapishtim, Zirchev  
**Sorte:** v. **Fortuna**  
**Sotterfugio:** Cretia, Korotiku, Kurtulmak, Mrikitat  
**Spavalderia:** Turmis  
**Speranza:** Finidel, Minroth  
**Spie:** Masauwu  
**Squali e Squaloidi:** Crakkak  
**Storia:** Fugit, Khoronus, Liena, Ssu-Ma  
**Strategia:** Frey, Halav, Idraote, Noumena  
**Stregoneria:** Demogorgone, Kersy (Ammaliamento)  
**Tanagorchi:** Macroblan  
**Tanagoro:** Korotiku  
**Tattica:** Al-Kalim, Halav, Karaash, Kurtulmak, Lokena, Noumena, Palson, Wogar  
**Tecnomanzia e Tecnologia:** Brandan, Garal, Mazikeen  
**Tempesta:** Gorm, Gorrziok, Odino, Stodos  
**Tempo:** Fugit, Khoronus, Simurgh, Yav  
**Tenacia:** v. **Volontà**  
**Tenebre:** Aracne Prima, Hel, Nyx, Zugzul  
**Terra:** Signore della Terra, Terra, Terreno  
**Thyatis:** Carnelian (Machetos), Liena, Vanya  
**Tolleranza:** Diamante, Koryis, Plasmatore, Zirchev  
**Tortile:** Calitha, Ka, Mâtin, Ralon  
**Tortura:** Hircismus, Jammudaru  
**Tradimento:** Atzanteotl, Bachraeus, Loki, Talitha  
**Tradizione:** Carnelian, Ilsundal, Polunius  
**Traldar e discendenti:** Petra  
**Trappole:** Kurtulmak  
**Tritoni:** Polunius  
**Troll:** Bagni  
**Truffa:** v. **Imbrogli**  
**Uguaglianza:** Plasmatore  
**Umanoidi:** Atzanteotl, Hircismus, Idris, Karaash, Yagrai  
**Veleno:** Bachraeus  
**Vendetta:** Alphaks, Atzanteotl, Bachraeus, Danel, Idris, Jammudaru, Malinois, Opale, Raith, Tahkati, Tarastia  
**Venti:** v. **Cielo**  
**Verdier:** Oleyan  
**Verità:** v. **Onestà**  
**Viaggio:** Arnelee, Asterius, Calitha, Ninfangle, Protius, Simurgh, Sinbad, Usamigaras, Utnapishtim  
**Violenza:** Bagni, Hircismus, Jammudaru, Kiranjo, Orcus  
**Virilità:** Frey  
**Virtù:** Maat, Paarkum, Petra  
**Visioni:** v. **Divinazione**  
**Vita:** Bastet, Chardastes, Djaea, Ka, Luca, Ralon, Terra  
**Vittoria:** Generale Eterno, Karaash, Vanya  
**Viverne:** Idris  
**Volatili:** Simurgh  
**Volontà:** Diulanna, Halav, Opale, Razud, Tourlain, Yagrai  
**Wendar:** i Korrigan  
**Yavdlom:** Yav



## APPENDICE 6

# ELENCO PER DOMINI

Qui di seguito vengono elencati gli immortali in base ai Domini da essi concessi ai sacerdoti secondo le regole di D&D 3E. Per ulteriori approfondimenti sull'uso dei Domini si rimanda il lettore al Manuale del Giocatore per Dungeons & Dragons Terza Edizione pubblicato e tradotto in Italia dalla 25 Edition srl.

I domini elencati in *italico* sono quelli aggiunti in questo manuale e vengono descritti nell'apposita sezione (vedi *Appendice 11: Nuovi Domini*).

**Acqua:** Al-Kalim, Crestaguzza, Hymir, Kallala, Protius, Signore dell'Acqua

**Animale:** Djaea, Faunus, Mahmatti, Malafor, Protius, Tahkati, Wogar, Zirchev

**Aria:** Odino, Signore dell'Aria

**Arti:** Alpathia, Chirone, Faunus, Guidarezzo, Palson, Polunius, Soubrette, Tiresias, Valerias

**Artigianato:** i Dodici Osservatori, Garal, Ilmarinen, Kagyar, Oleyan, Polunius, Wayland

**Bene:** Ahmanni, Alpathia, Arnelee, Asterius, Atruaghin, Bemarris, Benekander, Brindorhin, Calitha, Chardastes, Chirone, Cochere, Diamante, Diulanna, Eiryndul, Forsetta, Frey, Freyja, Garal, Hattani, Hymir, Ilmarinen, Ilsundal, Ixion, Ka, Korotiku, i Korrigan, Koryis, Lornasen, Maat, Madarua, Malafor, Malinois, Mâtin, Mealiden, Minroth, Ninsun, Nob Nar, Odino, Ordana, Paarkum, Palson, Patura, Plasmatore, Rafiel, Raith, Ralon, Razud, Saturnius, Simurgh, Sinbad, Soubrette, Terra, Thor, Turlain, Turmis, Urtson, Valerias

**Caccia:** Crakkak, Crestaguzza, Diulanna, Malinois, Ninfangle, Ruaidhri, Zirchev

**Caos:** Alphaks, Arik, Bachraeus, Bagni, Bartziluth, Bastet, Bemarris, Cochere, Corvo, Crakkak, Cretia, Demogorgone, Eiryndul, Faunus, Garal, Harrow, Hircismus, Jammudaru, Kallala, Kersy, Kiranjo, Korotiku, Kurtulmak, Kythria, Loki, Mrikitat, Oleyan, Orcus, Perla, Pharamond, Raith, Ranivorus, Rathanos, Saasskas, Saturnius, Tahkati, Talitha, Thanatos, Turlain, Turmis, Tyche, Usamigaras, Valerias

**Commercio:** Asterius, Crestaguzza, Macroblan, Minroth

**Conoscenza:** Atruaghin, Benekander, Coberham, Fugit, Grande Drago, Idraote, Iliric, Ilsundal,

Infaust, Ixion, Ka, Khoronus, Mazikeen, Ninsun, Noumena, Odino, Palartarkan, Pflarr, Qywattz, Rad, Signore dell'Aria, Ssu-Ma, Yav

**Coraggio:** Arnelee, Diulanna, Hattani, Madarua, Ninfangle, Nob Nar, Petra, Razud, Sinbad, Thor, Vanya

**Corruzione:** Atzanteotl, Demogorgone, Hel, Idris, Slizzark, Thanatos

**Distruzione:** Alphaks, Arik, Atzanteotl, Bagni, Gorziok, Kiranjo, Orcus, Ranivorus, Thanatos

**Dolore:** Danel, Hircismus

**Draghi:** Diamante, Grande Drago, Idris, Opale, Perla

**Energia:** Alpathia, Bartziluth, Bemarris, Benekander, Coberham, Eiryndul, Gorm, Guidarezzo, Idraote, Iliric, Ilsundal, Ixion, i Korrigan, Kurtulmak, Kythria, Lornasen, Madarua, Mahmatti, Marwdyn, Mazikeen, Mealiden, Ninsun, Palartarkan, Patura, Pflarr, Pharamond, Plasmatore, Rad, Rafiel, Raith, Rathanos, Razud, Saturnius, Signore del Fuoco, Slizzark, Tahkati, Tarastia, Thor, Usamigaras, Zirchev, Zugzul

**Entropia:** Alphaks, Aracne Prima, Arik, Atzanteotl, Bachraeus, Bagni Granfauci, Brissard, Danel, Demogorgone, Hel, Hircismus, Idris, Jammudaru, Kiranjo, Loki, Masauwu, Nyx, Orcus, Ranivorus, Saasskas, Skuld, Stodos, Talitha, Thanatos, Yagrai

**Famiglia:** Ahmanni, Brindorhin, Clébard, Cochere, Finidel, Freyja, Patura

**Fertilità:** Bastet, Calitha, Frey, Freyja, Lornasen, Madarua, Ninsun, Ordana, Ralon, Signore della Terra, Terra

**Follia:** Arik, Ranivorus

**Fortuna:** Bastet, Corvo, Skuld, Tyche, Yav

**Forza:** Bartziluth, Bemarris, Crakkak, Frey, Grande Drago, Halav, Karaash, N'grath, Opale, Rathanos, Razud, Signore della Terra, Tahkati, Terreno, Thor, Vanya, Zalaj

**Fuoco:** Coberham, Ixion, Kurtulmak, Loki, Rathanos, Signore del Fuoco, Zugzul

**Gelo:** Hel, Signore dell'Acqua, Stodos

**Giustizia:** Diamante, Finidel, Forsetta, Gorm, Maat, Paarkum, Tarastia, Utnapishtim

**Gravità:** Palartarkan, Signore dell'Aria, Zalaj

**Guarigione:** Chardastes, Chirone, Djaea, Idraote, Ka, Ralon, Signore dell'Acqua, Simurgh, Usamigaras

**Guerra:** Al-Kalim, Bartziluth, Brandan, Cretia, Generale Eterno, Gorm, Halav, Hattani,

Ilmarinen, Ixion, Karaash, Kurtulmak, Liena, Lokena, Madarua, Malinois, Mealiden, Petra, Tahkati, Thor, Vanya, Wogar, Zugzul

**Illusione:** Eiryndul, Harrow, Masauwu, Signore del Fuoco, Soubrette

**Inganno:** Atzanteotl, Bachraeus, Brissard, Corvo, Cretia, Eiryndul, Harrow, Korotiku, Loki, Masauwu, Mrikitat, Pharamond, Qywattz, Talitha

**Legge:** Ahmanni, Al-Kalim, Alphatia, Aracne Prima, Atruaghin, Brandan, Brindorhin, Buglore, Carnelian, Chardastes, Clébard, Diamante, Finidel, Forsetta, Fugit, Generale Eterno, Gorm, Guidarezzo, Halav, Ilsundal, Infaust, Ka, Koryis, Liena, Lokena, Loup, Maat, Macroblan, Mâtin, Minroth, N'grath, Odino, Paarkum, Petra, Polunius, Rad, Rafiel, Ruaidhri, Ssu-Ma, Tarastia, Taroyas, Terra, Terreno, Urtson, Utnapishtim, Zalaj

**Magia:** Coberham, Grande Drago, Idraote, Iliric, Ilmarinen, Ilsundal, Kersy, Khoronus, i Korrigan, Lokena, Mahmatti, Marwdyn, Mazikeen, Ninsun, Noumena, Nyx, Palartarkan, Pflarr, Pharamond, Polunius, Rad, Rafiel, Rathanos, Signore del Fuoco, Tiresias, Usamigaras, Wayland, Zalaj, Zirchev

**Male:** Alphaks, Aracne Prima, Arik, Atzanteotl, Bachraeus, Bagni, Brissard, Danel, Demogorgone, Generale Eterno, Hel, Hircismus, Idris, Iliric, Jammudaru, Kiranjo, Loki, Loup, Macroblan, Masauwu, N'grath, Nyx, Orcus, Perla, Qywattz, Ranivorus, Ruaidhri, Saasskas, Slizzark, Stodos, Talitha, Thanatos, Wogar, Yagrai, Zugzul

**Mare:** Ahmanni, Calitha, Gorrziok, Hymir, Malafor, Protius, Saasskas, Signore dell'Acqua

**Materia:** Atruaghin, Bastet, Brandan, Buglore, Chirone, Crakkak, Diamante, Djaea, i Dodici Osservatori, Faunus, Forsetta, Garal, Generale Eterno, Gorrziok, Grande Drago, Hattani, Ilmarinen, Infaust, Ka, Kagyar, Kersy, Lokena, Maat, Macroblan, Malafor, Minroth, N'grath, Ninfangle, Opale, Paarkum, Perla, Polunius, Signore della Terra, Terra, Terreno, Urtson, Utnapishtim, Valerias, Wayland, Wogar

**Metalli:** Brandan, i Dodici Osservatori, Kagyar, Wayland

**Morte:** Demogorgone, Hel, Loup, Marwdyn, Nyx, Orcus, Saasskas, Skuld, Thanatos, Yagrai, Zugzul

**Nobiltà:** Carnelian, Clébard, Halav, Khoronus, Taroyas

**Oracolo:** Fugit, Khoronus, Skuld, Tiresias, Yav

**Pensiero:** Ahmanni, Arnelee, Asterius, Clébard, Cochere, Corvo, Cretia, Diulanna, Frey, Freyja, Halav, Harrow, Karaash, Korotiku, Koryis, Loup, Malinois, Mâtin, Nob Nar, Noumena, Odino, Palson, Qywattz, Ralon, Ruaidhri, Signore

dell'Aria, Sinbad, Soubrette, Ssu-Ma, Tiresias, Tourlain, Turmis, Tyche

**Persuasione:** Atruaghin, Kallala, Kersy, Khoronus, Koryis, Kythria, Masauwu, Plasmatore, Urtson, Valerias

**Protezione:** Alphatia, Benekander, Djaea, Gorrziok, Hattani, Ka, i Korrigan, Luca, Mâtin, Mealiden, Ordana, Petra, Pflarr, Plasmatore, Rafiel, Signore della Terra, Simurgh, Terra, Utnapishtim, Valerias

**Schiavitù:** Aracne Prima, Brissard, Slizzark

**Sole:** Ixion, Signore del Fuoco

**Sotterfugio:** Asterius, Korotiku, Mrikitat, Talitha, Turmis, Usamigaras

**Tempesta:** Gorm, Gorrziok, Odino, Signore dell'Aria, Stodos

**Tempo:** Al-Kalim, Brindorhin, Calitha, Carnelian, Chardastes, Crestaguzza, Finidel, Fugit, Hymir, Kallala, Khoronus, Liena, Luca, Mrikitat, Oleyan, Ordana, Petra, Protius, Signore dell'Acqua, Simurgh, Taroyas, Vanya, Yav, Zalaj

**Tenebre:** Hel, Nyx

**Terra:** Djaea, Kagyar, N'grath, Signore della Terra, Terra, Terreno

**Vegetale:** Buglore, Djaea, Ilsundal, Lornasen, Mahmatti, Ordana,

**Vendetta:** Alphaks, Bachraeus, Danel, Idris, Jammudaru, Malinois, Opale, Raith, Tarastia

**Viaggio:** Arnelee, Asterius, Calitha, Mealiden, Ninfangle, Nob Nar, Protius, Saturnius, Simurgh, Sinbad, Utnapishtim

**Volontà:** Diulanna, Infaust, Noumena, Opale, Razud, Tourlain, Yagrai



## APPENDICE 7

# ELENCO PER ALLINEAMENTO

Di seguito vengono elencati in ordine alfabetico gli Immortali in base all'allineamento morale. Nella lista sono riportati, oltre alla sfera d'appartenenza della divinità (**Sfera**), anche l'allineamento dei chierici secondo le regole della vecchia edizione di D&D Rules Cyclopedia (**All.C.**). All'inizio di ogni elenco viene inoltre riassunto il numero di immortali con quel determinato allineamento presente per ogni sfera.

Nei casi particolari in cui la regola del sistema D&D Terza Edizione per l'allineamento dei chierici non venga rispettata, vengono aggiunti *in italico* anche gli allineamenti dei chierici concessi dall'immortale secondo le regole della Terza Edizione. Si ricorda che secondo detto regolamento, l'allineamento di un chierico deve essere al massimo a "un passo" di distanza da quello della divinità (ovvero a un passo sull'asse bene-male oppure su quello legge-caos, ma non su entrambi). Inoltre, un chierico non può essere Neutrale (puro) a meno che la sua divinità non sia anch'essa Neutrale (pura).

**Esempio:** Al-Kalim è Legale Neutrale, e quindi ammette solo chierici Legali Buoni, Legali Neutrali e Legali Malvagi (ad un passo sull'asse della Legge), ma non Neutrali puri (che sarebbe l'allineamento ad un passo di distanza sull'asse bene-male), poichè egli non è Neutrale in primo luogo. Ahmanni invece è Legale Buona, ed ammette chierici Legali Buoni, Legali Neutrali e Neutrali Buoni.

### Legale Buono (18)

**Energia: 3; Materia: 9; Pensiero: 4; Tempo: 2**

Nome	Sfera	All.C.
Ahmanni	Pensiero	L o N
Alphatia	Energia	L o N
Atruaghin	Materia	L o N
Brindorhin	Tempo	L
Chardastes	Tempo	L o N
Diamante	Materia	L; LB, LN, LM
Forsetta	Materia	L
Ilsundal	Energia	L
Ka	Materia	L o N
Koryis	Pensiero	L
Maat	Materia	L
Mâtin	Pensiero	L
Minroth	Materia	L
Odino	Pensiero	L o N

Nome	Sfera	All.C.
Paarkum	Materia	L
Rafiel	Energia	L
Terra	Materia	L o N
Urtson	Materia	L o N

### Legale Neutrale (22)

**Energia: 4; Materia: 7; Pensiero: 3; Tempo: 8**

Nome	Sfera	All.C.
Al-Kalim	Tempo	L
Brandan	Materia	L o N
Buglore	Materia	L o N
Carnelian	Tempo	L
Clébard	Pensiero	L o N
Finidel	Tempo	L o N
Fugit	Tempo	L o N; LB, LN
Gorm	Energia	L o N
Guidarezzo	Energia	L; LB, LN
Halav	Pensiero	L o N
Infaust	Materia	L; LN
Liena	Tempo	L o N
Lokena	Materia	L o N
Petra	Tempo	L o N; non LM
Polunius	Materia	L,N,C
Rad	Energia	L
Ssu-Ma	Pensiero	L; non LM
Tarastia	Energia	L
Taroyas	Tempo	L
Terreno	Materia	L o N
Utnapishtim	Materia	L o N
Zalaj	Tempo	L o N

### Legale Malvagio (6)

**Entropia: 1; Materia: 3; Pensiero: 2**

Nome	Sfera	All.C.
Aracne Prima	Entropia	N o C
Generale Eterno	Materia	L; LN, LM
Loup	Pensiero	L,N,C
Macroblan	Materia	L o N
N'grath	Materia	L o N
Ruaidhri	Pensiero	L,N,C

## Neutrale Buono (31)

*Energia: 11; Materia: 4; Pensiero: 12; Tempo: 4*

Nome	Sfera	All.C.
Arnelee	Pensiero	Donne
Asterius	Pensiero	L,N,C
Benekander	Energia	L o N
Calitha	Tempo	N; <i>N incluso</i>
Chirone	Materia	L o N; <i>N incluso</i>
Cochere	Pensiero	L,N,C
Diulanna	Pensiero	L o N
Frey	Pensiero	L o N
Freyja	Pensiero	L o N
Hattani	Materia	L o N
Hymir	Tempo	N
Ilmarinen	Materia	L,N,C
Ixon	Energia	L,N,C; <i>non malvagi</i>
i Korrigan	Energia	L o N
Lornasen	Energia	N
Madarua	Energia	L o N
Malafor	Materia	L o N
Malinois	Pensiero	L,N,C
Mealiden	Energia	L
Ninsun	Energia	L o N
Nob Nar	Pensiero	L,N,C
Ordana	Tempo	N
Palson	Pensiero	L o N
Patura	Energia	L o N
Plasmatore	Energia	L o N
Ralon	Pensiero	L o N
Razud	Energia	L,N,C
Simurgh	Tempo	N
Sinbad	Pensiero	L,N,C
Soubrette	Pensiero	L,N,C
Thor	Energia	L o N

## Neutrale Malvagio (14)

*Energia: 3; Entropia: 9; Materia: 1; Pensiero: 1*

Nome	Sfera	All.C.
Atzanteotl	Entropia	C
Brissard	Entropia	L,N,C
Danel	Entropia	C
Hel	Entropia	C
Idris	Entropia	C
Iliric	Energia	C
Masauwu	Entropia	C
Nyx	Entropia	L,N,C
Qywattz	Pensiero	L,N,C
Slizzark	Energia	N o C
Stodos	Entropia	N o C
Wogar	Materia	N o C
Yagrai	Entropia	N o C
Zugzul	Energia	C

## Neutrale (30)

*Energia: 9; Entropia: 1; Materia: 9; Pensiero: 4; Tempo: 7*

Nome	Sfera	All.C.
Coberham	Energia	L,N,C
Crestaguzza	Tempo	L,N,C
Djaea	Materia	N
Dodici Osservatori	Materia	L o N; <i>LN, NB, N</i>
Gorziok	Materia	L,N,C
Grande Drago	Materia	L,N,C
Idraote	Energia	L o N
Kagyar	Materia	L o N; <i>non NM</i>
Karaash	Pensiero	L,N,C
Khoronus	Tempo	L,N,C
Luca	Tempo	L,N,C
Mahmatti	Energia	N; <i>non NM</i>
Marwdyn	Energia	L,N,C
Mazikeen	Energia	L,N,C
Ninffangle	Materia	L,N,C
Noumena	Pensiero	L,N,C
Opale	Materia	N; <i>NB, N, NM</i>
Palartarkan	Energia	N
Pflarr	Energia	N
Protius	Tempo	N o C
Signore dell'Acqua	Tempo	L,N,C
Signore dell'Aria	Pensiero	L,N,C
Signore del Fuoco	Energia	L,N,C
Signore della Terra	Materia	L,N,C
Skuld	Entropia	N
Tiresias	Pensiero	N
Vanya	Tempo	L,N,C
Wayland	Materia	L,N,C
Yav	Tempo	N; <i>LN o N</i>
Zirchev	Energia	N

## Caotico Buono (9)

*Energia: 4; Materia: 2; Pensiero: 3*

Nome	Sfera	All.C.
Bemarris	Energia	N o C
Eiryndul	Energia	N o C
Garal Glitterlode	Materia	L,N,C
Korotiku	Pensiero	L,N,C
Raith	Energia	N o C
Saturnius	Energia	N o C
Tourlain	Pensiero	N o C
Turmis	Pensiero	N o C
Valerias	Materia	L,N,C



## Caotico Neutrale (18)

*Energia: 7; Materia: 4; Pensiero: 4; Tempo: 3*

Nome	Sfera	All.C.
Bartziluth	Energia	C
Bastet	Materia	N o C
Corvo	Pensiero	C
Crakkak	Materia	C
Cretia	Pensiero	C
Faunus	Materia	N o C
Harrow	Pensiero	C
Kallala	Tempo	N o C
Kersy	Materia	N/A
Kurtulmak	Energia	N o C
Kythria	Energia	N o C; CB, CN
Mrikitat	Tempo	N o C
Oleyan	Tempo	N o C
Pharamond	Energia	N o C
Rathanos	Energia	N o C
Tahkati	Energia	N o C
Tyche	Pensiero	N o C
Usamigaras	Energia	N o C

## Caotico Malvagio (15)

*Entropia: 14; Materia: 1*

Nome	Sfera	All.C.
Alphaks	Entropia	C
Arik	Entropia	C
Bachraeus	Entropia	C
Bagni	Entropia	C
Granfauci		
Demogorgone	Entropia	C
Hircismus	Entropia	C
Jammudaru	Entropia	C
Kirango	Entropia	C
Loki	Entropia	C
Orcus	Entropia	C
Perla	Materia	C; CB, CN, CM
Ranivorus	Entropia	C
Saasskas	Entropia	C
Talitha	Entropia	C
Thanatos	Entropia	C

## Statistiche riassunte per Sfera

**Energia (41):** 3 LB, 4 LN, 11 NB; 9 N, 3 NM; 4 CB, 7 CN

**Entropia (25):** 1 LM; 1 N, 9 NM; 14 CM

**Materia (40):** 9 LB, 7 LN, 3 LM; 4 NB, 9 N, 1 NM; 2 CB, 4 CN, 1 CM

**Pensiero (33):** 4 LB, 3 LN, 2 LM; 12 NB, 4 N, 1 NM; 3 CB, 4 CN

**Tempo (24):** 2 LB, 8 LN; 4 NB, 7 N; 3 CN

### Risultato per l'asse Bene-Male

**Bene (58):** Energia 18; Entropia 0; Materia 15; Pensiero 19; Tempo 6

**Male (35):** Energia 3; Entropia 24; Materia 5; Pensiero 3; Tempo 0

### Risultato per l'asse Legge-Caos

**Legge (46):** Energia 7; Entropia 1; Materia 19; Pensiero 9; Tempo 10

**Caos (42):** Energia 11; Entropia 14; Materia 7; Pensiero 7; Tempo 3

# APPENDICE 8

## CROPOLOGIA DELL'ASCENSIONE DEGLI IMMORTALI

Di seguito vengono elencati gli immortali in base alla loro (nota o presunta) data di ascensione tra le sfere celesti. Questa particolare cronologia può essere utile per determinare quali immortali fossero attivi durante certe epoche e quali tra essi siano più o meno antichi. L'elenco viene fatto in ordine alfabetico all'interno di ogni epoca o secolo, riportando la data precisa di ascensione ove sia possibile.

Occorre notare che nella maggior parte dei casi i supplementi ufficiali non riportano una data precisa per l'ascensione degli immortali, né tanto meno un secolo indicativo. Pertanto la seguente lista è stata elaborata seguendo le indicative di massima presenti nei vari supplementi per Mystara, con particolare attenzione alla cronologia ufficiale e cercando di posizionare l'ascesa dei diversi immortali, laddove non vi erano indicazioni esaustive, più o meno indietro nel tempo in base al loro livello di potere (con la regola implicita ma non sempre valida che più un immortale è antico e maggiore sarà il potere accumulato).

Bisogna inoltre evidenziare il caso degli immortali Simurgh e Sinbad. Infatti, benché si supponga in questo manuale che essi siano apparsi per la prima volta durante l'epoca preistorica (Simurgh) e quella blackmooriana (Sinbad), tuttavia non ci sono tracce del loro patrono e gli immortali sono portati a credere che si tratti di divinità arcaiche oppure di due entità inviate dagli Antichi (gli esseri che risiederebbero oltre il Vortice), i cui scopi però sono ancora ignoti.

Infine un'ultima nota riguarda la scomparsa di alcuni immortali durante le epoche antiche. Le divinità elencate nella sezione *Immortali scomparsi* si riferiscono a nomi presenti nel vecchio set di regole *Immortal* (e nelle avventure DA ambientate a Blackmoor) e poi scomparsi nel *Wrath of the Immortals* set (aggiornamento delle vecchie regole). Poiché in quest'ultimo supplemento si dà per certa la scomparsa di Verthandi, si è voluto supporre che anche questi altri immortali siano misteriosamente

spariti senza un motivo, e si è scelto arbitrariamente di localizzare la loro scomparsa nelle epoche sotto riportate. Il Master è autorizzato ad effettuare qualsiasi cambiamento ritenga più opportuno per la sua campagna.

### Primordi dell'universo (oltre 100.000 PI)<sup>16</sup>

Hel, Ixion, Korotiku, Odino, Ouranos, Pax, Protius, Skuld, i quattro Signori Elementali, Thalia, Thanatos, Tyche, Urd, Valerias, Verthandi, Zugzul

### Preistoria (100.000-30.000 PI)<sup>17</sup>

Arik, Grande Drago, Ka, Luca, N'grath, Ordana, Simurgh, Ssu-Ma, Stodos, Terra

### Tirannia Carnifex (30.000 - 19.000 PI)

Demogorgone, Faunus, Fugit (19000 PI)

### Era dei Giganti (19.000 PI - 10.000 PI)<sup>18</sup>

Bastet, Gorziok (10000 PI), Kagyar (11000 PI), Ninfangle (15000 PI), Qywattz (11000 PI), Zalaj (10200 PI)

### Prime Civiltà (10.000 - 4.000 PI)

Aracne Prima (5000 PI), Khoronus (4050 PI), Nyx (6000 PI), Razud (4400 PI), Terreno (4000 PI)

### Era di Blackmoor (4.000 - 3.000 PI)

Asterius (3200 PI), Garal Glitterlude (3100 PI), Guidarezzo (3930 PI), Ninsun (3400 PI), Sinbad

### Era della Ricostruzione (3.000 - 2.000 PI)

Cochere (2920 PI), Cretia (2850 PI), Djaea (2930 PI), Rathanos (XXX sec. PI), Saasskas (XXIV sec. PI), Slizzark (2740 PI), Tarastia (2330 PI), Utnapishtim (2800 PI)

### XX secolo PI

Orcus

<sup>16</sup> In *italico* sono indicati i presunti Gerarchi supremi di ciascuna sfera all'inizio dei tempi.

<sup>17</sup> La lista è in ordine di periodo di ascesa, con Terra che divenne immortale alcune decine di millenni prima di tutti gli altri. Durante quest'epoca si registra la scomparsa di Urd.

<sup>18</sup> Durante quest'epoca si registra la scomparsa di Ouranos



### XIX secolo PI

Ilsundal (1800 PI), Kallala, Saturnius

### XVIII secolo PI

Diulanna, Loki, Thor (1750 PI)

### XVII secolo PI

Calitha (1670 PI), Frey e Freyja (1660 PI), I Korrigan (1640 PI), Loup, Oleyan, Tahkati (1620 PI), Wayland, Yagrai

### XVI secolo PI

Atzanteotl (1500 PI), Ilmarinen (1555 PI), Maat (1530 PI), Pflarr (1540 PI)

### XV secolo PI

Hymir, Malafor (1440 PI), Polunius

### XIV secolo PI

Bachraeus (1320 PI), Chardastes (1360 PI), Talitha

### XIII secolo PI

Eiryndul (1200 PI), Forsetta, Wogar (1263 PI)

### XII secolo PI

Bagni Granfauci, Bartziluth, Iliric, Jammudaru, Rafiel (1104 PI)

### XI secolo PI<sup>19</sup>

Chirone, Crestaguzza, Minroth, Raith, Urtson

### X secolo PI

Halav, Koryis e Kersy (990 PI), Masauwu, Pharamond (930 PI), Ranivorus

### IX secolo PI

Alphatia (800 PI), Malinois (830 PI), Palartarkan (840 PI), Zirchev (870 PI)

### VIII secolo PI

Atruaghin (795 PI), Danel (770 PI), Hattani (760 PI), Petra, Tiresias (780 PI)

### VII secolo PI

Ahmanni, Brissard (630 PI), Karaash, Taroyas

### VI secolo PI

Brindorhin (572 PI), Coberham, Generale Eterno, Idris, Nob Nar (510 DI)

### V secolo PI

Arnelee (456 PI), Finidel (410 PI), Gorm (444 PI), Hircismus, Kiranjo (480 PI), Kurtulmak, Lornasen, Mahmatti (452 PI), Noumena (460 PI)

### IV secolo PI

Crakkak, Madarua (345 PI), Usamigaras (333 PI), Vanya (380 PI)

### III secolo PI

Mealiden (250 PI)

### II secolo PI

Buglore, Marwdyn

### I secolo PI

Mazikeen

### I secolo DI

Macroblan, Paarkum

### II secolo DI

Dodici Osservatori, Idraote, Infaust

### III secolo DI

Plasmatore (240 DI)

### IV secolo DI

Carnelian, Corvo, Soubrette, Tourlain

### V secolo DI

Harrow, Mrikitat (491 DI)

### VI secolo DI

Alphaks, Brandan, Diamante (515 DI), Mâtin, Palson

### VII secolo DI

Bemarris, Opale, Ralon

### VIII secolo DI

Patura, Ruaidhri Hawkbane, Yav (758 DI)

### IX secolo DI

Perla, Rad (855 DI)

### X secolo DI<sup>20</sup>

Clébard (954 DI), Kythria (910 DI), Liena (980 DI), Lokena (920 DI), Turmis (940 DI)

### XI secolo DI<sup>21</sup>

Al-Kalim (1001 DI), Benekander (1002 DI)

<sup>19</sup> Durante quest'epoca si registra la scomparsa di Pax e Thalia

<sup>20</sup> Durante quest'epoca si registra la scomparsa di Verthandi

<sup>21</sup> Durante quest'epoca si registra la scomparsa di Suolo

## APPENDICE 9

# LISTA DEI PATRONI IMMORTALI

Di seguito vengono elencati gli immortali che hanno patrocinato altri candidati nel corso della loro esistenza, permettendo l'ascesa nella propria sfera di nuove divinità.

Ogni immortale patrocinato viene elencato di seguito al nome del **Patrono in grassetto** (gli **immortali in grassetto sottolineato** sono quelli scomparsi da tempo) in base alla data di ascensione (quindi prima sono elencati i più antichi e via via i più recenti), e ciascuno è provvisto di indicazione circa il proprio livello attuale (come accade per i vari patrocinanti), per rendere più facile il confronto relativo alla velocità con cui sono progredite le divinità lungo la scala gerarchica della sfera di appartenenza.

Gli *immortali riportati in italico* sono quelli che hanno poi, a loro volta, patrocinato altri immortali lungo i sentieri che conducono alle Sfere celesti.

La prima lista elenca i patroni immortali in ordine alfabetico, la seconda invece li raggruppa per sfera di potere, elencandoli in ordine alfabetico all'interno di ciascuna sfera di appartenenza.

**Nota 1:** L'energia magica della *Radiosità* ha portato all'immortalità nell'ordine Rafiel (21), Rad (22) e Benekander (1).

**Nota 2:** Fugit (22) divenne immortale in seguito ad un rituale in cui assorbì le energie e le essenze di diversi immortali, riuniti per fermare i carnifex.

**Nota 3:** Qywattz (20) divenne immortale probabilmente assorbendo l'energia dello scomparso Ouranos.

**Nota 4:** I Signori Elementali (32) non furono mai (a detta degli immortali antichi) patrocinati da alcuno.

### Elenco 1. Patroni Immortali in Ordine Alfabetico

*Atruaghin* (32): Hattani (14)  
*Atzanteotl* (31): Danel (14)  
*Brindorhin* (13): Finidel (7)  
*Calitha* (18): Crestaguzza (14), Yav (13)  
*Coberham* (10): Usamigaras (19)  
*Demogorgone* (30): Saasskas (17)  
*Djaea* (34): Infaust (12)  
*Eyrindul* (20): Iliric (8), Kythria (2)  
*Faunus* (11): Chirone (6)  
*Garal* (12): Brandan (3)

*Gorziok* (22): Crakkak (10)

*Grande Drago* (26): Diamante (16), Opale (13), Perla (10)

*Hel* (36): Aracne Prima (6), Nyx (33), Stodos (11), Bagni (13), Masauwu (28), Yagrai (10), Idris (15)

*Isundal* (33): Zirchev (17), Mealiden (23), Lornasen (8)

*Ixion* (36): *Razud* (31), Ninsun (20), *Rathanos* (28), *Tarastia* (30), *Thor* (28), *Isundal* (33), Saturnius (16), Korrigan (22), Tahkati (16), Palartarkan (12), *Coberham* (10), Mahmatti (13), Gorm (19), Idraote (18), Plasmatore (7), Patura (4)

*Ka* (35): Bastet (18), *Ninfangle* (27), *Gorziok* (22), *Kagyar* (28), *Utnapishtim* (20), *Atruaghin* (32)

*Kagyar* (28): *Garal* (12), Wayland (21), Polunius (25), Dodici Osservatori (5)

*Khoronus* (36): *Ordana* (31), se stesso, Petra (17), Taroyas (6), *Vanya* (23), *Brindorhin* (9), Carnelian (7)

*Korotiku* (32): Ssu-Ma (23), Asterius (25), Cochere (12), Cretia (16), Diulanna (18), Loup (9), *Malinois* (14), Ahmanni (13), Nob Nar (12), Soubrette (11), Harrow (10), Ralon (4), Clébard (2), Turmis (1)

*Maat* (30): Minroth (13), Paarkum (8), Lokena (2)

*Malinois* (14): Mâtin (7), Ruaidhri (3)

*Ninfangle* (27): Wogar (6)

*Noumena* (34): Palson (4)

*Odino* (36): Frey e Freyja (13), Halav (17), *Noumena* (34), Arnelee (7)

*Orcus* (25): Jammudaru (5), Kiranjo (7), Hircismus (13)

*Ordana* (31): *Calitha* (18), Oleyan (2)

*Ouranos*: Terra (36)

*Pax*: Koryis (10)

*Pharamond* (23): Kurtulmak (9), Mazikeen (13)

*Protius* (29): Hymir (15), Kallala (13), Chardastes (16), Al-Kalim (3)

*Rathanos* (28): Pflarr (25), *Eiryndul* (20)

*Razud* (31): *Pharamond* (23), Alphatia (16), Marwdyn (7)

Signore Elementale della Terra(32): N'grath (28)

*Talitha* (25): Brissard (10)

*Tarastia* (30): Raith (11)

*Terra* (36): *Ka* (35), *Grande Drago* (26), *Faunus* (11), Terreno (21), *Djaea* (34), *Maat* (30), Malafor (13), Forsetta (9), Urtson (12), Buglore (9), Macroblan (12)

*Thalia*: Guidarezzo (16)



**Thanatos (35):** Arik (18), *Demogorgone* (30), Loki (30), Orcus (25), *Atzanteotl* (31), Bachraeus (19), Ranivorus (16), *Talitha* (25), Alphaks (20)

**Thor (28):** Bartziluth (14), Madarua (19), Bemarris (3)

**Tyche (27):** Tiresias (12), Corvo (7), Tourlain (8)

**Utnapishtim (20):** Generale Eterno (7)

**Valerias:** Ilmarinen (16)

**Vanya (23):** Mrikitat (19), Liena (1)

**Verthandi:** Zalaj (20)

**Zugzul (32):** Slizzark (15)

## Elenco 2. Patroni Immortali per Sfera di Potere

### Sfera dell'Energia

**Coberham (10):** Usamigaras (19)

**Eyrindul (20):** Iliric (8), Kythria (2)

**Ilkundal (33):** Zirchev (17), Mealiden (23), Lornasen (8)

**Ixion (36):** *Razud* (31), Ninsun (20), *Rathanos* (28), *Tarastia* (30), *Thor* (28), *Ilkundal* (33), Saturnius (16), Korrigan (22), Tahkati (16), Palartarkan (12), *Coberham* (10), Mahmatti (13), Gorm (19), Idraote (18), Plasmatore (7), Patura (4)

**Pharamond (23):** Kurtulmak (9), Mazikeen (13)

**Rathanos (28):** Pflarr (25), *Eyrindul* (20)

**Razud (31):** *Pharamond* (23), *Alphatia* (16), Marwdyn (7)

**Tarastia (30):** Raith (11)

**Thalia:** Guidarezzo (16)

**Thor (28):** Bartziluth (14), Madarua (19), Bemarris (3)

**Zugzul (32):** Slizzark (15)

### Sfera dell'Entropia

**Atzanteotl (31):** Danel (14)

**Demogorgone (30):** Saasskas (17)

**Hel (36):** Aracne Prima (6), Nyx (33), Stodos (11), Bagni (13), Masauwu (28), Yagrai (10), Idris (15)

**Orcus (25):** Jammudaru (5), Kiranjo (7), Hircismus (13)

**Talitha (25):** Brissard (10)

**Thanatos (35):** Arik (18), *Demogorgone* (30), Loki (30), Orcus (25), *Atzanteotl* (31), Bachraeus (19), Ranivorus (16), *Talitha* (25), Alphaks (20)

### Sfera della Materia

**Atruaghin (32):** Hattani (14)

**Djaea (34):** Infaust (12)

**Faunus (11):** Chirone (6)

**Garal (12):** Brandan (3)

**Gorziok (22):** Crakkak (10)

**Grande Drago (26):** Diamante (16), Opale (13), Perla (10)

**Ka (35):** Bastet (18), *Ninfangle* (27), *Gorziok* (22), *Kagyar* (28), *Utnapishtim* (20), *Atruaghin* (32)

**Kagyar (28):** *Garal* (12), Wayland (21), Polunius (25), Dodici Osservatori (5)

**Maat (30):** Minroth (13), Paarkum (8), Lokena (2)

**Ninfangle (27):** Wogar (6)

**Ouranos:** Terra (36)

**Signore Elementale della Terra (32):** N'grath (28)

**Terra (36):** *Ka* (35), *Grande Drago* (26), *Faunus* (11), Terreno (21), *Djaea* (34), *Maat* (30), Malafor (13), Forsetta (9), Urtson (12), Buglore (9), Macroblan (12)

**Utnapishtim (20):** Generale Eterno (7)

**Valerias:** Ilmarinen (16)

### Sfera del Pensiero

**Korotiku (32):** Ssu-Ma (23), Asterius (25), Cochere (12), Cretia (16), Diulanna (18), Loup (9), *Malinois* (14), Ahmanni (13), Nob Nar (12), Soubrette, Harrow (10), Ralon (4), Clébard (2), Turmis (1)

**Malinois (14):** Mâtin (7), Ruaidhri (3)

**Noumena (34):** Palson (4)

**Odino (36):** Frey e Freyja (13), Halav (17), *Noumena* (34), Arnelee (7)

**Pax:** Koryis (10)

**Tyche (27):** Tiresias (12), Corvo (7), Tourlain (8)

### Sfera del Tempo

**Brindorhin (13):** Finidel (9)

**Calitha (18):** Crestaguzza (14), Yav (13)

**Khoronus (36):** *Ordana* (31), se stesso, Petra (17), Taroyas (6), *Vanya* (23), *Brindorhin* (9), Carnelian (7)

**Ordana (31):** *Calitha* (18), Oleyan (2)

**Protius (29):** Hymir (15), Kallala (13), Chardastes (16), Al-Kalim (3)

**Vanya (23):** Mrikitat (19), Liena (1)

**Verthandi:** Zalaj (20)

## APPENDICE IO

# LISTA DEGLI IMMORTALI PER I GIOCATORI

Di seguito vengono elencati gli immortali riportando solo le informazioni giudicate importanti per i giocatori che devono scegliere la divinità da onorare. L'elenco è suddiviso in base all'allineamento dell'Immortale (raggruppati sull'asse Bene-Male) e la lista include, oltre al nome dell'immortale, anche l'Allineamento dei suoi chierici (All.C.) per le vecchie regole di D&D (ricordando che secondo le regole

D&D3E ogni chierico deve per forza avere l'allineamento che dista un solo passo da quello dell'Immortale, salvo le eccezioni qui riportate in *italico*), il suo simbolo, i suoi interessi e i relativi Domini di appartenenza per D&D 3E (in *italico* quelli creati in questo supplemento).

### Legale Buono

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Ahmanni	L o N	collana di fanoni di balena	Clan della tartaruga, mare, famiglia, sacrificio, bellezza	Pensiero, Legge, Bene, Mare, Famiglia
Alphatia	L o N	scudo lucente con macchie di colore o tavolozza da pittore	Arti, magia, bellezza, pace, ordine, armonia, proteggere Alphatia	Energia, Legge, Bene, Protezione, Arti
Atruaghin	L o N	serpente piumato con fascia dei capi indiani o tomahawk con sopra fascia piumata	diplomazia, saggezza, temperanza, equilibrio, combattere il male, clan di Atruaghin, azcani	Materia, Legge, Bene, Conoscenza, Persuasione
Brindorhin	L	fascio di spighe di grano	halfling, patriottismo, sicurezza, famiglia, abbondanza/prosperità, baldoria	Tempo, Legge, Bene, Famiglia
Chardastes	L o N	campana d'argento o bastone ricurvo e flagello	ciclo vitale, purificazione, salute, medicina, guarigione, vita eterna	Tempo, Legge, Bene, Guarigione
Diamante	L; LB, LN, LM	corona fatta da serpente che si morde la coda con un diamante sul capo	draghi legali, ordine, saggezza, giustizia, tolleranza	Materia, Legge, Bene, Giustizia, Draghi
Forsetta	L	scettro dorato con quattro rubini sulla testa	giustizia, legge, obbedienza e lealtà, sincerità, protezione di Vestland	Materia, Legge, Bene, Giustizia
Ilsundal	L	Albero della Vita	protezione degli elfi e della natura, saggezza, sapienza, magia, tradizione, serenità e pace	Energia, Legge, Bene, Conoscenza, Vegetale, Magia
Ka	L o N	serpente alato e piumato color ambra	protezione della vita, preservare la conoscenza e le civiltà, prosperità, saggezza, guarigione, magia, Mondo Cavo, tortle, rettili, lucertoloidi, giganti delle rocce	Materia, Legge, Bene, Conoscenza, Guarigione, Protezione
Koryis	L	palmò di una mano rivolto verso l'alto, in segno di pace	pace, prosperità, diplomazia, pietà, tolleranza, rispetto delle leggi	Pensiero, Legge, Bene, Persuasione
Maat	L	piuma bianca	giustizia, onore, virtù, integrità, onestà, ordine, lealtà, redenzione, lotta contro il caos e il male	Materia, Legge, Bene, Giustizia



Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Mâtin	L	scudo blu con una torre bianca al centro	lupin, tortle, Renardie, sicurezza, protezione, guardiani, fortezze, sacrificio e martiri della patria	Pensiero, Legge, Bene, Protezione
Minroth	L	freccia con la coda a quattro penne	Minrothad, patriottismo, speranza, prosperità, ricchezza, commercio	Materia, Legge, Bene, Commercio
Odino	L o N	due corvi che bisbigliano nelle orecchie di un uomo	buon governo, autorità, equità, astuzia, conoscenza, saggezza, magia, cielo, tempeste, venti, aria	Pensiero, Legge, Bene, Aria, Conoscenza, Tempesta
Paarkum	L	un triangolo diviso in tre sezioni,: bilancia (alla base), spada (dx) e libro (sx)	ordine, giustizia, lealtà, fedeltà, virtù, sincerità	Materia, Legge, Bene, Giustizia
Rafiel	L	libro con una stella sulla copertina	elfi dell'ombra, Radiosità, ordine, sicurezza, pace, scienza e magia	Energia, Legge, Bene, Magia, Protezione
Terra	L o N	circolo di pietre nel quale si trova una pianta o una creatura	creazione e protezione di tutte le forme di vita (animali e vegetali), equilibrio del ciclo vitale, natura, nascita, prosperità, fertilità, terra, allevatori, agricoltori	Materia, Legge, Bene, Terra, Protezione, Fertilità
Urtson	L o N	dodici punte dorate che partono da un unico centro	ordine, pace, cooperazione, diplomazia, mediazione, kryst	Materia, Legge, Bene, Persuasione

## Neutrale Buono

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Arnelee	donne	lancia incrociata con ascia da battaglia	donne indipendenti, avventura, viaggio, coraggio, lealtà, sincerità, sapienza, messaggeri	Pensiero, Bene, Viaggio, Coraggio
Asterius	L,N,C	luna o moneta d'argento	commercio, ricchezza, viaggio, astuzia, arrivismo, comunicazione, mercanti, ladri, messaggeri	Pensiero, Bene, Viaggio, Commercio, Sotterfugio
Benekander	L o N	cane beagle in tuta con un elmetto in testa, e una chiave inglese nella zampa	proteggere i mortali e liberarli dalle imposizioni degli dei, libertà e verità	Energia, Bene, Protezione, Conoscenza
Calitha	N; N incluso	perla gigante racchiusa nella madreperla	oceani, laghi e fiumi, prosperità, fertilità, viaggio, buona sorte, elfi marini, razze acquatiche, tortle	Tempo, Bene, Viaggio, Fertilità, Mare
Chirone	L o N; N incluso	centauro bianco su sfondo verde	centauri, razze silvane, arti, guarigione, conoscenza, saggezza	Materia, Bene, Guarigione, Arti
Cochere	L,N,C	silhouette testa di una gallina	gyerian, faenare, sopravvivenza, libertà, famiglia, canto e musica	Pensiero, Bene, Famiglia, Arti
Diulanna	L o N	lancia conficcata in un masso	coraggio, forza di volontà, perseveranza, caccia, libertà	Pensiero, Bene, Coraggio, Volontà, Caccia
Frey	L o N	cinghiale dorato sotto ad un falchetto e una corona incrociati; o cinghiale dorato che traina un carro volante	ardore e strategia in battaglia, virilità, lealtà, amicizia, agricoltura e fertilità	Pensiero, Bene, Forza, Fertilità
Freyja	L o N	pegaso bianco con le ali spiegate	donne guerriere, fertilità, abbondanza, bellezza, amore, famiglia, Seidh (profezia), anime dei valorosi	Pensiero, Bene, Fertilità, Famiglia

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Hattani	L o N	pendente con artiglio d'orso	clan dell'orso, proteggere Atruaghin e i suoi Figli, coraggio, lealtà, battaglia	Materia, Bene, Guerra, Protezione, <i>Coraggio</i>
Hymir	N	un calderone	giganti del mare, acqua e liquidi, alchimia, sapienza, baldoria	Tempo, Bene, Acqua, <i>Mare</i>
Ilmarinen	L,N,C	Ilmarinen: mulino a vento; <i>Vaino</i> : kantele di legno; <i>Lemminki</i> : spada d'argento <i>Hadur</i> : spada e martello	invenzioni, costrutti magici, magia, artigianato, eroismo, patriottismo, sacrificio, guerra, musica	Materia, Bene, <i>Artigianato</i> , Magia, Guerra
Ixion	L,N,C	ruota fiammeggiante	luce, sole, fuoco, potenza, eroismo, guerra, sapienza, bandire le tenebre, opporsi all'entropia e al male, preservare equilibrio e ordine cosmico	Energia, Bene, Fuoco, Sole, Guerra, Conoscenza
Korrigan, i	L o N	il korrigan	elfi, protezione, guarigione, magia, conoscenza, natura, fertilità, sacrificio, coraggio, caccia, Wendar	Energia, Bene, Magia, Protezione
Lornasen	N	biancospino in fiore	bellezza, perfezione, grazia, primavera, piante, natura, fertilità, elfi	Energia, Bene, Vegetale, <i>Fertilità</i>
Madarua	L o N	falcetto e spada corta incrociate sotto viso di donna	donne guerriere, coraggio, ciclo naturale, fertilità, Cynidicea	Energia, Bene, Guerra, <i>Coraggio</i> , <i>Fertilità</i>
Malafor	L o N	delfino azzurro	marinidi, delfini, protezione e prosperità di mari e razze acquatiche	Materia, Bene, Animale, <i>Mare</i>
Malinois	L,N,C	spada verticale con la lama rivolta in basso incrociata con due frecce	lupin, caccia, guerra, coraggio, giusta vendetta, armi e armaioli, cacciatori di licantropi	Pensiero, Bene, Guerra, <i>Caccia</i> , <i>Vendetta</i>
Mealiden	L	arcobaleno con una stella sopra ed una sotto	elfi, Alfheim, protezione, guerra, lealtà, avventurieri ed esploratori	Energia, Bene, Protezione, Guerra, <i>Viaggio</i>
Ninsun	L o N	ziggurat che irradia raggi dorati	magia, conoscenza, saggezza, prosperità, fertilità, agricoltura	Energia, Bene, Magia, Conoscenza, <i>Fertilità</i>
Nob Nar	L,N,C	spada ricurva a forma di zanna con punta in basso	halfling, vagabondi e avventurieri, audacia, imprese eroiche	Pensiero, Bene, <i>Viaggio</i> , <i>Coraggio</i>
Ordana	N	foglia di quercia	natura, fertilità, protezione delle foreste e delle razze silvane	Tempo, Bene, Vegetale, Protezione, <i>Fertilità</i>
Palson	L o N	mela dorata	tattica, arti (musica, teatro, pittura, poesia e prosa), passione, poliedricità	Pensiero, Bene, <i>Arti</i>
Patura	L o N	focolare acceso	donne, famiglia, fedeltà, maternità, figli	Energia, Bene, <i>Famiglia</i>
Plasmatore	L o N	bastone nero con una mano bianca aperta all'estremità superiore	pace, carità, uguaglianza, giustizia, tolleranza, combattere i soprusi e i pregiudizi, proteggere i deboli	Energia, Bene, Protezione, <i>Persuasione</i>
Ralon	L o N	grappolo d'uva sopra spiga di grano	Renardie, fertilità, vita, agricoltura, commercio, ricchezza, prosperità, salute, guarigione, gioia, lupin, tortle	Pensiero, Bene, Guarigione, <i>Fertilità</i>
Razud	L,N,C	albero di granito	Alphatia, autodeterminazione, indipendenza, libertà, coraggio, forza, autorità	Energia, Bene, Forza, <i>Coraggio</i> , <i>Volontà</i>
Simurgh	N	muso di un'aquila visto di lato	proteggere i viventi e flusso temporale, salute, sapienza, volatili, viaggio	Tempo, Bene, Protezione, Guarigione, <i>Viaggio</i>
Sinbad	L,N,C	vela gonfiata dal vento	viaggio, esplorazione, avventura, coraggio, superare qualsiasi confine	Pensiero, Bene, <i>Viaggio</i> , <i>Coraggio</i>
Soubrette	L,N,C	ventaglio rosso aperto	arti, talento, illusione, persuasione	Pensiero, Bene, <i>Arti</i> , <i>Illusione</i>
Thor	L o N	martello da guerra	guerra, combattimento, furia in battaglia, onore, audacia	Energia, Bene, Forza, Guerra, <i>Coraggio</i>



## Caotico Buono

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Bemarris	N o C	drago trafitto da una spada	battaglia, forza, sterminare i draghi, difendere il Norwold	Energia, Caos, Bene, Forza
Eiryndul	N o C	una serie di denti bianchi sorridenti su sfondo nero	creature silvane, elfi, illusioni, inganni, astuzia, scherzi, divertimento, avventura	Energia, Caos, Bene, Inganno, <i>Illusione</i>
Garal Glitterlode	L,N,C	cristallo sfaccettato che brilla; o due ruote dentate	gnomi, inventori e pensatori, scienza e meccanica, artigianato	Materia, Caos, Bene, <i>Artigianato</i>
Korotiku	L,N,C	ragno nero a otto zampe	pensiero lucido, libertà, saggezza, astuzia, furbizia, imbrogli, sotterfugi, scherzo, divertimento, anticonformismo, aranea, tanagoro, lupin, aracnidi	Pensiero, Caos, Bene, Inganno, <i>Sotterfugio</i>
Raith	N o C	unicorno bianco	giusta vendetta, ordalie, onore, verità	Energia, Caos, Bene, <i>Vendetta</i>
Saturnius	N o C	il berretto frigio (pileo)	libertà, lotta alla schiavitù, indipendenza, pirati, avventurieri	Energia, Caos, Bene, Viaggio
Tourlain	N o C	candela che brilla nelle tenebre	perseveranza, tenacia, scaltrezza, sacrificio, individui sfortunati, anarchia	Pensiero, Caos, Bene, <i>Volontà</i>
Turmis	N o C	sandali alati	audacia, spavalderia, scaltrezza, imprese epiche, avventurieri e ladri spacconi	Pensiero, Caos, Bene, <i>Sotterfugio</i>
Valerias	L,N,C	rosa con spine appuntite	amore, passione, desiderio, sensualità, bellezza, arti, fertilità, protezione, carità	Materia, Caos, Bene, Protezione, <i>Arti</i> , <i>Persuasione</i>

## Legale Neutrale

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Al-Kalim	L	palma in mezzo al deserto con dietro la luna	l'Eterna Verità (obbedienza, rispetto delle leggi, sapienza, onestà, giustizia, onore, carità, prosperità), tattica, guerra	Tempo, Legge, Acqua, Guerra
Brandan Scuotilande	L o N	ingranaggio rosso fuoco	progresso, invenzione, conquista, fuoco, tecnomanzia, gnomi snartani	Materia, Legge, Guerra, <i>Metalli</i>
Buglore	L o N	formica verde vista dall'alto	insetti, piante, formian, ordine, protezione e studio dell'ambiente	Materia, Legge, Vegetale
Carnelian	L	cerchio d'argento con dentro una corona dorata	tradizione, nobiltà, patriottismo, ordine, Mchetos	Tempo, Legge, <i>Nobiltà</i>
Clébard	L o N	giglio bianco	lupin, Renardie, ordine, patriottismo, lealtà, progresso, nobiltà, famiglia	Pensiero, Legge, <i>Nobiltà</i> , <i>Famiglia</i>
Finidel	L o N	cinque cerchi verdi in circolo su sfondo azzurro	famiglia, patriottismo, speranza, giustizia, Brasolia	Tempo, Legge, <i>Giustizia</i> , <i>Famiglia</i>
Fugit	L o N; LB, LN	serpente che si morde la coda	preservare il flusso del tempo, memoria, storia, esperienza, conoscenza	Tempo, Legge, <i>Conoscenza</i> , <i>Oracolo</i>
Gorm	L o N	fulmine blu	giustizia, guerra, tempeste, Cynidicea	Energia, Legge, Guerra, <i>Tempesta</i> , <i>Giustizia</i>
Guidarezzo	L; LB, LN	una nota (una breve)	arti (specialmente musica e canto), ordine, creature armoniche	Energia, Legge, <i>Arti</i>
Halav	L o N	spada posta su un'incudine	guerra, strategia e tattica, forza e determinazione, armi e armaioli, sacrificio, combattere gli umanoidi	Pensiero, Legge, Forza, Guerra, <i>Nobiltà</i>
Infaust	L; LN	l'uomo vitruviano	perfezione, disciplina, unità di mente e corpo, armonia universale	Materia, Legge, <i>Conoscenza</i> , <i>Volontà</i>
Liena	L o N	scettro dorato	guerra, storia, disciplina, ordine, Norwold, Thyatis	Tempo, Legge, Guerra

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Lokena	L o N	gufo bianco	intelligenza, astuzia, tattica, guerra, magia	Materia, Legge, Magia, Guerra
Petra	L o N; <i>non</i> LM	scudo circolare con una borchia rotonda al centro	patriottismo, protezione, coraggio, lealtà, virtù, resistenza, chierici combattenti, città assediate, traldar e discendenti	Tempo, Legge, Protezione, Guerra, Coraggio
Polunius	L,N,C	compasso e martello	tritoni, architettura, magia, arti e artigianato, creatività, tradizione	Materia, Legge, Magia, Artigianato, Arti
Rad	L	tre semicirconferenze intersecate che formano un triangolo equilatero	Radiosità, magia, ricerca magica, conoscenza, ordine, Glantri	Energia, Legge, Magia, Conoscenza
Ssu-Ma	L; <i>non</i> LM	libro aperto	memoria, storia, libri, sapienza, educazione, ordine, saggi, scribi	Pensiero, Legge, Conoscenza
Tarastia	L	l'ascia nera del boia	legge, ordine, verità, giustizia e giusta vendetta	Energia, Legge, Giustizia, Vendetta
Taroyas	L	una corona e uno scettro	Milenia, nobiltà, autorità, potere, ordine, buon governo	Tempo, Legge, Nobiltà
Terreno	L o N	muro di pietra	protezione del Piano della Terra, ordine, forza, elementali della terra	Materia, Legge, Terra, Forza
Utnapishtim	L o N	martin pescatore azzurro	sopravvivenza, viaggio, giustizia, protezione delle specie viventi	Materia, Legge, Viaggio, Protezione, Giustizia
Zalaj	L o N	una nuvola	giganti delle nuvole e delle montagne, conoscenza, magia, forza	Tempo, Legge, Forza, Magia, Gravità

## Neutrale

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Coberham	L,N,C	fiamma nera	halfpling, magia, fiamma nera, misteri, conoscenza	Energia, Magia, Conoscenza, Fuoco
Crestaguzza	L,N,C	calamaro gigante trafitto da un tridente	kna, prosperità attraverso il commercio, caccia subacquea	Tempo, Acqua, Commercio, Caccia
Djaea	N	grande pietra bianca avvolta da un serpente	sopravvivenza dei mondi e delle razze viventi, equilibrio naturale, rispetto della vita, druidismo	Materia, Animale, Vegetale, Guarigione, Protezione, Terra
Dodici Osservatori	L o N; LN, NB, N	medaglione con due occhi	artigianato e mestieri	Materia, Artigianato, Metalli
Gorziok	L,N,C	onda gigante	giganti del mare e delle tempeste, oceani, fenomeni naturali estremi, creazione e distruzione	Materia, Distruzione, Protezione, Mare, Tempesta
Grande Drago	L,N,C	drago a tre teste	draghi e creature rettiloidi, creazione, giustizia, conoscenza, magia	Materia, Magia, Conoscenza, Forza, Draghi
Idraote	L o N	cintura dorata	magia, conoscenza, alchimia, medicina, strategia	Energia, Magia, Guarigione, Conoscenza
Kagyar	L o N; <i>no</i> NM	martello e scalpello incrociati	nani, artigianato, metallurgia, scultura, costruzione, minatori	Materia, Terra, Artigianato, Metalli
Karaash	L,N,C	spadone seghettato nella parte superiore	umanoidi, guerra, vittoria, conquista, tattica, forza	Pensiero, Guerra, Forza



Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Khoronus	L,N,C	clessidra o orologio ad acqua	flusso temporale, sapienza, storia, filosofia, buon governo, pazienza, diplomazia, persuasione	Tempo, Conoscenza, Magia, <i>Nobiltà, Oracolo, Persuasione</i>
Luca	L,N,C	ameba color ocra	vita, proteiformi, origine del cosmo	Tempo, Protezione
Mahmatti	N; no NM	pipa d'argilla	clan dell'alce, proteggere i figli di Atruaghin, saggezza, natura, magia	Energia, Magia, Vegetale, Animale
Marwdyn	L,N,C	cappio da impiccato	necromanzia, morte, ricerca magica, imprevedibilità	Energia, Morte, Magia
Mazikeen	L,N,C	un labirinto cubico	ricerca magica, tecnomanzia (magia e tecnologia insieme), costrutti magici	Energia, Magia, Conoscenza
Ninfangle	L,N,C	arco dorato sovrapposto a rete bianca	audacia, avventura, viaggio, battaglia, caccia, imprese impossibili, rakasta	Materia, Viaggio, Caccia, Coraggio
Noumena	L,N,C	scacchiera o analogo gioco di logica	conoscenza, astuzia, enigmi, misteri, magia, tattica, strategia e logica	Pensiero, Magia, Conoscenza, <i>Volontà</i>
Opale	N; NB, N, NM	corona costituita da un serpente che si morde la coda, con opale sul capo	draghi neutrali, lucertoloidi, vendetta, perseveranza	Materia, Forza, <i>Draghi, Vendetta, Volontà</i>
Palartarkan	N	una montagna volante	Alphatia (Ar Fluttuante), astronomia e astrologia, piano elementale dell'aria, magia riguardante gravità, aria e volo	Energia, Magia, Conoscenza, <i>Gravità</i>
Pflarr	N	testa di sciacallo con occhi umani	magia, conoscenza, protezione, hutaakani, costrutti magici	Energia, Magia, Conoscenza, Protezione
Protius	N o C	tridente azzurro	oceani e creature marine, acqua, imprevedibilità, viaggio	Tempo, Acqua, Animale, Viaggio, <i>Mare</i>
Signore dell'Acqua	L,N,C	cerchio blu	protezione del Piano dell'Acqua e delle creature legate all'acqua	Tempo, Acqua, <i>Gelo, Guarigione, Mare,</i>
Signore dell'Aria	L,N,C	cerchio celeste	protezione del Piano dell'Aria e delle creature legate all'aria	Pensiero, Aria, Conoscenza, <i>Gravità, Tempesta</i>
Signore del Fuoco	L,N,C	cerchio rosso	protezione del Piano del Fuoco e delle creature legate al fuoco	Energia, Fuoco, Magia, <i>Sole, Illusione</i>
Signore della Terra	L,N,C	cerchio marrone	protezione del Piano della Terra e delle creature legate alla terra	Materia, Terra, Forza, Protezione, <i>Fertilità</i>
Skuld	N	donna con velo nero a nascondere il viso	futuro, fato, morte, divinazione, visioni	Entropia, Fortuna, Morte, <i>Oracolo</i>
Tiresias	N	arpa dorata	visioni del futuro, sogni, poesia e musica, astrologia, rivelazioni profetiche, leggende, magia	Pensiero, Magia, <i>Oracolo, Arti</i>
Vanya	L,N,C	lancia verticale con sopra due spade incrociate; o leone rampante nero in campo bianco	guerra, conquista, vittoria, orgoglio, onore, forza, potere femminile, parto (solo in Milenia)	Tempo, Guerra, Forza, <i>Coraggio</i>
Wayland	L,N,C	incudine con sopra un martello	metallurgia, artigianato, fabbri, armaioli, ingegneri, costrutti magici	Materia, Magia, <i>Artigianato, Metalli</i>
Yav	N; LN o N	conchiglia	Yavdlom, veggenti, profezie, proteggere il flusso temporale	Tempo, Conoscenza, Fortuna, <i>Oracolo</i>
Zirchev	N	falco sul dorso di lupo	caccia, sopravvivenza, tolleranza, natura, magia, animali, razze silvane, emarginati, licantropi	Energia, Animale, Magia, <i>Caccia</i>

## Caotico Neutrale

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Bartziluth	C	mazza ferrata nera	bugbear, furia, battaglia, audacia, forza	Energia, Caos, Forza, Guerra
Bastet	N o C	silhouette di un gatto	rakasta, felini, imprevedibilità, istinto, vitalità, fortuna, fertilità, ricchezza	Materia, Caos, Fortuna, Fertilità
Corvo	C	corvo nero con le ali spiegate visto dall'alto	buona sorte, divertimento, scherzo, gioco, furbizia, trucchi, halfling	Pensiero, Caos, Fortuna, Inganno
Crakkak	C	squalo bianco	squali, squaloidi, predatori, caccia, forza, ferocia	Materia, Caos, Forza, Caccia
Cretia	C	un volto sogghignante	caos, scherzi, sotterfugi, sopravvivenza attraverso il cambiamento, guerra	Pensiero, Caos, Inganno, Guerra
Faunus	N o C	boccale ricavato da un corno d'ariete	razze silvane, animali, istinti, sessualità, ebbrezza, baldoria, edonismo, musica	Materia, Caos, Animale, Arti
Harrow	C	tridente su cui si avvinghia una coda puntuta	diaboli, illusione, sogni e incubi, favorire aspiranti immortali dell'incubo	Pensiero, Caos, Inganno, Illusione
Kallala	N o C	sette veli coi colori di arcobaleno uniti in cerchio	folletti acquatici (nixie), seduzione, malizia, furbizia, femminilità	Tempo, Caos, Acqua, Persuasione
Kersy	N/A	occhi femminili con lunghe ciglia	magia, stregoneria, ammaliamento, egocentrismo, godere la vita	Materia, Caos, Magia, Persuasione
Kurtulmak	N o C	elmo cornuto elegantemente decorato	coboldi, cayma, sotterfugi, trappole, astuzia, tattica, guerra, fuoco	Energia, Caos, Guerra, Fuoco
Kythria	N o C; CB,CN	rubino a forma di cuore	passione, sensualità, lussuria, bellezza, Ierendi	Energia, Caos, Persuasione
Mrikitat	N o C	forma triangolare di formaggio arancione	topi mannari, sotterfugi, ladri	Tempo, Caos, Inganno, Sotterfugio
Oleyan	N o C	albero di mogano	Verdier, potere, prosperità, artigianato	Tempo, Caos, Artigianato
Pharamond	N o C	turbine nero con saette rosse che fuoriescono	potere, magia, ambizione, inganno, scaltrezza, slealtà	Energia, Caos, Magia, Inganno
Rathanos	N o C	tizzone ardente	fuoco, energia, potere, supremazia maschile, orgoglio	Energia, Caos, Fuoco, Magia, Forza
Tahkati	N o C	coltello in osso di bufalo	clan del cavallo, cavalli e cavalieri, proteggere i figli di Atruaghin, combattimento, vendetta, fierezza	Energia, Caos, Guerra, Forza, Animale
Tyche	N o C	medaglia o ruota	la sorte (buona o cattiva), il caso, il destino, rischio e azzardo	Pensiero, Caos, Fortuna
Usamigaras	N o C	stella argentea a cinque punte	magia, guarigione, astuzia, viaggio, messaggeri, ladri, Cynidicea	Energia, Caos, Magia, Guarigione, Sotterfugio



## Legale Malvagio

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Aracne Prima	N o C	ragnatela quadrata	aranea e ragni planari malvagi, inganno, oppressione, oscurità	Entropia, Legge, Male, Schiavitù
Generale Eterno	L; LN, LM	spada rossa su scudo nero	guerra, battaglia, disciplina, vittoria, lealtà, ferocia, pragmatismo, mercenari	Materia, Legge, Male, Guerra
Loup	L,N,C	lupo nero che ulula con luna piena nello sfondo	lupin, morte, inverno, ferocia, sopravvivenza del più forte, notte, nomadismo, lealtà al clan	Pensiero, Legge, Male, Morte
Macroblan	L o N	moneta d'oro con una M incisa sopra	prosperità, commercio, denaro, ricchezza, avidità, Tanagorchi	Materia, Legge, Male, Commercio
N'grath	L o N	ammasso brulicante di insetti di pietra	Orde, potere, forza, conquista, astuzia	Materia, Legge, Male, Terra, Forza
Ruaidhri Hawkbane	L,N,C	falco infilzato da freccia d'argento	sterminare licanthropi, coraggio, cacciatori, proteggere i semi-umani	Pensiero, Legge, Male, Caccia

## Neutrale Malvagio

Nome	All.C.	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Atzanteotl	C	vipera alata	corruzione (fisica e morale), inganno, tradimento, vendetta, distruzione della vita in superficie, azcani, umanoidi	Entropia, Male, Inganno, Distruzione, Corruzione
Brissard	L,N,C	catena che forma un "otto" orizzontale	dominazione, schiavitù, oppressione, raggio	Entropia, Male, Inganno, Schiavitù
Danel	C	occhio di un gatto	clan della tigre, sofferenza, dolore, vendetta	Entropia, Male, Vendetta, Dolore
Hel	C	trono di pietra nera decorato con teschi umani	reincarnazione, corruzione, morte, tenebre ed energie fredde, aumentare il male e l'entropia, mutaforma malvagi	Entropia, Male, Morte, Corruzione, Tenebre, Gelo
Idris	C	drago nero ad ali spiegate visto dall'alto	vendetta, raggio, distruggere gli elfi, dominio, incroci magici, umanoidi, draghi, naga, viverne	Entropia, Male, Corruzione, Draghi, Vendetta
Iliric	C	bastone incrociato con una pergamena	magia, conoscenza, avidità, egoismo, ambizione	Energia, Male, Magia, Conoscenza
Masauwu	C	una Y (simboleggiante un bivio)	intrigo, inganno, politica, diplomazia, finzione, illusione, manipolazione della volontà altrui, corruzione, ricerca di candidati entropici, ladri, spie, truffatori	Entropia, Male, Inganno, Illusione, Persuasione
Nyx	L,N,C	eclissi di sole	tenebre e oscurità, non-morte, necromanzia, magia, notte, segreti	Entropia, Male, Morte, Magia, Tenebre
Qywattz	L,N,C	ammasso di bolle purpuree	neh-thalguu, conoscenza, potere, inganno	Pensiero, Male, Conoscenza, Inganno
Slizzark	N o C	occhio con spirale ipnotica al centro	kopru, dominio dei deboli, potere, corruzione	Energia, Male, Corruzione, Schiavitù
Stodos	N o C	rospo di cristallo	gelo, ghiacci, tempeste, esseri del freddo	Entropia, Male, Gelo, Tempesta
Wogar	N o C	muso di un lupo nero visto di fronte	goblin, guerra e tattiche militari, conquista, ferocia, predatori, lupi mannari	Materia, Male, Guerra, Animale
Yagrai	N o C	teschio nero su sfondo bianco	umanoidi (hobgoblin e orchi), ostinazione e tenacia, morte e necromanzia	Entropia, Male, Morte, Volontà
Zugzul	C	pozzo infuocato	potere, conquista, fuoco, necromanzia, tenebre, guerra	Energia, Male, Fuoco, Morte, Guerra

## Caotico Malvagio

Nome	All.C	Simbolo	Aree d'interesse	Domini
Alphaks	C	teschio bianco cornuto con fenice di fuoco su sfondo	distruggere Alphatia e tutti gli alphatiani, odio, vendetta, massacro	Entropia, Caos, Male, Distruzione, <i>Vendetta</i>
Arik	C	occhio aperto con pupilla rossa	pazzia, caos, incubi, massacri, beholder	Entropia, Caos, Male, <i>Follia, Distruzione</i>
Bachraeus	C	aspide verde	odio, vendetta, tradimento, veleno, serpenti, creature serpentiformi	Entropia, Caos, Male, Inganno, <i>Vendetta</i>
Bagni Granfauci	C	un paio di canini gocciolanti di sangue	troll, violenza, fame, distruzione	Entropia, Caos, Male, Distruzione
Demogorgone	C	un pentacolo nero su sfondo rosso	necromanzia, stregoneria, malattie, corruzione, distruzione, rettili, lucertoloidi, streghe	Entropia, Caos, Male, Morte, <i>Corruzione</i>
Hircismus	C	gatto a nove code	violenza, dolore, tortura, distruzione, umanoidi	Entropia, Caos, Male, <i>Dolore</i>
Jammudaru	C	calderone che ribolle di un fluido verdastro	orchi, giganti malvagi, vendetta, violenza, tortura, paura	Entropia, Caos, Male, <i>Vendetta</i>
Kiranjō	C	testa di minotauro o minotauro in preghiera	minotauri, avidità, violenza, furia, crudeltà, massacro, berserker	Entropia, Caos, Male, Distruzione
Loki	C	calice con liquido ribollente; o un cubo meccanico a tasselli (Bozdogan)	inganno, menzogna, tradimento, raggiro, astuzia, fuoco, Hule, gremlin	Entropia, Caos, Male, Inganno, Fuoco
Orcus	C	testa di un caprone con corna da ariete	morte violenta, sadismo, distruzione di massa, non-morti, cannibalismo, verri diabolici e licantropi malvagi	Entropia, Caos, Male, Distruzione, Morte
Perla	C; CB, CN, CM	corona costituita da un serpente che si morde la coda, con una perla sul capo del serpente	draghi e lucertoloidi caotici, istinto, caccia, avidità, dominio	Materia, Caos, Male, <i>Draghi</i>
Ranivorus	C	testa umana con cinque serpi che escono dalla bocca	gnoll, pazzia, razzia, distruzione, odio	Entropia, Caos, Male, Distruzione, <i>Follia</i>
Saasskas	C	manta nera vista dall'alto	distruzione, conquista, necromanzia, oceani, pesci diavolo	Entropia, Caos, Male, Morte, <i>Mare</i>
Talitha	C	bambino che piange	autogratificazione a spese altrui, avidità, egocentrismo, inganno, immoralità, discordia, tradimento, ladri, assassini	Entropia, Caos, Male, Inganno, <i>Sotterfugio</i>
Thanatos	C	falce nera	la fine di tutte le forme di vita, morte, entropia, distruzione, oblio, decadenza, corruzione	Entropia, Caos, Male, Morte, Distruzione, <i>Corruzione</i>



# APPENDICE II

## NUOVI DOMINI

### Arti

**Poteri concessi:** L'abilità Intrattenere diventa abilità di classe per l'incantatore, che ottiene anche un bonus di +2 a tutte le prove di Intrattenere e ad una abilità di Artigianato che riguarda un'arte a sua scelta (come calligrafia, pittura, scultura, tessitura, liutaio, ecc.).

#### Incantesimi del dominio delle Arti

1. Camuffare se stesso
2. Estasiare
3. Splendore dell'aquila
4. Modellare suono
5. Immagine programmata
6. Grido superiore
7. Spruzzo prismatico
8. Simpatia
9. Danza irresistibile (di Otto)

### Artigianato

**Poteri concessi:** L'incantatore lancia incantesimi di creazione a livello di incantatore +1 e guadagna Abilità Focalizzata in un'abilità di Artigianato a sua scelta.

#### Incantesimi del dominio dell'Artigianato

1. Rendere integro
2. Scolpire Legno
3. Scolpire Pietra
4. Creazione Minore
5. Fabbricare
6. Creazione Maggiore
7. Statua
8. Desiderio limitato
9. Metamorfosi di un oggetto

### Caccia

**Poteri concessi:** L'incantatore ottiene il talento Seguire Tracce. Qualora già lo avesse o utilizzasse altri metodi (es. olfatto), al suo posto ottiene un bonus +2 alle prove di Sopravvivenza per seguire tracce in questo modo.

#### Incantesimi del dominio della Caccia

1. Nascondersi agli animali
2. Colpo accurato
3. Calappio
4. Arma magica superiore
5. Localizza creatura

6. Invisibilità superiore
7. Visione del vero
8. Gabbia di forza
9. Rivela locazioni

### Commercio

**Poteri concessi:** Le abilità Valutare, Diplomazia e Raggirare sono abilità di classe per l'incantatore.

#### Incantesimi del dominio del Commercio

1. Comprensione dei linguaggi
2. Splendore dell'aquila
3. Linguaggi
4. Loquacità
5. Scigno segreto (di Leomund)
6. Simbolo di persuasione
7. Reggia meravigliosa (di Mordenkainen)
8. Parola del ritiro
9. Simpatia

### Coraggio

**Poteri concessi:** L'incantatore irradia un'aura di coraggio attorno a sé entro un raggio di 3 metri. Tutti gli alleati all'interno dell'area d'effetto hanno un bonus morale di +4 ai Tiri Salvezza contro qualsiasi tipo di paura. Il potere non funziona se il chierico è incosciente (dorme, è in stato comatoso, ecc.).

#### Incantesimi del dominio del Coraggio

1. Benedizione
2. Aiuto
3. Eroismo
4. Potere divino
5. Giusto potere
6. Resistenza agli incantesimi
7. Eroismo superiore
8. Ristorare superiore
9. Vuoto mentale

### Comuzione

**Poteri concessi:** L'incantatore possiede la capacità magica di usare il *tocco devastante* una volta al giorno, come azione standard, effettuando un attacco di contatto in mischia. Il *tocco devastante* infligge 1d6 punti di danno ogni 2 livelli e fa sì che il bersaglio diventi infermo per 1 round. Il potere funziona solo sulle creature viventi.

### Incantesimi del dominio della Corruzione

1. Devastazione
2. Tocco del ghoul
3. Scagliare maledizione
4. Contagio
5. Profanare
6. Sguardo penetrante
7. Simbolo di debolezza
8. Onde di esaurimento
9. Orrido avvizzimento

### Dolore

**Poteri concessi:** L'incantatore può usare una volta al giorno un *tocco del dolore* come capacità magica. Egli deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente, che comincia a soffrire di tremendi spasmi muscolari e subisce una penalità di -2 sulla Forza e sulla Destrezza per 1 minuto. Creature immuni ai colpi critici sono anche immuni a questo effetto.

#### Incantesimi del dominio del Dolore

1. Stretta folgorante
2. Tocco gelido
3. Tocco del vampiro
4. Veleno
5. Debilitazione
6. Simbolo di dolore
7. Simbolo di debolezza
8. Parola del potere, stordire
9. Mano stritolatrice (di Bigby)

### Draghi

**Poteri concessi:** L'incantatore riceve un bonus intrinseco di +1 a qualsiasi tiro salvezza contro effetti causati da draghi e a qualsiasi prova di abilità utilizzata per interagire con un drago o ricercare conoscenze draconiche.

#### Incantesimi del dominio dei Draghi

1. Zanna magica
2. Forza straordinaria
3. Protezione dagli elementi
4. Linguaggi
5. Charme su mostri
6. Visione del vero
7. Conoscenza delle leggende
8. Spruzzo prismatico
9. Trasformazione

### Energia

**Poteri concessi:** L'incantatore ottiene una resistenza di 5 punti ad una forma di energia a sua scelta.

#### Incantesimi del dominio dell'Energia

1. Resistere all'energia
2. Fiamma perenne

3. Dissolvi magie
4. Globo minore di invulnerabilità
5. Permanenza
6. Analizzare dweomer
7. Spruzzo prismatico
8. Immunità agli incantesimi superiore
9. Sfera prismatica

### Entropia

**Poteri concessi:** L'incantatore acquisisce la capacità magica definita *tocco entropico*. Una volta al giorno, il personaggio può decidere di influenzare negativamente le azioni di un essere effettuando un attacco di contatto in mischia. La vittima deve effettuare un TS Volontà (CD 10 + livello dell'incantatore) per evitare di essere circondata da un'aura entropica e subire una penalità di -1 ogni due livelli dell'incantatore (max -5) a tutti i tiri per colpire e per i danni da arma, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e di abilità per 1d6 round.

#### Incantesimi del dominio dell'Entropia

1. Scudo entropico
2. Sfocatura
3. Intermittenza
4. Trama iridescente
5. Distruggere viventi
6. Cerchio di morte
7. Distruzione
8. Stasi temporale
9. Risucchio di energia

### Famiglia

**Poteri concessi:** Come azione gratuita, l'incantatore può proteggere un numero di creature pari al suo modificatore di Carisma (incluso se stesso) con un bonus di schivare di +4 alla CA. Quest'abilità soprannaturale dura per 1 round per livello dell'incantatore e solo su creature che restano entro 3 metri dal chierico.

#### Incantesimi del dominio della Famiglia

1. Benedizione
2. Allarme
3. Mano in aiuto
4. Infondere capacità magiche
5. Legame telepatico (di Rary)
6. Banchetto degli eroi
7. Rifugio
8. Reggia meravigliosa (di Mordenkainen)
9. Previsione

### Fertilità

**Poteri concessi:** L'incantatore può neutralizzare un qualsiasi veleno naturale o magico presente in un liquido o in un solido commestibile col semplice



tocco. Questa è un'abilità soprannaturale utilizzabile una volta al giorno come un'azione standard.

#### **Incantesimi del dominio della Fertilità**

1. Bacche benefiche
2. Creare cibo e acqua
3. Rimuovi malattia
4. Crescita vegetale
5. Respingere parassiti
6. Comunione con la natura
7. Banchetto degli eroi
8. Rigenerazione
9. Miracolo

#### **Follia**

**Poteri concessi:** Una volta al giorno l'incantatore può agire con la limpida chiarezza della follia (Sop): per 1 minuto subisce una penalità di 1d6 punti ai TS Volontà e aggiunge 1d6 alla CD di qualsiasi incantesimo divino lanciato. Attivare l'effetto è un'azione gratuita ed esso non è interrompibile a piacere dal personaggio.

#### **Incantesimi del dominio della Follia**

1. Frastornare mostri
2. Tocco di idiozia
3. Disperazione opprimente
4. Confusione
5. Allucinazione mortale
6. Regressione mentale
7. Demenza
8. Simbolo di demenza
9. Fatale

#### **Gelo**

**Poteri concessi:** L'incantatore può scacciare creature con descrittore Fuoco, oppure può intimorire, comandare o rafforzare le creature del gelo allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce o comanda i non-morti. Quest'abilità soprannaturale può essere usata un numero di volte al giorno pari a 3 + modificatore di Carisma

#### **Incantesimi del dominio del Gelo**

1. Resistere agli elementi
2. Gelare il metallo
3. Tempesta di nevischio
4. Muro di ghiaccio
5. Tempesta di ghiaccio
6. Cono di freddo
7. Sfera congelante (di Otiluke)
8. Raggio polare
9. Sciame elementale (solo elementali dell'acqua o del ghiaccio)

#### **Giustizia**

**Poteri concessi:** L'incantatore riceve un bonus di resistenza di +1 ai suoi TS Volontà e l'abilità Percepire Intenzioni diventa di classe.

#### **Incantesimi del dominio della Giustizia**

1. Individuazione del male/bene/caos/legge
2. Zona di verità
3. Rivela bugie
4. Sigillo di giustizia
5. Visione del vero
6. Costrizione/cerca
7. Dettame
8. Legame
9. Tempesta di vendetta

#### **Gravità**

**Poteri concessi:** I danni da caduta del personaggio sono sempre dimezzati. Inoltre la sua manovrabilità in volo aumenta di una categoria.

#### **Incantesimi del dominio della Gravità**

1. Caduta morbida
2. Levitazione
3. Volare
4. Sfera elastica (di Otiluke)
5. Telecinesi
6. Inversione della gravità
7. Camminare nel vento
8. Gabbia di forza
9. Sfera telecinetica (di Otiluke)

#### **Illusione**

**Poteri concessi:** L'incantatore guadagna un bonus di resistenza di +2 ai suoi TS contro tutti gli incantesimi e gli effetti di Illusione.

#### **Incantesimi del dominio dell'Illusione**

1. Immagine silenziosa
2. Immagine minore
3. Distorsione
4. Allucinazione mortale
5. Immagine persistente
6. Immagine programmata
7. Simulacro
8. Schermo
9. Fatale

#### **Mare**

**Poteri concessi:** Le abilità Nuotare e Sopravvivenza diventano di classe per l'incantatore ed egli guadagna un bonus di competenza di +1 ad entrambe.

#### **Incantesimi del dominio del Mare**

1. Unto
2. Respirare sott'acqua (o Respirare aria per le creature acquatiche)
3. Nuotare (come Volare, ma funziona solo in acqua)

4. Protezione dagli elementi
5. Controllare acqua
6. Scopri il percorso
7. Controllare tempo atmosferico
8. Evoca alleato naturale VIII (creatura acquatica)
9. Turbine (solo turbine marino)

## Materia

**Poteri concessi:** L'incantatore riceve un bonus di resistenza di +1 ai tutti i suoi TS Tempra.

### Incantesimi del dominio della Materia

1. Frantumare
2. Resistenza dell'orso
3. Fondersi con la pietra
4. Pelle di pietra
5. Creazione maggiore
6. Muovere il terreno
7. Statua
8. Metamorfosi di un oggetto
9. Imprigionare

## Metalli

**Poteri concessi:** L'incantatore ottiene la capacità soprannaturale *interdizione al metallo*, che gli conferisce una riduzione del danno 5/non metallo contro tutti gli attacchi portati con armi di metallo (anche magiche). Questo potere ha una durata giornaliera di 2 round per livello del chierico e può essere attivato come azione gratuita. Può essere utilizzato anche più volte al giorno, fino ad esaurimento della durata totale.

### Incantesimi del dominio dei Metalli

1. Arma magica
2. Riscaldare il metallo
3. Estremità affilata
4. Stretta corrosiva
5. Muro di ferro
6. Barriera di lame
7. Trasmutare metallo in legno
8. Corpo di ferro
9. Respingere metallo o pietra

## Nobiltà

**Poteri concessi:** L'incantatore può ispirare i suoi alleati, donando loro un bonus morale di +2 a tiri per colpire e ferire, tiri salvezza, prove di caratteristica e di abilità per un numero di round pari al suo modificatore di Carisma. Si tratta di un'abilità soprannaturale che può essere usata 1 volta al giorno come azione standard e funziona solo su quegli alleati che riescono a sentire il personaggio.

### Incantesimi del dominio della Nobiltà

1. Comando
2. Estasiare

3. Preghiera
4. Potere divino
5. Comando superiore
6. Giusto potere
7. Repulsione
8. Esigere
9. Simpatia

## Oracolo

**Poteri concessi:** Il chierico lancia gli incantesimi della scuola di Divinazione a livello di incantatore +2.

### Incantesimi del dominio dell'Oracolo

1. Identificare
2. Presagio
3. Divinazione
4. Comunione
5. Occhi indagatori
6. Conoscenza delle leggende
7. Scrutare superiore
8. Visione
9. Previsione

## Pensiero

**Poteri concessi:** Le abilità Raggiare e Percepire Intenzioni sono di classe per l'incantatore ed egli ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Concentrazione.

### Incantesimi del dominio del Pensiero

1. Ipnosi
2. Individuazione dei pensieri
3. Modificare memoria
4. Potenziatore mnemonico (di Rary)
5. Legame telepatico (di Rary)
6. Sogno
7. Elucubrazione (di Mordenkainen)
8. Vuoto mentale
9. Proiezione astrale

## Persuasione

**Poteri concessi:** L'incantatore riceve il talento bonus Persuasivo e l'abilità Raggiare diventa di classe.

### Incantesimi del dominio della Persuasione

1. Charme su persone
2. Calmare emozioni
3. Loquacità
4. Charme su mostri
5. Suggestione di massa
6. Simbolo di persuasione
7. Costrizione/cerca
8. Charme su mostri di massa
9. Esigere



## Schiavitù

**Poteri concessi:** L'incantatore aggiunge un +2 al CD di ogni suo incantesimo di Ammalimento (Compulsione).

**Incantesimi del dominio della Schiavitù**

1. Comando
2. Ragnatela
3. Blocca persone
4. Costrizione minore
5. Dominare persone
6. Giara magica
7. Legame planare
8. Intrappolare l'anima
9. Dominare mostri

## Sotterfugio

**Poteri concessi:** Le abilità Muoversi Silenziosamente e Nascondersi sono abilità di classe per l'incantatore.

**Incantesimi del dominio del Sotterfugio**

1. Movimenti del ragno
2. Scassinare
3. Forma gassosa
4. Porta dimensionale
5. Sembrare
6. Camminare nelle ombre
7. Celare
8. Teletrasporto senza errore
9. Rivela locazioni

## Tempesta

**Poteri concessi:** L'incantatore ottiene una resistenza all'elettricità pari a 5.

**Incantesimi del dominio della Tempesta**

1. Stretta folgorante
2. Tempesta di nevischio
3. Invocare il fulmine
4. Tempesta di ghiaccio
5. Controllare venti
6. Catena di fulmini
7. Controllare tempo atmosferico
8. Turbine
9. Tempesta di fuoco

## Tempo

**Poteri concessi:** L'incantatore riceve il talento bonus Iniziativa migliorata.

**Incantesimi del dominio del Tempo**

1. Visione della morte
2. Presagio
3. Velocità
4. Lentezza
5. Interdizione alla morte
6. Permanenza
7. Contingenza

8. Stasi temporale
9. Fermare il tempo

## Tenebre

**Poteri concessi:** L'incantatore riceve il talento bonus Combattere alla cieca.

**Incantesimi del dominio delle Tenebre**

1. Foschia occultante
2. Scurovisione
3. Oscurità profonda
4. Ombra di una evocazione
5. Ombra di una invocazione
6. Camminare nelle ombre
7. Parola del potere: accecare
8. Ombra di una invocazione superiore
9. Ombre

## Vendetta

**Poteri concessi:** L'incantatore può colpire il nemico che lo ha ferito in combattimento con un colpo vendicativo. Se il personaggio dichiara quest'intenzione (azione gratuita) e il suo colpo va a segno (sia con un'arma a distanza che da mischia), l'arma infligge il massimo danno. Quest'abilità soprannaturale può essere utilizzata solo una volta al giorno.

**Incantesimi del dominio della Vendetta**

1. Anatema
2. Cecità/sordità
3. Scagliare maledizione
4. Disperazione opprimente
5. Simbolo di dolore
6. Costrizione/cerca
7. Distruzione
8. Simbolo di morte
9. Tempesta di vendetta

## Volontà

**Poteri concessi:** L'incantatore riceve il talento gratuito Volontà di ferro.

**Incantesimi del dominio della Volontà**

1. Rimuovi paura
2. Aiuto
3. Libertà di movimento
4. Congedo
5. Ristorare
6. Spezzare incantamento
7. Proibizione
8. Vuoto mentale
9. Libertà

# SOMMARIO ANALITICO

Prefazione e Ringraziamenti .....	2	Danel Strisce-di-tigre .....	53
Capitolo 1 Gli Immortali e le Sfere di Potere ..	3	Demogorgone .....	54
Cosa sono gli Immortali .....	3	Diamante .....	55
Il Vortice e il mistero degli Antichi .....	5	Diulanna.....	56
Sfere di Potere e Gerarchie Immortali .....	6	Djaea.....	57
Gli Immortali sul Primo Piano .....	8	Dodici Osservatori .....	58
La strada verso l'immortalità.....	10	Dodici Osservatori .....	58
Prerequisiti per la candidatura .....	10	Eiryndul.....	59
I Sentieri delle cinque Sfere .....	13	Faunus .....	60
Dinasta (Tempo).....	13	Finidel .....	61
Eroe Epico (Pensiero).....	14	Forsetta.....	62
Genio Poliedrico (Materia).....	14	Frey .....	63
Paragone (Energia).....	15	Freyja.....	64
Entropia .....	16	Garal Glitterlode.....	65
Capitolo 2 Immortali di Mystara .....	20	Generale Eterno.....	65
Nota 1. Lista degli Immortali .....	22	Gorm.....	66
Nota 2. I Signori dei Draghi .....	22	Gorziok .....	68
Nota 3. Odino, Hel e il pantheon normanno.....	22	Grande Drago .....	69
Nota 4. IM2 : Wrath of Olympus .....	23	Guidarezzo.....	70
Nota 5. Statistiche dopo la Furia degli Immortali..	25	Halav .....	71
Ahmanni Cavalca-testuggini.....	26	Harrow .....	72
Al-Kalim.....	26	Hattani Artiglio-di-pietra.....	73
Alphaks .....	27	Hel.....	73
Alphatia.....	28	Hircismus .....	75
Aracne Prima .....	29	Hymir .....	76
Arik.....	30	Idraote .....	76
Arnelee .....	31	Idris .....	77
Asterius .....	32	Iliric.....	79
Atruaghin.....	33	Ilmarinen.....	80
Atzanteotl.....	34	Ilkundal il Saggio .....	85
Bachraeus .....	35	Infaust .....	86
Bagni Granfauci .....	36	Ixion .....	88
Bartziluth .....	37	Jammudaru.....	89
Bastet .....	38	Ka il Protettore .....	89
Bemarris.....	39	Kagyar l'Artigiano.....	91
Benekander .....	39	Kallala dai Sette Veli .....	92
Brandan Scuotilande .....	40	Karaash.....	93
Brindorhin .....	41	Khoronus.....	94
Brissard .....	42	Kiranjo .....	95
Calitha Stella di Mare .....	43	Korotiku.....	96
Carnelian.....	44	Korrigan, i .....	97
Chardastes .....	45	Koryis .....	99
Chirone .....	47	Kurtulmak.....	100
Clébard.....	48	Kythria .....	101
Coberham Ombrifulgida.....	49	Liena.....	102
Cochere .....	49	Lokena.....	103
Corvo.....	50	Loki .....	103
Crakkak Dente Aguzzo .....	51	Lornasen .....	104
Crestaguzza .....	52	Loup .....	106
Cretia .....	52	Maat .....	106
		Macroblan.....	108



Madarua .....	109	Tourlain .....	163
Mahmatti Alce-che-corre .....	110	Turmis .....	163
Malafor .....	111	Tyche .....	164
Malinois .....	112	Usamigaras .....	165
Marwdyn .....	113	Utnapishtim .....	166
Masauwu .....	114	Valerias .....	167
Mâtin .....	114	Vanya .....	168
Mealiden Guardastelle .....	115	Wayland .....	169
Minroth .....	117	Wogar .....	170
Mrikitat .....	117	Yagrai .....	171
Ninfangle .....	118	Yav .....	172
Ninsun .....	119	Zalaj .....	173
Nob Nar .....	120	Zirchev .....	174
Noumena .....	121	Zugzul .....	175
Nyx .....	122	Immortali del Multiverso non attivi su	
Odino .....	123	Mystara .....	177
Oleyan .....	124	Buglore .....	177
Opale .....	125	Fugit .....	178
Orcus .....	126	Kersy .....	179
Ordana .....	127	Luca .....	180
Paarkum .....	128	Mazikeen .....	181
Palartarkan l'Altissimo .....	129	N'grath .....	182
Palson .....	130	Qywattz .....	182
Patura .....	131	Signore Elementale dell'Acqua .....	183
Perla .....	132	Signore Elementale dell'Aria .....	184
Petra .....	133	Signore Elementale del Fuoco .....	184
Pflarr .....	134	Signore Elementale della Terra .....	185
Pharamond .....	135	Terreno .....	186
Plasmatore .....	136	Urtson .....	186
Polunius lo Scultore .....	137	Immortali Scomparsi dal Multiverso .....	187
Protius .....	137	Ouranos .....	187
Rad .....	139	Pax .....	187
Rafiel .....	140	Suolo .....	187
Raith .....	141	Thalia .....	187
Ralon .....	142	Urd .....	188
Ranivorus .....	143	Verthandi .....	188
Rathanos .....	144	Candidati Immortali .....	189
Razud .....	145	Barimoor .....	189
Ruaidhri Hawkbane .....	145	Doriath .....	189
Saasskas la Distruttrice .....	146	Guardastelle .....	189
Saturnius .....	147	Hosadus (Maestro di Hule) .....	189
Simurgh .....	148	Kaladan (Il Maestro delle Forme) .....	190
Sinbad .....	149	Leo Variantia .....	190
Skuld .....	150	Lorbellin Mulgor .....	190
Slizzark la Strisciante .....	150	Mylerthendal .....	190
Soubrette .....	151	Psa'gh .....	190
Ssu-Ma .....	152	Travestis .....	190
Stodos .....	153	Tylari III .....	191
Tahkati Doma-tempeste .....	154	Tylian IV (Terari) .....	191
Talitha .....	155	Appendice 1 Indice degli Immortali per Sfera	
Tarastia .....	156	di Appartenenza .....	192
Taroyas .....	157	Sfera dell'Energia .....	192
Terra .....	158	Sfera dell'Entropia .....	194
Thanatos .....	159	Sfera della Materia .....	195
Thor .....	160	Sfera del Pensiero .....	197
Tiresias .....	162		

Sfera del Tempo.....	199	Metalli .....	249
Appendice 2 Indice Alfabetico degli Immortali	201	Nobiltà.....	249
Appendice 3 Indice Gerarchico degli Immortali.....	209	Oracolo.....	249
Appendice 4 Elenco per Nome o Soprannome	212	Pensiero .....	249
Appendice 5 Elenco per Interessi.....	224	Persuasione.....	249
Appendice 6 Elenco per Domini.....	228	Schiavitù.....	250
Appendice 7 Elenco per Allineamento.....	230	Sotterfugio.....	250
Legale Buono (18).....	230	Tempesta .....	250
Legale Neutrale (22) .....	230	Tempo .....	250
Legale Malvagio (6).....	230	Tenebre .....	250
Neutrale Buono (31).....	231	Vendetta.....	250
Neutrale (30).....	231	Volontà.....	250
Neutrale Malvagio (14).....	231	<b>Sommario Analitico.....</b>	<b>251</b>
Caotico Buono (9).....	231		
Caotico Neutrale (18).....	232		
Caotico Malvagio (15) .....	232		
Statistiche riassunte per Sfera .....	232		
Appendice 8 Cronologia dell'Ascensione degli Immortali.....	233		
Appendice 9 Lista dei Patroni Immortali ....	235		
Elenco 1. Patroni Immortali in Ordine Alfabetico	235		
Elenco 2. Patroni Immortali per Sfera di Potere..	236		
Appendice 10 Lista degli Immortali per i Giocatori.....	237		
Legale Buono .....	237		
Neutrale Buono .....	238		
Caotico Buono .....	240		
Legale Neutrale.....	240		
Neutrale .....	241		
Caotico Neutrale .....	243		
Legale Malvagio .....	244		
Neutrale Malvagio .....	244		
Caotico Malvagio.....	245		
Appendice 11 Nuovi Domini .....	246		
Arti .....	246		
Artigianato .....	246		
Caccia.....	246		
Commercio .....	246		
Coraggio.....	246		
Corruzione.....	246		
Dolore .....	247		
Draghi .....	247		
Energia .....	247		
Entropia .....	247		
Famiglia.....	247		
Fertilità.....	247		
Follia .....	248		
Gelo.....	248		
Giustizia .....	248		
Gravità .....	248		
Illusione .....	248		
Mare .....	248		
Materia.....	249		



# MYSTARA

## Codex Immortalis

di Marco Dalmonte

La creatura si contorse cercando invano di liberarsi dal magico pentacolo che la imprigionava, ma per quanti sforzi facesse, tutto ciò che riusciva ad ottenere erano le fitte laceranti che le squassavano i muscoli. Stremata e dolorante, cessò ogni resistenza e crollò a terra sconfitta. Dall'ombra l'individuo incappucciato che era rimasto ad osservarla in silenzio avanzò fino a che la luce delle candele lambì la sua veste nera. I riflessi del rubino incastonato nella testa del suo bordone inondavano la pelle glabra della creatura facendola livida di sangue. Il volto dell'incappucciato si spaccò in due rivelando un ghigno compiaciuto, poi apostrofò il suo prigioniero con un sibilo maligno.

"E ora che hai capito chi comanda, dimmi tutto ciò che devo fare per ottenere l'immortalità."

Il Codex Immortalis è un manuale completamente gratuito scaricabile online e contiene tutti i segreti finora nascosti che riguardano le potenze divine del Multiverso Mystarano. All'interno di queste pagine vedrete svelati:

- \* i Cinque Sentieri dell'Immortalità per ognuna delle Sfere di Potere
- \* la storia di tutti gli Immortali citati nei supplementi ufficiali di Mystara
- \* le regole per gestire sacerdoti e devoti di ogni Immortale sia per il sistema D&D Classico che per la 3E
- \* la lista di Immortali venerati in ogni regione del globo Mystarano, incluso il Mondo Cavo
- \* un capitolo dedicato interamente all'approfondimento delle religioni e delle chiese diffuse nel Mondo Conosciuto e nel resto di Mystara
- \* dozzine di tabelle riassuntive e di appendici utili per ricercare qualsiasi informazione relativa agli Immortali

Non indugiate oltre, sfogliate le pagine di questo tomo con saggezza e ricordate: la conoscenza è potere!

