

Ciana presenta:
Più profondo dell'Abisso, più alto del Firmamento
Alcuni potranno morire, ma è un sacrificio che sono pronto a fare.

Ciana, ovviamente

INDICE

PARTE 1: IPOTESI NECESSARIE

PARTE 2: OPZIONI PER I PERSONAGGI

Patrono Ultraterreno: Sè del Futuro superato
3

PARTE 3: IL MONDO DI EOVRAS

La Magia a Eovras	5
Il pantheon di Eovras.....	5
Luoghi	6
Abitanti	6

PARTE 4: APPENDICE

PARTE 1

IPOTESI NECESSARIE

PARTE 2

OPZIONI PER I PERSONAGGI

PATRONO ULTRATERRENO: SÈ DEL FUTURO SUPERATO

Ul tempo è una di quelle cose con cui si dovrebbe stare sempre molto attenti a giocare, non si sa mai che genere di pasticci potrebbero verificarsi. Quando da piccolo Aiden fu contattato dal suo Benefattore Temporale, non poteva immaginare che questi non fosse altro che il sè del futuro e che sarebbe stata solo una questione di tempo prima di arrivare a raggiungerlo... Ma soprattutto nemmeno l'Aiden adulto poteva prevederne le conseguenze.

Incatenato agli orrori dell'unica linea temporale che non può cambiare, impossibilitato a tornare più indietro di quel tragico contatto, la sua sanità mentale è stata logorata dal supplizio di Sisifo... Ormai non rimane più traccia del ragazzo sorridente che fingeva di detestare gli orfanelli a cui insegnava nella scuola di sua sorella, rimane solo un'ombra di rancore e odio, determinata a bruciare tutto con le fiamme della follia.

PREREQUISITI

Livello. Il Warlock deve raggiungere il 20° livello da Warlock del Benefattore Temporale

Identità. Il Benefattore Temporale deve essere il Warlock stesso

MULTITASKING

Il Warlock ottiene un'azione, due azioni bonus e due reazioni aggiuntive per turno.

ARCANUM MISTICO MIGLIORATO

Il Warlock perde i suoi utilizzi dell'Arcanum Mistico e ottiene tre slot di Magia del Patto di 6° livello, tre di 7°, due di 8° e due di 9°.

MAGIA DEL PATTO MIGLIORATA

Il Warlock può usare due azioni, tre azioni bonus e tre reazioni per riottenere i suoi slot spesi di Magia del Patto.

LISTA DEGLI INCANTESIMI ESPANSA

Il Warlock può imparare incantesimi da qualsiasi lista degli incantesimi.

DONO DEL PATTO MIGLIORATO

Il Warlock ottiene i doni del patto che non possiede (tra patto del Tomo, della Lama, della Catena e del Talismano).

SUPPLICHE OCCULTE AGGIUNTIVE

Il Warlock ottiene quattro suppliche occulte aggiuntive.

INSTABILITÀ TEMPORALE

Il Warlock ha svantaggio ai tiri salvezza in cui non ha competenza.

La sua CA diventa pari a 10 + il suo bonus di competenza + il suo modificatore di Carisma.

Se entra in contatto col Warlock, una creatura vivente deve fare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del Warlock. Se lo fallisce subisce 1d4 danni necrotici, 1d4 danni radiosi e ottiene almeno 1d8 punti di avvelenamento da radiazione. Se lo supera, subisce la metà di questi danni e non ottiene nessun punto di avvelenamento da radiazione.

SPOSTAMENTO TEMPORALE

Il Warlock può spostarsi tra una linea temporale e l'altra, viaggiando nel passato e nel futuro ma mai non può mai tornare più indietro del momento in cui si è raggiunto.

Se prova a effettuare alterazioni troppo drammatiche, viene ricatapultato al momento del superamento.

PARTE 3

IL MONDO DI EOVRAS

Nel mezzo di questo scontro, che scosse le aule d'Ilúvatar e che diffuse un tremito nei silenzi ancora immoti, Ilúvatar si levò una terza volta e il suo volto era terribile a vedersi. Poi egli alzò entrambe le mani e, con un unico accordo, più profondo dell'Abisso, più alto del Firmamento, penetrante come la luce dell'occhio d'Ilúvatar, la Musica cessò.
(J. R. R. Tolkien, *Il Silmarillion*, 1973)

LA MAGIA A EOVRAS

Nel mio studio del continente di Eovras mi sono imbattuto in una forma molto peculiare di magia tra i mondi che ho visitato. Sembra che a Eovras la magia funzioni in modo molto simile alla musica: ci sono diversi modi di approcciarvisi, ma sono tutte strade verso la stessa energia.

Questo non è un caso: dai miti e dalle leggende sembra evidente che magia e musica siano non solo molto simili, ma praticamente la stessa cosa: l'essenza stessa della realtà.

Gli studi dei Maghi. L'approccio dei maghi è quello più accademico ovviamente, un mago esperto è come un pianista tecnicamente impeccabile, ma potrebbe mancare di spontaneità. Il migliore dei maghi deve eccellere tanto per la sua capacità tecnica quanto per la sua creatività.

Il talento degli Stregoni. Credo che chiunque abbia mai provato ad approcciarsi allo studio di uno strumento musicale prima o poi si sia sentito umiliato dalle capacità di un bambino prodigio, che grazie al suo talento esibisce una maestria del proprio strumento che non si riuscirà mai ad eguagliare. Ecco, questi sono gli stregoni. Sì maghi, siete autorizzati a detestarli.

L'ispirazione divina dei Chierici. I chierici sono un po' come quei compositori, dal medioevo al neoclassicismo, che scrivevano per ispirazione divina, dando voce alla loro fede... D'altronde Vivaldi stesso (per quanto io lo detesti) era conosciuto come "il frate rosso".

L'intuizione lirica dei Druidi. Sono innumerevoli le storie di musicisti, compositori e cantanti "aiutati" da qualche... "supplemento" naturale nel loro lavoro. Dai druidi, non fate finta di non saperlo, sappiamo da dove viene la vostra "magia".

Il playback degli Warlock. Come ai Warlock non piace ricordare, il loro potere in realtà deriva da quello di altre entità, in un certo senso gli warlock nel migliore dei casi fanno una cover, nel peggiore cantano in playback...

I Bardi ve li spiegate da soli. La spiegazione del bardo è banale e lasciata come esercizio per il lettore.

SCUOLA DI MATEMAGIA

Il lettore avrà notato una serie di sottoclassi di ispirazione matematica, a esse è associata la scuola di incantesimi della Matemagia, un arguto e sottile gioco di parole che unisce le parole "Matematica" e "Magia". Geniale, vero?

DESIDERIO

Desiderio è un incantesimo potentissimo, il cui potenziale è compreso da pochissime creature, probabilmente solo un paio di esse di origine mortale.

Purtroppo a Eovras la conoscenza di come lanciare Desiderio è stata perduta, quindi gli incantatori che avrebbero accesso a questo leggendario incantesimo non possono sceglierlo o ottenerlo passivamente.

Ci sono tuttavia entità in grado di soddisfare desideri, e di sicuro un avventuriero sufficientemente determinato potrà ottenere in qualche modo almeno un utilizzo di questo incantesimo... forse...

RESURREZIONE

Resuscitare qualcuno è una faccenda relativamente semplice a livello magico, posto di avere il giusto catalizzatore. Purtroppo tale catalizzatore, ovvero il diamante, non esiste in natura. Girano voci tuttavia di un nano, un certo Hausdwarf, che nella sua dimora abbia trovato il modo di fabbricarli, ma sono solo dicerie... forse...

IL PANTHEON DI EOVRAS

Indipendentemente dalla volontà di un certo Enefeles, a Eovras esistono in effetti diverse divinità, le quali regolano vari aspetti dell'esistenza insieme a moltissimi spiriti minori. Per mia mancanza di creatività, il Pantheon di Eovras ricalca quello ideato da J. R. R. Tolkien ne "Il Silmarillion". I Valar fungono da divinità maggiori, i Maiar da divinità minori e spiriti vari. Quindi sì, se ve lo steste chiedendo, Olorin (anche conosciuto come Mithrandir, Gandalf il Grigio, Gandalf il Bianco, Gandalf il Gandalf, Ganjalf e Gandalf il Rimbambito) esiste a Eovras.

Foresta di Mythrenwald

"Minchia, quante foglie" disse Fillianore addentrandosi nella foresta con i suoi compagni. "Forse venire qui in autunno non è stata una buona idea." La giovane tiefling non riuscì a finire la frase: appena vide l'albero al centro della radura dove erano appena entrati rimase a bocca aperta e si ammutolì.

LUOGHI



tutti coloro che in un modo o nell'altro giungono alle porte della foresta di Mythrenwald basta uno sguardo per rendersi conto di non trovarsi di fronte al boschetto dietro il loro villaggio. Essa non è solo la più grande del continente, ma si dice che sia la culla della vita stessa fin dalla creazione di Eovras ed è pregna di un potere primordiale e sconfinato, ma ancora più grande è il numero di misteri che essa racchiude. Nel cuore della foresta torreggia il Grande Albero di Mythrenbaum, più alto e più antico di ogni struttura mai concepita da menti mortali.

IL GRANDE ALBERO DI MYTHRENBaum

Ben poco si sa della colossale pianta, le cui radici si estendono fino alle profondità della terra e la cui chioma sfonda il bianco soffitto delle nuvole. Oltre alle sue gargantuesche dimensioni, la caratteristica più sorprendente dell'Albero è la sua corteccia: un fittissimo reticolo di rune lo abbraccia completamente, che si muovono, cambiano, splendono di luce stellare. Nessuna mente, mortale o divina, può anche solo sperare di possedere tutta la conoscenza incisa sulla corteccia del Grande Albero, vi sono scritte storie di epoche dimenticate, dati astronomici dalla precisione sorprendente, profezie di eventi che avverranno tra millenni e millenni, incantesimi di potenza incalcolabile e la ricetta per un mix di spezie da usare quando si cucina il pollo arrosto (provare per credere).

DENTRO AL TRONCO DELL'ALBERO

Il tronco del Grande Albero presenta una piccola cavità (piccola, più o meno) dove è stato rispettosamente scavato l'alloggio del Grande Guardiano. Al centro di questa cavità si trova il cuore dell'Albero, una fibra di pura energia stellare che si protrae lungo tutto l'albero, dalle radici più profonde alle foglioline più alte.

SULLA CHIOMA

Nessuno è mai riuscito a scalare l'Albero fino alla cima della chioma o a volarci sopra, ma tra gli strati più bassi si trovano gli alloggi dei membri

del consiglio, che si riuniscono sulla cima del tronco. Dagli alloggi scendono dei montacarichi (ovviamente a motore magico) che gli anziani usano per salirvi. Il Grande Guardiano non usa questi montacarichi per salire il tronco ma corre lungo la parete.

IL BORGO DI MYTHRENBURG

Nella radura intorno al Grande Albero sorge il borgo di Mythrenberg, sede del Circolo della Luna e nucleo abitato più grande della foresta. Mythrenberg sicuramente non è grande come una città volante dei forgiati, o nemmeno come il grande porto di Romboporto, ma c'è tutto quello che serve per condurre una vita pacifica.

LA SEDE DEL CIRCOLO

Nulla di particolare, un edificio dalle dimensioni relativamente contenute dotato di un dormitorio, una mensa, uno scriptorium e una sala riunioni per il consiglio degli anziani.

LA BIBLIOTECA DELLA CORTECCIA

Visto che le rune del Grande Albero sono scritte in una miriade di lingue, molte di queste dimenticate, parte del compito dei druidi novizi è tradurle e ricopiarle su dei banali libri per la consultazione di chiunque lo richieda, per la gioia di Kur il bibliotecario.

LA FALEGNAMERIA DI Y'KEAH

Una normale falegnameria, molto semplice, troppo semplice considerando la domanda di mobili in tutta la foresta.

I VILLAGGI DI MYTHRENBURG

Disseminati per la foresta esistono tutta una serie di piccoli villaggi, sarebbe impossibile elencarli tutti, abitati da varie razze in coesistenza pacifica: elfi di ogni discendenza, gnomi, halfling, umani, aaracokra, ma anche dragonidi, mezzorchi, tiefling, forgiati addirittura... c'è chi dice che da qualche parte si nasconano persino dei divorati elementali...

ABITANTI

HALIMATH SELEVARUM

IL CIECO CON GLI OCCHI APERTI

Nessuno conosce davvero la storia di come il grande Guardiano di Mythrenwald abbia perso la vista, e nemmeno come l'abbia riottenuta, ma tutti coloro che ne abbiano mai sentito parlare sanno bene che non è saggio assumere che Halimath Selevorum non sia altro che un vecchio monaco indifeso.

La sua sconfinata saggezza è frutto dell'esperienza di quasi nove secoli, la sua è una

storia di redenzione e di introspezione... ma non è detto che sia così propenso a raccontarvela.

UN PASSATO OSCURO

Sono in pochi coloro che sanno che in realtà Halimath è giunto a Eovras quando ormai era già un guerriero esperto.

Una notte d'estate fu trovato in una radura, nudo e privo di sensi, il suo corpo pieno di bruciature e cicatrici, ma con un sorriso sereno in volto. Quando i druidi di Mythrenwald riuscirono a fargli riprendere i sensi, si trovarono davanti un elfo completamente in pace con sé stesso. Non parlò mai a nessuno del suo passato, ma qualcuno giura di avergli sentito sussurrare un nome qualche volta, sebbene non sappia ripeterlo. Bizzarro, vero?

I DRUIDI DI MYTHRENWALD

La foresta di Mythrenwald, per quanto antica e potente, non è invincibile di fronte a ogni minaccia, per questo secoli fa, dopo la prima terrificante Guerra di Eovras, un gruppo di rifugiati trovatisi al cospetto del grande Albero decise di votare la propria vita alla protezione della foresta... nacque il Circolo Druidico della Luna.

I PRINCIPI DEL CIRCOLO

Protezione della Foresta. Il più fondamentale dei compiti di un druido del Circolo della Luna è proteggere la foresta di Mythrenwald, sia contro le minacce immediate (ad esempio un dragonide con il raffreddore) sia contro quelle più remote. Non è raro trovare druidi di Mythrenwald in giro per il mondo per cercare di sfatare eventi o conflitti che possano mettere in pericolo la foresta.

Protezione della vita. Oltre a proteggere la foresta in particolare, i druidi di Mythrenwald nel corso dei loro viaggi devono sempre mantenere una condotta che minimizzi i danni nei confronti della vita che li circonda, qualunque sia la sua natura.

Rispetto della morte. Ogni druido sa che vita e morte sono due facce della stessa medaglia, da onorare con la stessa dignità. Un druido di Mythrenwald è tenuto anche ad amministrare i riti funebri di ogni creatura che incontri la morte lungo il suo stesso cammino.

Studio della corteccia e del cielo. La conoscenza incisa sul Grande Albero di Mythrenbaum e il suo riscontro astronomico sono le risorse più importanti per un druido del Circolo della Luna, dalle quali egli trae consiglio e forza. Tra il ritorno da un viaggio e la partenza per un altro, un druido di Mythrenwald deve passare almeno una settimana a studiare le rune della corteccia e il cielo notturno.

Accoglienza e ospitalità. Il Circolo è nato da un gruppo di rifugiati in cerca di una casa, questo non deve essere mai dimenticato. Chiunque voglia unirsi è bene accetto, come ogni viaggiatore in cerca di ospitalità, indipendentemente dalla sua razza o dalle sue origini.

LA STRUTTURA DEL CIRCOLO

Sebbene in origine il Circolo della Luna fosse un'associazione piuttosto disorganizzata, col tempo è andata costituendosi una struttura gerarchica basata sulla conoscenza delle rune della corteccia.

Il Grande Guardiano. Il capo del Circolo, il più saggio tra i Druidi con la più profonda coscienza dei segreti della foresta. Nella storia di Mythrenwald ci sono stati solo due Grandi Guardiani: Samalas Mythrenwachter, ormai deceduto da almeno un millennio, e Halimath Selearum, l'attuale Guardiano.

Kur il bibliotecario. Nessuno sa molto su Kur, il misterioso bibliotecario di Mythrenberg. Gira voce che sia misteriosamente apparso offrendosi come volontario il giorno della fondazione della biblioteca (circa tre millenni fa) e che da allora abbia fatto un lavoro impeccabile. Sembra essere l'unico a conoscenza del significato dei nomi di Mythrenwald, Mythrenwachter, Mythrenberg e Mythrenbaum, ma ogni volta che glielo si chiede scoppia a ridere e non riesce a rispondere.

Altre informazioni su Kur possono essere reperite nella Biblioteca Omnicomprensiva di Ker.

Il consiglio degli anziani. Sebbene i druidi di Mythrenwald abbiano una componente di maggioranza molto giovane, le decisioni che riguardano tutto il Circolo sono prese dal consiglio degli anziani, formato dai sette membri più vecchi del Circolo e presieduto dal Grande Guardiano, che si limita ad agire come organo esecutivo invece che legislativo.

L'Assemblea. L'assemblea di tutti i membri del Circolo funge sia da organo legittimante delle decisioni del Consiglio sia da Tribunale. Il suffragio è universale ed il voto viene espresso segretamente tramite l'incisione di una runa su un pezzo di corteccia di un albero "normale" della foresta e la sepoltura tra le sue radici. Una delle rune del Grande Albero provvede al conteggio e a fornire il responso.

L'ordine dei viaggiatori. Non è mai successo che tutto il Circolo si trovasse nella foresta dopo il giorno della sua fondazione, è sempre esistito un nutrito gruppo di druidi in viaggio all'esterno di Mythrenwald.

Y'KEAH IL CARPENTIERE

Un nano dal marcato accento nordico e dall'inesauribile voglia di lavorare. I suoi mobili

non sono di qualità particolarmente pregiata ma senza dubbio risultano molto semplici ed economici, che alla fine sono i fattori più importanti per una regione senza un'economia particolarmente fiorente.

FILLIANORE HALAMIS

FIGLIA DELL'ABISSO

Capita che i Tiefling come la giovane Fillianore Halamis nascano da famiglie umane, ma questo non è il caso di questo Warlock che abita a Mythrenberg. Nata da una madre mortale e un maiar successivamente corrotto da Melkor in un balrog, porta su di sé i segni della maledizione di suo padre.

Per quanto la riguarda in realtà, non le importa molto. Fin da piccola ha vissuto a Mythrenwald con sua madre, giocando con gli spiritelli della Foresta, facendo scherzi agli anziani del concilio, leggendo libri presi in prestito dalla Biblioteca della Corteccia (che puntualmente Kur doveva andare a recuperare di persona) e sforzandosi di costruire mobili che non sembrassero opere d'arte moderna nella falegnameria di Y'Keah.

La sua adolescenza procedeva bene, fino a quando dopo una storia d'amore finita male qualcosa cambiò in lei... non è detto per il meglio.

L'INCONTRO COL TRIANGOLO

Frustrata, spaventata e delusa, Fillianore si allontanò da Mythrenberg e iniziò ad esplorare parti più profonde e misteriose della foresta... fino ad incontrare una strana radura triangolare, al cui centro si trovava un piccolo stagno. La radura e lo stagno erano popolate da piante e animali... strani è la parola giusta. Sembravano in tutto e per tutto identici a quelli tipici della foresta, ma avevano un indefinibile *qualcosa* di sbagliato.

Non si sa esattamente come Bill si sia presentato a Fillianore, nè quali siano i termini del loro patto... Ma una volta uscita dalla radura, era chiaro che ci fosse qualcosa di diverso in lei. Tornò a Mythrenberg, dove vive tutt'ora con sua madre, ma da quel giorno ogni settimana, a mezzanotte tra il giovedì e il venerdì, apre un portale e sparisce per il resto della nottata... Chissà dove va...

CIANAR DEMELLIN

QUANDO PIERINO È IL LUPO

Non è raro che, vivendo in una diavolo di foresta incantata, capiti di incontrare animali molto più amichevoli e intelligenti del normale, addirittura in grado di parlare. È leggermente meno comune che questi animali poco dopo essersi fatti

accarezzare si trasformino in persone e se ne vadano in biblioteca a leggersi un libro di cucina.

Eppure è questo quello che può capitare a chi incontra il nostro buon Cianar, un Guerriero umano come tanti... se non fosse che spesso e volentieri decide di passare il suo tempo sotto forma di lupo, più grosso del normale ma sicuramente più amichevole. A meno che non ve lo troviate davanti arrabbiato, perchè sapete cosa c'è di peggio di un lupo inferocito? Un lupo inferocito con una spada.

PRESCELTO O SOGNATORE?

Le avventure di Cianar cominciano una notte, quando riceve quello che può davvero sembrare un sogno profetico: una fanciulla addormentata su un letto di rovi in fiamme in cima a una montagna e una voce che lo sprona a partire per salvarla "senza temere la lancia del destino".

Nota del redattore: il consenso generale tra i druidi di Mythrenwald è che questo sogno *non* è stato mandato da nessuna divinità o spirito ultraterreno, semplicemente il nostro Cianar è tremendamente suggestionabile e si è sognato come il protagonista di un'opera di un famoso bardo della città di Orgelgrad. Ma lui ne è davvero convinto ed è da quella notte che si prepara a partire per la grande avventura della sua vita.

Solo un matto potrebbe assecondarlo... infatti Fillianore è la sua prima sostenitrice.

PARTE 4

APPENDICE

ANIMA DELLA DISTRUZIONE

Folletto medio, legale malvagio

Classe Armatura 16 (corazza)

Punti Ferita 149 (23d8 + 46)

Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Tiri Salvezza Con +7, Int +10, Wis +10

Abilità Furtività +7, Intuizione +10, Percezione +10, Religione +10, Storia +10, Arcano +10

Immunità Condizioni Spaventato

Sensi Percezione passiva 20, Scurovisione 18 m

Linguaggi Elfico, Sottocomune

Sfida 14 (11500 PE)

Distinzione di menzogne. L'anima della Distruzione è in grado di capire quando una creatura a portata d'orecchio dice una menzogna in una lingua che essa conosce.

Essenza Magica. L'anima della Distruzione ha vantaggio nei tiri salvezza per non essere affascinata e la magia non può addormentarla.

AZIONI

Multiattacco. L'anima della Distruzione compie tre attacchi Stocco della Morte

Stocco della Morte. Attacco con Arma da Mischia: +10 per colpire, portata 1,5 m., un bersaglio. **Colpito:** 9 (1d8 + 5) perforanti

danno plus 18 (4d8) necrotici dannoll massimo dei punti ferita del bersaglio viene ridotto di un ammontare pari al danno necrotico subito. Questa riduzione dura fino a quando il bersaglio non termina un riposo lungo. Il bersaglio muore se i suoi punti ferita massimi si azzerano..

Incantesimi. L'Anima della Spada lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 18):

A volontà: individuazione del magico, messaggio, luci danzanti, taumaturgia.

1/giorno ciascuno: chiaroveggenza, dissolvi magie, individuazione dei pensieri, levitazione (solo sé stesso), luminescenza, oscurità, silenzio, suggestione, visione del vero.

AZIONI BONUS

Pugnale spettrale (ricarica dopo un riposo breve o lungo).

L'Anima della Distruzione evoca lo spettro di un pugnale fluttuante entro 18 metri di distanza. Essa può effettuare un attacco in mischia con questo incantesimo (+10 al tiro per colpire) contro una creatura entro 1,5 metri di distanza dal pugnale. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 9 (1d8 + 5) danni da forza.

Il pugnale dura 1 minuto. Come azione bonus nei turni successivi l'Anima della Distruzione può muovere il pugnale di un massimo di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura entro 1,5 metri di distanza dal pugnale.