


CAPITOLO 1: 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 Mythrenburg, sede del Circolo delle Stelle e nucleo abitato più grande della foresta. Mythrenburg 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 MYTHRENWALD

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 nascondano 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, ma tutti coloro che ne abbiano mai sentito parlare sanno bene che non è saggio assumere che Halimath Selevorum non sia altro che un monaco cieco e 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.

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 delle Stelle.

I PRINCIPI DEL CIRCOLO

Protezione della Foresta. Il più fondamentale dei compiti di un druido del Circolo delle Stelle 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 delle Stelle, 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.

HALIMATH SELEVARUM

Elfo dei boschi, buono neutrale

Classe Armatura 20
Punti Ferita 380 (40d8 + 200)
Velocità 19.5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +13, Des +17, Int +17, Sag +17
Abilità Addestrare Animali +17, Arcano +17, Atletica +13, Intuizione +17, Percezione +17, Rapidità di Mano +17, Furtività +17
Immunità Condizioni Avvelenato, ammalato
Sensi Vista cieca 36 m, vista delle aeree 72 m. Percezione Passiva 27
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano, Gnomo, Druidico, Primordiale, Draconico
Sfida 16 (15 000 PE)

Tratti di classe. Halimath è un Monaco dell'Ombra Redenta di 20° livello e un Druido del Circolo delle Stelle di 20° livello. Possiede tutti i tratti garantitigli da queste due classi.

Incantesimi. Halimath è un druido di 20° livello. Conosce tutti gli incantesimi da druido. Recupera i suoi slot dopo ogni riposo lungo.

SLOT PER LIVELLO

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
8	6	6	4	3	2	2	1	1

AZIONI

Multiattacco. Halimath compie tre attacchi da mischia.

Pugni. Attacco con Arma da Mischia: +17 per colpire, portata 5 m., one target. *Colpito:* 10 (1d10 + 5) forza danno.

PUNTI KI

Halimath possiede 32 punti ki che può usare per i poteri di un Monaco dell'Ombra Redenta di 20° livello.

LA STRUTTURA DEL CIRCOLO

Sebbene in origine il Circolo delle Stelle 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 Selevorum, 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

FILLIANORE HALAMIS

Tiefling, buono caotico

Classe Armatura 16

Punti Ferita 190 (20d8 + 100)

Velocità 9 m

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

Tiri Salvezza Sag +9, Car +11

Abilità Acrobazia +9, Inganno +11, Intimidire +11, Intrattenere +11

Resistenze Danni Fuoco

Sensi Vista Pura 36m. Percezione Passiva 13

Linguaggi Comune, Infernale, Silvano, Celestiale, Elfico

Sfida 10 (5 900 PE)

Incantesimi innati. Fillianore può lanciare alcuni incantesimi grazie alle suppliche occulte che possiede e alla sua razza.

Trucchetti (a volontà): *Taumaturgia*

1° livello (a volontà): *Armatura Magica, Camuffare Sè Stesso*

2° livello (a volontà): *Invisibilità, Levitazione, Intimorire Infernale, Oscurità*

3° livello (a volontà): *Inviare (su 6 persone prescelte)*

Incantesimi. Fillianore recupera i suoi slot incantesimo ogni riposo breve.

Trucchetti (a volontà): *Deflagrazione Occulta, Guida, Interdizione alle Lame, Mano Magica, Rintocco dei Morti, Riparare, Salvare i Morenti*

5° livello (5): *Armatura di Agathys, Charme su Persone, Servitore Inosservato, Frantumare, Lama d'Ombra, Controincantesimo, Rimuovi Maledizione, Volare, Esilio, Porta Dimensionale, Terreno Illusorio, Contattare Altri Piani, Scrutare, Sogno*

Arcanum Mistico. Fillianore recupera i suoi utilizzi dell'Arcanum Mistico ogni riposo lungo.

6° livello (2 slot): *Gabbia dell'Anima*

7° livello (2 slot): *Spostamento Planare*

8° livello (2 slot): *Parola del Potere Scordire*

9° livello (2 slot): *Proiezione Astrale*

Maestro dell'Occulto. Una volta per riposo lungo, Fillianore può meditare per un minuto per riottenere i suoi slot spesi.

Poteri del Signore dell'Assurdo. Il patrono di Fillianore è il Signore dell'Assurdo, quindi possiede tutti i poteri che ne derivano.

Deflagrazione Aleatoria. 6 volte per riposo breve, quando Fillianore colpisce un bersaglio con il trucchetto Deflagrazione Occulta, come azione bonus può imporre al bersaglio di tirare dalla tabella della Magia Selvaggia un numero di volte pari al numero di raggi da cui è stato colpito.