



LA CITTADELLA RADIOSA

LUOGO D'INCONTRO DI STORIE E DI STRANIERI

Contro la nebbia senza fine e i terrori invisibili del Piano Etereo, la Cittadella Radiosa si erge luminosa come un bastione di speranza. Essa è una reliquia vivente dell'ingegno e della collaborazione di ventisette grandi civiltà. Abbandonata e perduta per secoli, la Cittadella è stata resuscitata dal suo torpore e reclamata dai discendenti di quelle società, nonostante alcuni di quei popoli restino ancora perduti. La città funge da punto di incontro tra diplomazia e commercio, un deposito di storie e segreti e un fiorente santuario per coloro che cercano sicurezza o una vita migliore.

La Cittadella Radiosa è un miracolo dell'architettura, una città galleggiante ricavata da un unico, massiccio fossile che si snoda attorno a un colossale frammento di gemma noto come il Diamante Auroral. La luminescenza del Diamante Auroral si riflette in una costellazione di quindici gemme di enormi dimensioni, i Gioielli della Concordia, che orbitano attorno alla città e permettono di viaggiare verso le lontane dimore delle civiltà fondatrici della Cittadella. Nella foschia del Piano Etereo, il Diamante Auroral è un faro scintillante visibile a chilometri di distanza. Il diamante stesso sembra avere stati d'animo, cambiare colore in modo imprevedibile, ma è sempre visibile per i viandanti smarriti e bisognosi. Appena oltre la città vortica un enorme, minaccioso ed etereo ciclone noto come Buio

Penetrante, una minaccia incombente che è un cupo memento della precaria posizione della Cittadella.

Eroi ed indigenti si incontrano alla pari nella Cittadella Radiosa. Di comune accordo, il potere e le risorse sono equamente condivisi. La dignità è concessa a tutti e grandi necessità vengono soddisfatte da una grande solidarietà.

CARATTERISTICHE

Chi ha familiarità con la Cittadella Radiosa conosce i seguenti dettagli:

Peculiarità. La Cittadella Radiosa è un rifugio extraplanare noto per la sua società collaborativa e la sua bellezza ecologica. Le tradizioni locali di narrazione orale preservano la saggezza ancestrale di molti mondi.

Popolazione della Cittadella Radiosa. La maggior parte della popolazione della Cittadella Radiosa proviene dalle civiltà che governano la città. Ciò rende la popolazione un mix etnicamente diversificato di umani, dragonidi, nani, elfi, gnomi e halfling, insieme a una varietà di altre razze.

Lingue. Il comune è ampiamente conosciuto, insieme a dozzine di altre lingue.

LUOGHI DEGNI DI NOTA

La Cittadella Radiosa è una testimonianza di un'era perduta di straordinarie magie e bestie mitologiche. La città sorge da un fossile gigantesco, e da esso sono state scolpite tutte le strade e gli edifici. La Cittadella è un luogo di bellezza e meraviglia, con una vasta gamma di vegetazioni e una moltitudine di luoghi particolari ed abitanti.



IL DIAMANTE AURORAL

Il Diamante Auroral è il cuore della Cittadella Radiosa. Enorme gemma dal potere insondabile, la sua magia vivificante attraversa l'intera città; la vegetazione della città, l'acqua, la luce e le creazioni artificiali uniche dipendono dal diamante.

Il Diamante Auroral cambia colore per ragioni sconosciute. A volte mantiene un colore per un anno intero, mentre altre volte cambia due volte in una sola settimana. Raramente ripete uno stesso colore. Alcuni studiosi ritengono che ogni colore rappresenti la nascita di una nuova civiltà da qualche parte nel multiverso e che la ripetizione di un colore significhi la morte di quella civiltà. Altri studiosi ipotizzano che i colori cangianti siano un conto alla rovescia per qualche evento sconosciuto.

Il Diamante Auroral è indistruttibile. Qualunque sia la magia che scavò il centro della gemma e che creò la Riserva degli Antenati (descritta più avanti) è tuttora sconosciuta.



IL FORMICHIERE RUBINO,
INCARNATO DELL'ALBA DEI SIABSUNGKOH

LA CORTE DEI SUSSURRI

Gli abitanti della Corte dei Sussurri barattano in cambio di conoscenze sull'attualità. Araldi, banditori, bardi e cantastorie acquistano e vendono informazioni dalle quindici civiltà fondatrici attive nella Cittadella, così come da altre terre. Abili esploratori e spie possono anche essere assunti per ricognizioni a breve termine o infiltrazioni a lungo termine. La Corte è uno spazio misto di esterni ed interni con nicchie tranquille e piazze aperte, e qui si può trovare parecchio lavoro per avventurieri di talento.

I Portavoce degli Antenati, i leader della Cittadella Radiosa, impiegano i liberi professionisti della Corte dei Sussurri per tenere traccia dei principali problemi nelle terre d'origine della loro gente, nonché delle potenziali minacce alla Cittadella, mentre i Portascudi della Cittadella (vedi il "Palazzo dell'Esilio") cercano informazioni per poter identificare i luoghi più critici dove sono più necessari i loro agenti. Anche i cittadini

comuni potrebbero assumere persone dalla Corte per trovare i propri cari scomparsi, individuare tesori di famiglia perduti o raccogliere informazioni sui rivali.

Potenti organizzazioni e individui provenienti da tutti i piani inviano agenti alla Corte dei Sussurri per raccogliere informazioni e fare affari per loro conto. Esempi degni di nota includono gli Arpisti di Abeir-Toril, la Fraternità dell'Ordine di Sigil e gli agenti dell'unità Gnomi riparatori viaggiatori-planari VI.

LA CASA DELLA CONVALESCENZA

La Casa della Convalescenza concentra le energie vivificanti del Diamante Auroral, consentendo incredibili miracoli di magia curativa. Ciò rende la Casa della Convalescenza un'oasi per malati, feriti e disperati. Attira anche chierici e guaritori di molte diverse tradizioni. La maggior parte viene a servire i bisognosi, ma alcuni cercano di comprendere le proprietà magiche del luogo stesso.

La magia è influenzata nei seguenti modi nella Casa della Convalescenza:

Componenti diamantati. Quando gli incantesimi *rianimare morti*, *resurrezione*, *rinascita* o *resurrezione pura* vengono lanciati nella Casa della Convalescenza, non è mai necessario un componente materiale di diamante.

Punti Ferita Massimi. Quando le creature dovrebbero normalmente tirare uno o più dadi per ripristinare i punti ferita con un incantesimo, usano invece il numero più alto possibile per ogni dado. Ad esempio, invece di ripristinare 2d6 punti ferita ad una creatura, un incantatore ne ripristina direttamente 12.

IL BUIO PENETRANTE

Appena oltre la luce della Cittadella Radiosa infuria il Buio Penetrante, un enorme ciclone etereo. Nulla di ciò che entra nel ciclone si vede più.

Quando gli esploratori planari riscoprono la Cittadella, il Buio Penetrante circondò avidamente la città. Il suo ululato senza fine suscitò il terrore nei cuori degli avventurieri e travolse diversi di loro. Dopo che gli eroi entrarono nella Cittadella e ne risvegliarono il potere, il ciclone venne respinto. Ma in tempi di tumulto all'interno della Cittadella, il ciclone si riavvicina minacciosamente.

Gli studiosi hanno studiato il Buio Penetrante per decenni, ma hanno solo formulato teorie sulla sua natura, sul suo legame con la Cittadella Radiosa e su ciò che accade a coloro che sono presi nelle sue terribili spire. Molti temono che il ciclone non potrà essere tenuto a bada per sempre.

IL PALAZZO DELL'ESILIO

Gli avventurieri che scoprirono e rioccuparono la Cittadella Radiosa derivavano dalle civiltà che fondarono la città molto tempo fa. Tra di loro, molti erano stati avviati sulla via dell'avventura dopo che conflitti o disastri li avevano cacciati dalle loro case e la Cittadella ha fornito loro conforto. Essi, a loro volta, edificarono il Palazzo dell'Esilio per aiutare altri bisognosi.

Il palazzo è stato chiamato in onore di Socorro l'Esiliato, il suo fondatore. Era un rifugiato di guerra nella terra di San Citlán e scelse uno dei complessi più belli della Cittadella per ospitare i bisognosi al loro arrivo. Giurò che finché la sua patria fosse stata occupata, sarebbe rimasto in esilio e avrebbe stabilito la sua casa nel Palazzo, insieme a tutti gli altri profughi senza posto dove andare.

Il Palazzo dell'Esilio dispone di ampi alloggi con giardini adiacenti e centri di recupero, dove i rifugiati vengono assistiti fisicamente, mentalmente ed emotivamente finché non giungono a stabilirsi permanentemente nella Cittadella Radiosa o a trasferirsi in una nuova terra. Il personale del Palazzo si coordina con la Casa della Convalescenza per fornire il miglior aiuto possibile ai malati e ai feriti.

I Portascudi, il corpo dedito alla ricerca e soccorso della Cittadella Radiosa, hanno il quartier generale presso il Palazzo dell'Esilio. Dove c'è un bisogno, i Portascudi aiutano.

LA RISERVA DEGLI ANTENATI

La Riserva degli Antenati è una vasta area selvaggia tagliata a cupola nel cuore del Diamante Auroral. La rigogliosa vegetazione cresce direttamente dal diamante e la distesa è costellata di alberi di bacca sciacallo, spine sibilanti e legno-zebra. Qui vivono insetti, uccelli e occasionalmente lepri. Al centro della Riserva si trova un anfiteatro circolare interrato che funge da luogo di incontro del consiglio direttivo della Cittadella, i Portavoce degli Antenati.

Sebbene la riserva abbia poca fauna autoctona, principalmente uccelli e piccoli mammiferi, una setta di druidi porta spesso qui animali feriti per essere curati e riabilitati. La Riserva è il luogo in cui i druidi tengono gli animali che non possono più sopravvivere nei loro habitat nativi, creando un serraglio di creature rare provenienti da molti mondi.

Attratti dal potere del diamante aurorale, spiriti di innumerevoli terre si stabiliscono nella Riserva. Gli spiriti delle stesse terre o con origini simili abitano piccoli gioielli e si uniscono in forma di amalgamati conosciuti come Incarnati. Alcuni sono gruppi di piccoli spiriti, ma i più grandi, legati alle civiltà

fondatrici della cittadella, sono esseri superiori che incarnano la saggezza dei secoli (vedi la sezione "Incarnati" per i dettagli).

IL CENTRO COMMERCIALE

Circondato dal Diamante Auroral, il Centro Commerciale è un enorme mercato progettato in modo che le civiltà fondatrici potessero commerciare a condizioni eque. Serve i bisogni delle città, dei popoli o delle principali società commerciali, piuttosto che dei singoli venditori o produttori, il che è imposto dalle sue tasse e commissioni elevate. Grandi quantità di merci, come intere mandrie di animali o tonnellate di minerali metallici, possono essere trasportate tramite i Gioielli della Concordia (descritti di seguito) al Centro Commerciale in modo rapido e sicuro.

Il Centro Commerciale è uno sbocco vitale; se dovesse succedergli qualcosa, le conseguenze sarebbero gravi sia per la Cittadella Radiosa che per le civiltà che dipendono da essa. A volte gli avventurieri vengono assunti per supervisionare il trasporto di merci da e verso la Cittadella o per negoziare per conto di una grande compagnia commerciale o governo. Normalmente questo è un processo fluido, ma quando sono coinvolte grandi quantità di oro, il commercio non è mai privo di rischi.

I GIOIELLI DELLA CONCORDIA

All'esterno della Cittadella Radiosa si muovono i Gioielli della Concordia, che collegano la città alle sue civiltà fondatrici. Ogni Gioiello è una sorta di nave delle dimensioni di un edificio in grado di contenere centinaia di persone e tonnellate di merci. Sebbene i gioielli abbiano una gran varietà di forme, i loro interni sono simili. Un'anima cilindrica contiene i contenitori per varie merci, incluso il bestiame. Intorno al nucleo ci sono posti a sedere per i passeggeri. La Cittadella impiega operatori ufficiali chiamati Clavigeri per pilotare i Gioielli.

Ogni Gioiello della Concordia è legato a una delle civiltà che fondarono la Cittadella Radiosa. Un Gioiello viaggia infallibilmente tra la Cittadella Radiosa e la patria del popolo legato al Gioiello. Anche se i membri di un popolo di un Gioiello sono emigrati in un altro mondo sul Piano Materiale, il Gioiello trova la strada verso la loro attuale casa. Mentre non sono in uso, i Gioielli della Concordia orbitano attorno alla Cittadella Radiosa in una costellazione incandescente. Ogni Gioiello corrisponde a una delle civiltà fondatrici ed assomiglia a una gemma gigante del tipo corrispondente a quella specifica civiltà sulla tabella dei *Gioielli della Concordia*. Le civiltà scomparse e i loro gioielli non sono elencati e possono essere dettagliati a tuo piacimento.

GIOIELLI DELLA CONCORDIA

Civiltà	Gioiello
Akharin Sangar	Turchese
Atagua	Quarzo Giallo
Dayawlongon	Serpentino
Djaynai	Opale d'Acqua
Godsbreath	Diaspro
San Citlán	Opale di Fuoco
Sensa	Ambra
Shankhabhumi	Pietra di Luna
Siabsungkoh	Rubino
Tayyib	Agata
Tletepec	Ossidiana
Umizu	Perla
Yeonido	Ametista
Yongjing	Giada Bianca
Zinda	Barite

CONTROLLARE UN GIOIELLO DELLA CONCORDIA

Al centro di ogni Gioiello della Concordia ci sono i controlli per la struttura. Una creatura adiacente a questi controlli che trascorre un minuto a manipolarli può effettuare una prova di Intelligenza (Arcana) con CD 14. In caso di successo, la creatura può far compiere al Gioiello della Concordia una delle seguenti azioni:

Atterrare. Quando gli viene ordinato di atterrare, il Gioiello si sistema automaticamente in una posizione sicura adiacente alla Cittadella Radiosa o sulla superficie di un mondo del Piano Materiale. Da questo punto, le creature possono spostarsi avanti e indietro tra il Gioiello e il luogo. La parte più basse di 4,5 metri della parete esterna del Gioiello diventa quindi immateriale e semitrasparente, consentendo il passaggio dentro e fuori il Gioiello.

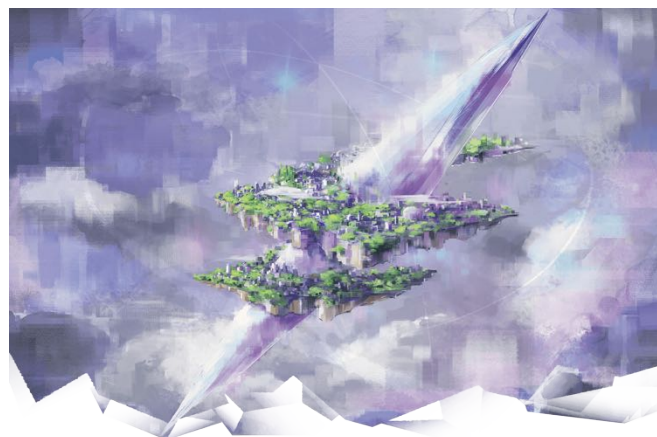
Salpare. Un gioiello a terra si allontana da un luogo. Se il Gioiello è vicino alla Cittadella Radiosa, si muove nel Piano Etereo aperto e orbita intorno alla città. Altrimenti, si alza a 180 metri da terra e si libra. Un Gioiello vola a una velocità di 15 metri per round.

Spostamento Planare. Il Gioiello e tutto ciò che contiene si sposta tra i piani. Quando lo fa, si teletrasporta nell'Etereo Profondo a diverse migliaia di metri di distanza dalla Cittadella Radiosa o in un sito specifico sul Piano Materiale nella terra a cui è collegato il Gioiello. Quando un gioiello si teletrasporta nella sua

terra collegata, appare a 180 metri sopra un sito dove può atterrare e lì si libra. Il luogo in cui arriva un Gioiello è indicato nella sezione "Preparazione dell'Avventura" di ciascuna delle avventure di questo libro [*Journeys through the Radiant Citadel*].

I CLAVIGERI

I Clavigeri sovrintendono ai Gioielli della Concordia. Ogni Portavoce degli Antenati sceglie i Clavigeri per il Gioiello legato alla civiltà di quel Portavoce. Una dozzina di Clavigeri sono assegnati ad ogni Gioiello della Concordia, e almeno due vigilano da ogni Gioiello mentre orbita attorno alla Cittadella Radiosa e lo guidano durante i suoi viaggi. I Clavigeri non solo mantengono il transito e il commercio da e verso la Cittadella Radiosa, ma servono anche come ambasciatori dalla città alle civiltà fondatrici. Molti dei Clavigeri vengono promossi a Portavoce degli Antenati.



La Cittadella Radiosa, che si aggira nelle profondità del Profondo Etereo, è un faro di possibilità e avventura

LA VITA NELLA CITTADELLA

La Cittadella Radiosa è una città di immigrati. Molti degli esploratori che reclamarono la Cittadella erano rifugiati sfuggiti alle difficoltà che affliggevano le loro terre. Scelsero la Cittadella come loro casa, nonostante la sua stranezza e l'ambiente surreale del Profondo Etereo, poiché rappresentava un'opportunità per ricominciare. La maggior parte degli attuali abitanti della città sono discendenti delle quindici civiltà fondatrici attive nella Cittadella, ma tutti sono i benvenuti.

Alcuni trovano la vita nel Profondo Etereo troppo irrequieta per restare o spazientirsi ai confini della Cittadella. Altri se ne vanno per paura che il Buio Profondo possa distruggere la Cittadella. Il loro numero viene reintegrato dai nuovi arrivati che cercano una vita diversa, vogliono studiare la tradizione della città o trovare conforto nella sua pace e sicurezza. La società della Cittadella è modellata da questo flusso e riflusso. Tradizioni, costumi e valori sono un mix di vecchio e nuovo; mentre alcuni aderiscono a rituali non

più seguiti nella loro terra natale, altri creano nuove proprie usanze.

ARTE E CULTURA

Le comunità in diaspora della Cittadella Radiosa imparano e prendono in prestito costantemente l'una dall'altra, creando una cultura unica della città. Questa evoluzione si manifesta nell'arte, nell'abbigliamento, nella musica e, forse per in modo ancora più vivido, nel cibo della città. Mentre le cantine, le case da tè e i ristoranti servono cibo e bevande di comunità specifiche, le cucine più popolari sono piatti fusion come il couscous infuso con habanero e zafferano, patate fritte ricoperte di panela e kimchi tacos.

DIPLOMAZIA

Le relazioni tra la Cittadella Radiosa e le civiltà fondatrici cambiano spesso. La Cittadella invia diplomatici all'estero e ospita ambasciate di governi stranieri, ma questa buona volontà non è sempre ricambiata. L'unicità della Cittadella la rende un bersaglio di attori stranieri che cercano di esercitare un controllo sottile o palese su di essa. Allo stesso tempo, attivisti politici, dissidenti e rivoluzionari cercano di sfruttare la neutralità della città a proprio vantaggio, organizzando dalla relativa sicurezza nella Cittadella persino incursioni contro i propri governi locali.



GOVERNO E POLITICA

La Cittadella Radiosa è governata da un consiglio noto come i Portavoce degli Antenati. Ogni Portavoce è un discendente di una delle civiltà fondatrici attualmente note alla Cittadella. Sono scelti dalla loro comunità e confermati nella carica dai saggi e antichi Incarnati dell'Alba. I Portavoce degli Antenati si incontrano in sedute pubbliche nell'anfiteatro al centro della Riserva e gli abitanti della Cittadella spesso assistono ai loro dibattiti. Tutte le leggi e le principali decisioni della città sono decise a maggioranza dai Portavoce. I dibattiti possono diventare accesi; poiché ogni Portavoce rappresenta componenti molto diverse del

popolo, il consenso e i compromessi potrebbero richiedere giorni o addirittura mesi per essere raggiunti. Quei cittadini di discendenza mista o estranei alle civiltà fondatrici possono scegliere un Portavoce degli Antenati che li rappresenti. Si registrano presso l'ufficio del Portavoce e da quel momento in poi partecipano alle future elezioni per quel Portavoce.

Le decisioni di governo sono pubbliche, trasparenti e partecipe. Le leggi non sono statiche ma si evolvono per rispondere a nuove sfide ed esigenze. Sottoconsigli e comitati gestiscono la città sotto la guida dei Portavoce. Le complessità persistono nel governo di una città altamente diversificata con costumi, credenze e norme sociali diverse, ma un solido impegno civico aiuta la città a superare le avversità.

FORZE DELL'ORDINE E GIUSTIZIA

La sicurezza pubblica e il mantenimento della pace sono amministrati attraverso una varietà di consigli e organizzazioni progettati per affrontare questioni specifiche. La Casa della Convalescenza aiuta coloro che vivono con malattie mentali, mentre gli ispettori indagano su crimini non violenti e usano metodi di detenzione non letali. Il furto è raro in città e la riabilitazione e la giustizia riparativa sono i metodi preferiti per affrontare i torti. Guardie locali altamente qualificate si mobilitano per gestire i rari episodi di violenza e ci si aspetta che i cittadini intervengano in modo proattivo se necessario. I peggiori delinquenti vengono condannati ad una controversa punizione dei Djaynai mediante la quale il criminale viene sottoposto a un rituale che gli impedisce di ripetere il crimine, quindi viene bandito dalla città.

STILE DI VITA E SOCIETÀ

Gli abitanti della Cittadella Radiosa si sforzano di sostenere una società egualitaria. Ogni cittadino ha diritto a un reddito di base che gli garantisca il necessario per vivere e dignità nello stile di vita. Cibo, acqua e spazi verdi sono ugualmente accessibili in tutta la città. La Casa della Convalescenza non allontana nessuno; la guarigione ha un prezzo secondo i propri mezzi e i più poveri sono serviti gratuitamente. Tutti gli alloggi sono pubblici, distribuiti e amministrati attraverso i consigli cittadini.

Poiché le risorse della città sono limitate a causa dell'area relativamente piccola della Cittadella e della sua strana natura, i generi alimentari e altri materiali vengono conservati con cura e le merci vengono riutilizzate o riciclate quando possibile. Allo stesso modo, la maggior parte del cibo è vegetariano e viene coltivato negli spazi verdi della città. Che vengano serviti in casa o in un ristorante, la maggior parte dei prodotti animali deve essere importata e quindi è soggetta a tariffe elevate.



Nella Riserva degli Antenati, un viandante cerca la saggezza della Tigre Ametista, Incarnato dell'Alba dei Yeonido

TARIFFE E TASSAZIONE

Le tasse sono progressive per contribuire a ridurre il divario tra i più ricchi e i più poveri. Tariffe elevate sulle importazioni mantengono piene le casse pubbliche, ma i Portavoce abbassano o rimuovono le tariffe per le civiltà in difficoltà. Allo stesso modo, i visitatori della Cittadella Radiosa pagano un pedaggio per entrare. Coloro che non portano con sé che la benevolenza non pagheranno alcun tributo. Coloro che hanno tasche grandi e cuore grande daranno di più, secondo coscienza, piuttosto che rischiare il rimprovero delle guardie cittadine. Ricchi e poveri, allo stesso modo, possono invece offrire qualcosa di unico che potrebbe piacere agli Incarnati, come una canzone perduta, un racconto segreto o un'opera d'arte rara. Coloro che scelgono questa opzione possono presentare il loro dono ad un Incarnato dell'Alba a loro scelta. Se il loro pedaggio viene accettato, il visitatore può rimanere nella Cittadella.

ABITANTI DELLA CITTADELLA

Diversi abitanti hanno particolare influenza all'interno della Cittadella Radiosa, guidando e proteggendo i popoli della città.

GLI INCARNATI

Custodi di una profonda saggezza, provenienti da terre lontane, gli Incarnati sono unioni di spiriti racchiusi all'interno di pietre preziose. Ciascuna delle pietre preziose che compongono un Incarnato contiene uno spirito dello stesso luogo di provenienza sul Piano Materiale. Potrebbero essere spiriti della natura provenienti da un luogo particolare o spiriti di individui che un tempo vi abitavano. Al momento della formazione, un Incarnato manifesta una personalità e un'identità uniche, una fusione dei suoi costituenti e del loro vissuto condiviso. Quanto maggiore è il numero degli spiriti che compongono un Incarnato, tanto più ampia e profonda sarà la sua personalità e la sua conoscenza.

La maggior parte degli Incarnati sono piccoli, non più di una manciata di gemme a forma di pianta o animale. I più piccoli provengono da spiriti perduti sul Piano Etereo e sono minuscole unioni di spiriti ribelli di origini simili senza nessun altro posto dove andare. Le più grandi e influenti sono quelle delle quindici civiltà fondatrici conosciute collettivamente come Incarnati dell'Alba. Con un'altezza di oltre tre metri e mezzo, questi Incarnati sono composti da migliaia di gemme più piccole dello stesso tipo. Ognuno di essi ha collocato la sua corte in una parte della Riserva, come il poggio della Tigre Ametista o il nido dell'Aquila d'Ossidiana.

Gli Incarnati dell'Alba esistono sin dalla creazione della Cittadella Radiosa. Sebbene i creatori della Cittadella non abbiano lasciato alcun testo, si ritiene che la loro saggezza collettiva sia detenuta dagli Incarnati dell'Alba.

Gli Incarnati dell'Alba sanno tutto ciò che accade nella Riserva degli Antenati, motivo per cui richiedono che i Portavoce si incontrino lì. Sebbene non interferiscano nell'amministrazione quotidiana della città, ritengono i Portavoce responsabili dei doveri del loro ufficio. Sebbene un'Incarnato dell'Alba non abbia mai rimosso un Portavoce degli Antenati (vedi "Portavoce degli Antenati" di seguito), si ritiene che potrebbero farlo se dispiaciuti.

IDENTITÀ DEGLI INCARNATI

Ogni incarnato ha una personalità unica e amalgamata. La maggior parte di coloro che interagiscono con un Incarnato interagiscono con questa identità primaria. Tuttavia, la personalità primaria di un Incarnato non è l'insieme della conoscenza dei suoi spiriti costituenti; questi spiriti hanno dei loro pensieri e una propria personalità. Nonostante un Incarnato sappia solo in linea di massima cosa fanno i suoi singoli spiriti, una grande quantità di informazioni è racchiusa al suo interno. Uno spirito costituente all'interno di un Incarnato potrebbe essere risvegliato evocando il nome dello spirito o presentando qualcosa di significativo per quello spirito. Una volta risvegliato, uno spirito assume il ruolo di personalità dominante dell'Incarnato per pochi minuti e potrebbe condividere i suoi ricordi specifici.

Uno spirito sa solo ciò che ha osservato. Uno spirito della natura che abitava in un piccolo stagno potrebbe sapere molto del pescatore che ha visitato le sue sponde ogni settimana per cinquant'anni, ma potrebbe non conoscere il nome di quella persona o dove viveva. Uno spirito antenato potrebbe conoscere i dettagli intimi della propria famiglia e della propria città, ma nulla dei pronipoti del vicino. Ogni spirito è una singola finestra sulla civiltà; insieme, gli spiriti di un Incarnato hanno una prospettiva ampia ma non infallibile sulla storia del loro popolo.



UDIENZA CON UN INCARNATO

Un Incarnato e i suoi spiriti costituenti non sono maligni o ambigui, ma non rispondono sempre facilmente o senza un prezzo alle domande. Alcuni richiedono il completamento di una missione, mentre altri potrebbero fornire un enigma da risolvere. Alcuni parlano chiaro; altri rispondono in poesie o in parabole. E alcuni si rifiutano del tutto di parlare.

GLI INCARNATI DELL'ALBA DELLA RISERVA

Ogni Incarnato dell'Alba che abita la Riserva degli Antenati è correlato a una civiltà fondatrice attiva nella Cittadella, come dettagliato nella tabella degli *Incarnati dell'Alba*.

INCARNATI DELL'ALBA

Civiltà	Incarnato dell'Alba
Akharin Sangar	Leone Turchese
Atagua	Albero di Ebano di Quarzo Giallo
Dayawlongon	Albero di Baniano Serpentino
Djaynai	Salamandra di Opale d'Acqua
Godsbreath	Albero di Noci di Diaspro
San Citlán	Xoloitzcuintle di Opale di Fuoco
Sensa	Scorpione d'Ambra
Shankhabhumi	Ninfea di Pietra di Luna
Siabsungkoh	Formichiere Rubino
Tayyib	Elefante d'Agata
Tletepec	Aquila d'Ossidiana
Umizu	Carpa di Perla
Yeonido	Tigre Ametista
Yongjing	Albero di Pero di Giada Bianca
Zinda	Caimano di Barite

Una cupa anomalia, un Incarnato dell'Aurora defunto conosciuto come la Viverna di Zaffiro, disturba la tranquillità della Riserva degli Antenati. Giace inerte, le sue pietre preziose sono annerite e screpolate. Gli studiosi ritengono che fosse l'Incarnato dell'Alba di una delle dodici civiltà perdute della Cittadella Radiosa, ma tutti gli sforzi per risvegliarlo sono falliti. Nessuno sa cosa sia successo ad esso e agli undici Incarnati dell'Aurora assenti delle altre civiltà fondatrici.

I PORTAVOCE DEGLI ANTENATI

I Portavoce degli Antenati sono l'organo dirigente della Cittadella Radiosa. I candidati vengono scelti attraverso un'elezione tra il gruppo delle persone che rappresentano. Una volta che un candidato è stato eletto, deve affrontare i quindici Incarnati dell'Alba fondatrice e superare i test. Alcuni Incarnati dell'Aurora interrogano il candidato finché non sono soddisfatti, mentre altri mandano il candidato in missione. Queste prove assicurano che i Portavoce comprendano ciascuna delle civiltà fondatrici della Cittadella Radiosa.

Una volta scelto un Portavoce degli Antenati, egli rimane in carica per dieci anni. Alla fine del proprio mandato, può dimettersi; in caso contrario, deve affrontare di nuovo lo stesso processo di selezione. Non vi è alcuna garanzia che un Portavoce venga rieletto o, se questo dovesse accadere, che gli Incarnati dell'Alba lo approvino di nuovo.

Quando una delle civiltà fondatrici scomparse viene riscoperta e si unisce nuovamente alla Cittadella Radiosa, il consiglio viene ampliato e i nuovi Portavoce ottengono un potere identico a quello degli altri.

IL RUOLO DI UN PORTAVOCE

I Portavoce degli Antenati affrontano sfide incredibili a causa del loro ruolo. Devono mantenere la stabilità interna di una città grande e diversificata e garantire che la sua gente sia trattata in modo equo e conforme ai sensi della legge. Contemporaneamente gestiscono un complesso rapporto con le civiltà fondatrici. Il primo dovere dei Portavoce è nei confronti della Cittadella Radiosa, che a volte li mette in contrasto con i governi delle civiltà fondatrici, in particolare nelle controversie tariffarie o nelle gravi crisi. Finora, la politica della Cittadella Radiosa è stata quella di rimanere risolutamente neutrale in tutti i conflitti, sia quelli che hanno coinvolto le civiltà fondatrici o sia altri. Tuttavia, la Cittadella cerca di salvare i rifugiati e inviare aiuti umanitari al limite delle sue risorse.

Sebbene le decisioni dei Portavoce siano prese semplicemente a maggioranza, ogni Portavoce ha un veto molto potente che gli impedisce di essere emarginato da eventuali alleanze politiche.

IL POTERE DEI PORTAVOCE

Finché si trova nella Cittadella Radiosa, ogni Portavoce legittimamente eletto dal popolo della Cittadella Radiosa e dagli Incarnati dell'Alba può intraprendere un'azione per esercitare il controllo sui Gioielli della Concordia nei seguenti modi:

- Possono disattivare tutti i Gioielli Concordia che sono in orbita attorno alla Cittadella Radiosa,

impedendo il funzionamento dei controlli dei gioielli e bloccando le navi.

- Il Portavoce che ha disattivato i Gioielli della Concordia può riattivare i Gioielli. (Anche il legittimo successore di un Portavoce che ha disattivato i Gioielli della Concordia può intraprendere questa azione.)

Dal momento che ogni Portavoce ha la capacità di paralizzare il commercio e il transito principale verso la città, si è costretti a trovare soluzioni diplomatiche ai disaccordi. Sebbene l'uso o la minaccia di un veto possa suscitare dibattiti furiosi e intense rivalità, alla fine i Portavoce degli Antenati trovano sempre qualche soluzione.

VINCOLATO ALLA CITTADELLA

Una volta che un Portavoce non è più in carica, perde i poteri relativi alla sua posizione. Se un Portavoce si dimette prima della fine del suo mandato o muore mentre è in carica, tutte i servizi di base nella Cittadella Radiosa cesseranno gradualmente di funzionare. A meno che entro trenta giorni non venga eletto e approvato dagli Incarnati dell'Alba un sostituto adeguato per quel Portavoce, le piante nella Cittadella Radiosa smetteranno di crescere, i pozzi si esauriranno e l'illuminazione smetterà di funzionare. Allo stesso modo, un Portavoce non può lasciare la Cittadella Radiosa per più di trenta giorni prima che i servizi di base della città inizino a smettere di funzionare.

I Portavoce degli Antenati sono spesso celebri eroi in grado di gestire la maggior parte dei pericoli che incontrano, eppure sono così vitali per l'integrità della Cittadella Radiosa che ciascuno è accuratamente protetto, sia magicamente che da contingenti di guardie.

SHOLEH

Sholeh è una figura leggendaria nella storia della Cittadella. Dopo aver guidato con successo l'impresa di riscoprire la Cittadella Radiosa, è stata la prima Portavoce degli Antenati ed è l'unica, tra quelli che per primi ricoprirono quella posizione, che la ricopre ancora. Questo, almeno in parte, si spiega col fatto che è un famoso drago antico di ottone di Akharin Sangar. A differenza di molti della sua specie, lei è neutrale e una leader pragmatica e scaltra. Per duecentocinquanta anni è stata una esperta consigliera e ha gestito abilmente la complessa politica della città. Spera di trovare le dodici civiltà fondatrici scomparse e crede che il destino della Cittadella dipenda da questo.

Conosciuta affettuosamente (o in modo derisorio) come la Vecchia Signora, assume spesso la forma di una donna umana abbastanza anziana dalla pelle marrone. Veloce all'ira e più veloce all'affetto, ha rivali e avversari in abbondanza, ma amici ed estimatori in numero ancora maggiore. Ama le buone bevande e ancora di più

ballare e trascorre il suo tempo libero con i comuni cittadini della città. Più frequentemente, legifera nel consiglio o negozia in angoli segreti della Corte dei Sussurri, scambiando informazioni o inviando spie in missione.

Ha un rapporto complesso con la sua terra natale. Sebbene ami Akharin Sangar, rifiuta di piegarsi alla volontà del suo sovrano angelico, Atash. Piuttosto che opporsi direttamente a lui, affronta un delicato gioco politico essendo preoccupata per il futuro della sua terra natale.

Negli ultimi anni, il peso della leadership ha avuto un forte impatto su Sholeh. Tratta i suoi affari in privato e intanto cerca di trovare sollievo.

Tratto caratteriale. "I veri leader devono vedere ciò che gli altri non vedono, ma devono rimanere in contatto con coloro che rappresentano".

Ideale. "Troverò le dodici civiltà scomparse e riporterò la Cittadella Radiosa al suo massimo splendore."

Legame. "Amo la città e tutta la sua gente. Farò qualsiasi cosa per loro".

Difetto. "Esisto solo perché gli altri hanno bisogno di me?"



Portavoce Sholeh

PORTASCUDI

Sin dalla loro fondazione, i Portascudi hanno guidato le missioni di recupero e salvataggio della Cittadella Radiosa. Tipicamente organizzati in coorti da quattro a sei membri, vengono schierati nelle zone in crisi. Regole di ingaggio rigorose impediscono loro di influenzare le condizioni locali o di schierarsi in un conflitto; il loro mandato consente loro solo di portare in salvo coloro che sono in pericolo e di difendersi se attaccati. Sono tra i più coraggiosi della Cittadella e gli eroi che muoiono al servizio dei Portascudi ricevono i più alti onori della città.

I Portascudi sono pronti a compiere il sacrificio estremo per salvare i deboli e gli indifesi. Molti membri aderiscono alla tradizione di farsi una cicatrice o un tatuaggio rituale dopo ogni missione riuscita, che rappresenti simbolicamente il momento cruciale di quell'avventura. I veterani più abili esibiscono tali simboli con orgoglio.

Molti avventurieri che giungono alla Cittadella Radiosa alla fine si uniscono ai Portascudi, in particolare quelli con background di eroe popolare, soldato o straniero.

ARAYAT

Arayat (neutrale, assassino umano) è nato da una famiglia di combattenti per la libertà dei Dayawlongon che non avevano più guerre da combattere. La pace non portò loro prosperità e la gloria della famiglia svanì. Arayat è cresciuto per strada fino a quando la fortuna non lo ha portato alla Cittadella Radiosa. Presto si unì ai Portascudi, cosa che gli offrì un significato e uno scopo. Sfidando le probabilità, Arayat sopravvisse a centinaia di missioni nelle situazioni più pericolose, presso le civiltà fondatrici e altrove. È un maestro dell'arte marziale dell'escrima Dayawlongon e in combattimento predilige un paio di spade corte.

Ormai sulla quarantina, oggi egli guida i Portascudi. È un astuto stratega e un leader altamente competente, ma si oppone alle regole di ingaggio imposte ai Portascudi dai Portavoce degli Antenati. Ha cremato un centinaio di compagni d'armi caduti e ha visto orrori che pochi possono comprendere. Il bilancio lo ha spinto al limite e crede che una strategia più aggressiva e proattiva salverà vite. Finora comunque non è mai arrivato a sfidare il consiglio.

In segreto, Arayat beve molto. È l'unico modo con cui riesce a dormire la notte.

Tratto caratteriale. "Farò di tutto per proteggere gli innocenti".

Ideale. "Sono nato per salvare coloro che non possono salvare se stessi".

Legame. "I Portascudi sono la mia famiglia e la Cittadella la mia casa."

Difetto. "Non riesco a smettere di vedere i volti di coloro che ho perso."

DIFESE DELLA CITTADELLA

La posizione della Cittadella Radiosa all'interno dell'Etereo Profondo ne rende difficile l'assedio. La Cittadella non ha un esercito permanente, ma il suo consiglio di difesa ha piani di emergenza che spesso perfeziona sulla base dell'intelligence della Corte dei Sussurri.

La protezione principale della città è un potente reparto che può essere attivato dai Portavoce degli Antenati. Quando tutti e quindici si riuniscono nella sala del consiglio al centro della Riserva, all'unanimità possono erigere una sfera di diamante che avvolge l'intera città. La sfera di diamante ricorda il Diamante Auroral per consistenza e colore e devia qualunque tipo di attacco. Niente può passare o teletrasportarsi attraverso di essa.

Se la sfera di diamante non può essere eretta per un qualsiasi motivo, la Cittadella Radiosa non è indifesa. A causa dei suoi numerosi misteri e delle sue proprietà magiche, la città attrae un numero insolitamente elevato di potenti avventurieri e incantatori. Se la cittadella viene attaccata, non meno di una dozzina di **arcimaghi** e venti **maghi** guidati da Sholeh si radunano. Se necessario, Arayat, comandante dei Portascudi, mobilita anche i suoi Portascudi veterani, mentre gli altri Portavoce degli Antenati chiedono alla stessa cittadinanza di rafforzare la difesa della città.

Anche la stessa luce del Diamante Auroral fornisce una grande protezione. Irradia una luce intensa in tutta la città e una luce fioca a 300 metri oltre i confini della città. Questa luce è simile alla luce solare, che molti nativi del Piano Etereo e malvagi non morti detestano.

ENTRANDO NELLA CITTADELLA

La maggior parte dei visitatori arriva in città passando per uno dei Gioelli della Concordia. Tuttavia, è possibile trovare la Cittadella attraverso l'esplorazione del Profondo Etereo. Il Diamante Auroral agisce come un faro per i perduti e i senza speranza, e molti che cercano la Cittadella Radiosa all'interno del Profondo Etereo trovano la loro strada entro pochi giorni dall'inizio della ricerca.

C'è un solo ingresso ufficiale alla Cittadella Radiosa: il Passaggio della Conciliazione. Il molo per i Gioielli della Concordia è adiacente ad esso e le persone che usano altri mezzi per recarsi in città vengono indirizzate dalle guardie ad entrare da lì.

In qualsiasi momento, sei **guardie** sono di stanza al Passaggio della Conciliazione. Sono guidati da un **mago** responsabile dell'accettazione dei pedaggi. Queste guardie spesso utilizzano oggetti magici, come *elmi della telepatia*, quando sospettano delle motivazioni di un visitatore. Al cancello si presenta anche un **sacerdote** della Casa della Convalescenza, pronto ad assistere i malati.

È possibile aggirare il Passaggio della Conciliazione teletrasportandosi o volando in città, ma chiunque

venga sorpreso a farlo rischia pesanti multe e i recidivi rischiano l'esilio.

LEGGENDE E TRADIZIONI

Duecentocinquanta anni fa, il drago antico d'ottone Sholeh intraprese una ricerca per trovare la Cittadella Radiosa. Per millenni, i draghi del suo lignaggio avevano raccontato storie sulla gloria di quel luogo. Mentre le minacce incombevano all'orizzonte, Sholeh guardava alla leggenda della Cittadella Radiosa come ad una salvezza.

Sholeh raccolse un potente contingente di avventurieri dalle civiltà che credeva avessero originariamente creato la Cittadella Radiosa. I loro viaggi li hanno portati attraverso piani pericolosi e in mondi lontani, e molti sono morti o si sono arresi alla disperazione. Solo un quarto degli eroi che partirono completò la ricerca di Sholeh, ma i sacrifici degli avventurieri furono ricompensati. Nelle profondità del Piano Etereo, la Cittadella Radiosa giaceva dormiente e abbandonata da tutti tranne che dagli Incarnati della Riserva degli Antenati. Eppure era immutata nella sua grandezza, in attesa che i suoi eredi risvegliassero il suo potere per una nuova era.

Molti credono che il pieno potenziale della Cittadella Radiosa possa essere sbloccato solo quando le dodici civiltà scomparse verranno rinvenute e i loro rappresentanti si uniranno ai Portavoce degli Antenati. Alcuni ipotizzano che la Cittadella possa rivelarsi un'arma incredibile, mentre altri credono che i Gioielli della Concordia possano essere usati per viaggiare ovunque nel multiverso, o ancora che la stessa Cittadella Radiosa possa arrivare a spostarsi tra i piani. Il sogno più audace è quello di sfruttare il potere del Diamante Auroral per far risorgere civiltà e mondi perduti.

Alcuni studiosi che studiano le origini della Cittadella Radiosa ipotizzano che la Cittadella sia una reliquia del mitico Primo Mondo e che fosse un centro vitale di diplomazia tra le grandi culture prima che un tremendo cataclisma distruggesse quel mondo. Altri ipotizzano che fosse una fortezza, un rifugio o anche un'arma in una guerra avvenuta negli ultimi giorni del Primo Mondo. Finora, gli Incarnati dell'Alba si sono rifiutati di rispondere alle domande degli studiosi sull'argomento.

Recentemente, due civiltà fondatrici sono state scoperte e ricollegate alla Cittadella: l'Impero Tayyib e gli Umizu (spiegazione dettagliata nel capitolo "Beyond the Radiant Citadel" alla fine di *Journeys through the Radiant Citadel*). Questo successo ha suscitato nuove voci nella Corte dei Sussurri sulle dodici civiltà ancora scomparse e su come potrebbero essere ritrovate.

AVVENTURE NELLA CITTADELLA

Consulta le trame della tabella delle *Avventure nella Cittadella* quando pianifichi delle avventure nella Cittadella Radiosa.

AVVENTURE NELLA CITTADELLA

d4 Avventura

- 1 Un ribelle di San Citlán cerca di ingaggiare il gruppo nella Corte dei Sussurri per scoprire i piani di un politico corrotto nel consiglio della sua terra natale (vedi l'avventura "The Fiend of Hollow Mine").
- 2 Il comitato che sovrintende al Centro Commerciale chiede al gruppo di negoziare con Atash, l'angelico sovrano di Akharin Sangar, per un incremento del commercio con la Cittadella Radiosa (vedi l'avventura "Shadow of the Sun").
- 3 L'Incarnato dell'Alba di Atagua si dichiara disposto a rivelare l'ubicazione di una delle civiltà scomparse se i personaggi impediscono a un male alieno di invadere Atagua (vedi l'avventura "Orchids of the Invisible Mountain").
- 4 Il Buio Penetrante si avvicina alla Cittadella Radiosa. I Portavoce degli Antenati assumono i personaggi per scoprire cosa sta causando l'avvicinamento del ciclone e fermarlo.

UTILIZZARE LA CITTADELLA

La Cittadella Radiosa si collega a una moltitudine di mondi. Sebbene le quindici terre presentate in questo libro [*Journeys through the Radiant Citadel*] siano le più conosciute, puoi decidere tu da quale altro luogo raggiungere i Gioielli della Concordia e quali connessioni creare con le prossime avventure.

RAGGIUNGERE LA CITTADELLA RADIOSA

Sebbene i Gioielli della Concordia creino già dei percorsi tra molti regni, puoi situare i Gioielli mancanti ovunque tu voglia, collegando altre terre alla Cittadella Radiosa. I personaggi possono conoscerla e viaggiare verso la Cittadella Radiosa, oppure le loro avventure potrebbero iniziare direttamente in città. Considera i seguenti modi per inserire la Cittadella Radiosa nella tua campagna:

Abitanti della Cittadella. La Cittadella Radiosa è un hub per chi cerca l'avventura, ma è anche la casa di migliaia di persone. I personaggi potrebbero aver vissuto in città per tutta la loro vita, o essere stati messi di stanza lì da un'organizzazione interplanare.

Residenti nelle civiltà fondatrici. I personaggi potrebbero provenire dai luoghi dettagliati nei capitoli inerenti la geografia di questo libro [*Journeys through the Radiant Citadel*]. Potrebbero già sapere della Cittadella Radiosa, ma si recano su essa cercando di saperne di più.

Esploratori di Rovine. Un gruppo scopre che la terra in cui si stanno avventurando era un tempo il sito di una delle civiltà fondatrici. Quella civiltà è perduta, ma il Gioiello della Concordia che la collega alla Cittadella rimane.

Cercatori di Santuari. Un disastro minaccia la casa natale dei personaggi, ma la tempestiva scoperta di un Gioiello della Concordia consente loro e alla loro comunità, una civiltà fondatrice dimenticata, di scappare.



Fuggendo da un disastro, una famiglia scopre la base di un Gioiello della Concordia, porta d'accesso alla Cittadella Radiosa

COLLEGARE LE AVVENTURE

La Cittadella Radiosa è uno strumento utile per collegare le avventure di D&D. La Cittadella non si collega a tutti i luoghi del multiverso, ma solo alle posizioni del Piano Materiale ad essa collegate dai Gioielli della Concordia.

Mentre sviluppi la tua campagna, considera quali avventure, o porzioni di lunghe avventure, vuoi organizzare. Invece di perdere tempo a determinare come si sposteranno i personaggi tra siti remoti, crea collegamenti tra i luoghi di avventura tramite la Cittadella Radiosa. Forse la tua prossima avventura sarà in una terra presentata in questo libro [*Journeys through the Radiant Citadel*], o forse è da qualche altra parte in cui decidi di posizionare un Gioiello della Concordia che la collega alla Cittadella. Usa la rete di Gioielli della Cittadella per creare connessioni permanenti tra le terre e i luoghi dell'avventura che preferisci. I gruppi della Cittadella, come i Portascudi o le spie della Corte dei Sussurri, possono quindi indicare la strada verso l'avventura. Questo rende la Cittadella Radiosa un utile ponte tra il luogo in cui si trovano i tuoi personaggi e qualsiasi avventura nella tua libreria di D&D.