

TRAME ED EVENTI

La Confraternita Arcana di Luskan diventa ogni anno più aggressiva, e minaccia apertamente Mirabar e Neverwinter. Dieci anni fa l'Alleanza dei Lord minacciò di scendere in guerra per evitare che Luskan conquistasse Ruathym, ma sono pochi i signori di questa zona che vogliono imbarcarsi in una crociata sanguinosa e costosa per difendere i signori dei pirati di Ruathym.

Salvezza del fuoco: Qualcosa sta uccidendo gli elementali del fuoco che vivono sotto Monte Hotenow nel Bosco di Neverwinter. Di solito, gli elfi e gli umani non si preoccupano della vita e della morte di esterni che provengono dal Piano Elementale del Fuoco, ma Neverwinter tiene particolarmente al calore soprannaturale del Fiume Neverwinter, che viene prodotto dalla dimora degli elementali del fuoco sotto Monte Hotenow. Se gli elementali del fuoco se ne andranno il fiume si congelerà, e su Neverwinter calerà l'inverno.

I Tentacoli del Kraken: Semmonemily (Str12 doppelganger NM) si sta dando da fare per sovvertire l'ordine nella città di Yartar tramite l'unione di due organizzazioni molto diverse: le Mani di Yartar, la gilda di ladri cittadina e un potente clan di topi mannari guidato da Nalynaul l'Avvizzito, un astuto illithilich. Semmonemily sta tramando per assassinare la Baronessa delle Acque Belleethe Kheldorna e prendere il suo posto, per rendere le Mani di Yartar i dominatori segreti della città, controllati a loro volta dalla Società del Kraken.

DRIZZT DO'URDEN

Drow Grr10/Bbr1/Rgr5 di Mielikki: GS 18; umanoide Medio (elfo); DV 10d10+20 più 1d12+2 più 5d10+10; pf 124; Iniz +9; Vel 12 m; CA 23 (14 a contatto, 19 colto alla sprovvista); Att +17/+12/+7/+2 in mischia (1d6+6 più 1d6 da freddo/18-20, *scimitarra gelida+3*), +16/+11 in mischia (1d6+4/18-20, *scimitarra difensiva+2*); QS Tratti dei drow, nemico prescelto (goblin +2, bestie magiche +1), cecità alla luce, ira, capacità magiche; RI 27; AL CB; TS Temp +15, Rifl +9, Vol +7; For 13, Des 20, Cos 15, Int 17, Sag 17, Car 14; Altezza 1,60 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Ascoltare +20, Cavalcare (cavallo) +7, Cercare +13, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Conoscenze (natura) +5, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +13, Orientamento +5, Osservare +15, Saltare +8, Scalare +8, Utilizzare Corde +7; Ambidestria, Arma Focalizzata (scimitarra), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, **Drizzt Do'Urden** Schivare, Seguire Tracce, Specializzazione in un'Arma (scimitarra), Stile a Doppia Spada.

Qualità speciali: Tratti dei drow (Str): bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche, scurovisione 36 m. Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca i drow per 1 round. In aggiunta, subiscono una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, i tiri salvezza e alle prove mentre agiscono in condizioni di luce intensa. Ira (Str): Quando è in preda all'ira, Drizzt ha le seguenti statistiche, invece di quelle indicate sopra: pf 156; CA 21 (12 a contatto, 17 colto alla sprovvista); Att +19/+14/+9/+4 in mischia (1d6+8 più 1d6 da freddo/18-20, *scimitarra gelida+3*) e +18/+13 in mischia (1d6+5/18-20, *scimitarra difensiva+2*); TS Temp +17, Vol +9; For 17, Cos 19. Abilità: Saltare +10, Scalare +10. L'attacco d'ira dura 7 round, dopodiché Drizzt è affaticato. Può cadere in preda all'ira una volta al giorno. Capacità magiche: 1 volta al giorno: *luci danzanti*, *luminescenza*, *oscurità*. Queste capacità funzionano come incantesimi lanciati da uno stregone di 16° livello.

Incantesimi preparati (1; CD base = 14): 1° individuazione di animali o vegetali.

Proprietà: *Cotta di maglia in mithral+4*, Mortegelida (*scimitarra gelida+3*), Lampo (*scimitarra difensiva+2*), *statuina dal potere meraviglioso: pantera d'onice* (il nome è Guenhwyvar, vedi sotto).

Pantera d'onice: Questa statuina magica evoca la pantera nera Guenhwyvar, un'amica e leale compagna di Drizzt. Può essere evocata ogni giorno per un periodo di 6 ore. Se viene uccisa, torna alla sua forma di statuina e non può essere evocata per 48 ore. Guen capisce il Comune e il Sottocomune, e ha le seguenti statistiche:

Guenhwyvar: Pantera femmina; GS 5; animale Medio; DV 6d8+12; pf 39; Iniz +4; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 15 (14 a contatto, 11 colta alla sprovvista); Att +8 in mischia (1d6+3, morso), +6 in mischia (1d3+1, 2 artigli); AS Balzo, afferrare migliorato, sperone 1d3+1; QS Visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +3; For 16, Des 19, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +9*, Osservare +6, Scalare +11; Arma Preferita (artiglio), Arma Preferita (morso), Multiattacco. Include un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi e di +8 alla prove di Equilibrio. *Nelle aree in cui c'è erba alta o sottobosco particolarmente fitto, il suo bonus di Nascondersi aumenta a +8.

Nonostante il fatto che stia diventando famoso (o famigerato) in tutta la Costa della Spada Settentrionale come un drow che vive in superficie, che è letale in battaglia, che combatte con grande agilità e con due scimitarre magiche, e che può fare ricorso ad una *statuina dal potere meraviglioso della pantera d'onice* per evocare una compagna che combatta al suo fianco, Drizzt Do'Urden rimane un enigma.

Venera Mielikki e combatte la città crudele in cui è nato (Menzoberranzan), i suoi fratelli drow e chiunque serva Lolth. Conta fra i suoi amici dei combattenti umani del Nord (Wulfgar e Cattiebrie) e il nano Bruenor Battlehammer (che da lui è stato aiutato a riguadagnare il dominio su Mithral Hall). Ha ucciso draghi e matrone drow. Ha sfidato immondi (Errtu) e grandi potenze (Lolth), si è scontrato con quello che probabilmente al momento è l'assassino più letale nel Faerûn (Artemis Entreri) e ha cercato di rifarsi una vita sulla superficie.

Ponderato e sensibile verso gli altri, Drizzt è fedele ai suoi alti ideali, ma non si aspetta lo stesso dagli altri. È sempre all'erta per segnali di tradimento, e parla poco ma in genere è

gentile (anche se estremamente conciso). È un perfezionista che desidera essere accettato in luoghi e gruppi nuovi per avere la possibilità di fare nuovi amici, ma la sua vera maledizione è il pericolo in cui può mettere i suoi compagni richiamando su di loro l'attenzione di Lolth e dei suoi altri nemici (Errtu ed Entreri). Quelli che lo incontrano sono soliti interpretare il suo atteggiamento come scontroso.

All'inizio dei suoi viaggi di superficie, è stato accolto caldamente da Alustriel in persona, come la signora è solita fare con chiunque abbia bisogno di aiuto, che però non ha osato farlo entrare a Silvermoon in quell'occasione. Lentamente le sue gesta lo hanno reso lentamente più benvenuto nella Costa della Spada Settentrionale.

La frontiera selvaggia

Capitale: Nessuna

Popolazione: 564.480 (umani 55%, orchi 20%, nani 5%, mezzelfi 5%, elfi 4%, mezzorchi 4%, halfling 4%, gnomi 2%)

Governo: Città libere, tribù, clan

Religioni: Quasi tutte

