

## *Dungeon Siege II* Leggende, sapere e oggetti del desiderio



## Leggende della Prima Era

### Zaramoth il Distruttore

**Q**uando il Gigante Zaramoth uccise l'ultimo dei suoi simili, gli Utgard, si impadronì dei poteri magici di Aranna per mille anni. In quel preciso istante, le stelle mutarono direzione nei cieli e la Seconda Era ebbe inizio.

Tuttavia, diversi furono gli eventi che portarono a tale situazione. Prima del dominio di Zaramoth, gli Agallan dall'estremo oriente e gli Utgard dal nord si davano battaglia incessantemente. Zaramoth impose un periodo di relativa pace durante la quale non si ebbe alcuna ribellione. Umani, Elfi e Nani vivevano rispettando totalmente la legge e l'ordine. Nemmeno gli Agallan vollero mettere in discussione il controllo di Zaramoth su Aranna, nonostante ne disprezzassero la rigida moralità.

Per secoli, gli unici a cui Zaramoth concesse di incanalare la magia dal Fiume delle anime furono i Maghi neri a patto che essi la impiegassero per giustiziare coloro che non osservavano le leggi dell'impero. Zaramoth considerava la magia troppo pericolosa per lasciarla liberamente alla portata di tutti, ritenendo che soltanto lui fosse in grado di controllarla. Tutt'oggi, molti credono che ciò fosse vero e desidererebbero tornare ai tempi in cui la magia non rischiava di cadere nelle mani di individui indegni e irresponsabili.

Zaramoth era un generale astuto. Per motivare le sue truppe e convincerle all'avanzata, faceva in modo che mancassero le provviste, sistemandone in abbondanza dietro le linee nemiche. Conquista dopo conquista, la sua infamia crebbe e i suoi metodi divennero sempre più brutali. Finché, un giorno, gli ufficiali di Zaramoth decisero di ammutinarsi prima di ogni battaglia ed egli cominciò a punire pubblicamente con la morte i suoi stessi luogotenenti. Nonostante le conquiste ottenute da questo grande comandante, nella patria degli Utgard la preoccupazione si trasformò in offesa. Mentre l'esercito di Zaramoth assediava i Monti Agallan, roccaforte dei suoi più acerrimi avversari, il consiglio degli Utgard decise che era giunto il momento di porre un ultimatum a Zaramoth: lo privarono del suo rango e pretesero il suo ritorno in patria per rispondere dei crimini commessi contro il suo stesso popolo.

Il generale ignorò l'ordine, massacrò tutti gli Utgard presenti tra le fila del suo esercito e si avventurò da solo sulle montagne per chiedere la resa degli Agallan in cambio della salvezza della loro razza. Quando fece ritorno, il giorno successivo, la resa era stata siglata, ed egli si avviò marciando in patria con il resto del suo esercito per dispensare giustizia a chi aveva osato mettere in discussione il suo potere.

Secondo la leggenda, lo strumento delle sue conquiste e delle esecuzioni, la Spada di Zaramoth, conteneva l'anima degli Utgard. Quando il tradimento di Zaramoth si trasformò in genocidio, la Spada finì per macchiarsi molto più di sangue utgard che mai in passato di agallan, e da allora Zaramoth fu chiamato "il Distruttore".

Molti si sono domandati come Azunai, un comune mortale, fosse riuscito a fomentare contro Zaramoth la rivolta che pose fine alla Prima Era. Alcuni storici ritengono che Zaramoth iniziò a perdere il controllo sulle numerose razze di Aranna e sulla magia del Fiume delle anime. Altri sostengono che la nascente comunità utrea riuscì a decifrare i segreti del potere di Zaramoth. Altri ancora credono che gli Agallan riuscirono ad ottenere la loro vendetta tramite il campione Azunai e la sua tribù.

Ciò che è certo è che tutto cambiò il giorno in cui la possente Spada di Zaramoth si scontrò con il solido Scudo di Azunai sul campo di battaglia oggi noto come Pianura delle lacrime. La magia scatenata mutò per sempre il volto di Aranna e dell'Impero delle stelle al punto che il ricordo del ferreo dominio di Zaramoth cadde nell'oblio.



## Azunai il Difensore

**D**a bambino, Azunai non poteva certo sapere che il solitario campo in cui giocava era in realtà una rarissima sorgente situata sopra il magico Fiume delle anime. Trascorrevano pazientemente ore e ore nell'attesa di vedere gli splendidi getti blu della sorgente fuoriuscire improvvisamente dal terreno per passarci attraverso; inconsciamente, questo innocente gioco lo espose al contatto diretto con l'essenza del fiume che nel corso degli anni fece sviluppare in lui una grande energia magica.

Cresciuto all'epoca dell'Impero delle stelle, in un periodo di pace e prosperità per Aranna, si accorse ben presto che il benessere di quella terra era solo apparente e temporaneo. Nei territori periferici, il malcontento delle popolazioni cominciò ad affiorare più spesso che nei centri in cui Zaramoth comandava incontrastato.

Quando Azunai fu abbastanza

adulto da indossare il mantello di capotribù, rischiando di essere tacciato di eresia comunicò al suo popolo la convinzione che la magia di Aranna appartenesse a tutti e non solo al pugno di ferro di Zaramoth. Fortunatamente, tra la sua tribù non vi furono traditori, altrimenti non sarebbe mai riuscito a raggiungere il potere necessario per affrontare Zaramoth.

Azunai riuscì anche a trovare potenti alleati che da tempo mal sopportavano l'autorità di Zaramoth: i Giganti agallan. Dopo l'umiliante resa



che furono costretti ad accettare sotto la minaccia della sanguinaria Spada di Zaramoth, essi combinarono la loro antica sapienza nelle arti manuali e il loro potere magico per forgiare un unico oggetto magico: uno scudo, in seguito divenuto noto come Scudo di Azunai.

Grazie a questo oggetto, fu finalmente possibile dare il via alla rivoluzione destinata a porre fine alla Prima Era. Ma Azunai e i suoi soldati ignoravano la possibilità di conseguenze così apocalittiche. La condivisione della magia tra le varie razze diffuse sul territorio favorì l'avvento di una nuova età dell'oro, un rinascimento degli antichi mestieri e grandi progressi con magie sempre più innovative.

Ma il destino aveva in serbo altri piani. La fama di questo condottiero crebbe a tal punto che i suoi seguaci lo ribattezzarono Azunai il Difensore; quando affrontò Zaramoth nel conflitto decisivo, schiere di soldati si unirono alle migliaia di Umani, Nani ed Elfi al seguito del grande Scudo.

Il campo di battaglia su cui lo scontro ebbe inizio era un luogo senza nome in una remota prateria. Ma nel faticoso giorno in cui la Spada del Distruttore incontrò lo Scudo del Difensore, un cataclisma magico strappò le anime dal corpo di tutti i guerrieri convogliandole nel Fiume delle anime che finì per non contenere più l'energia magica eccessiva e straripare. Da allora, la Pianura delle lacrime non poté più restare un luogo anonimo.

## Razze

### Driadi

**T**ra tutte le razze che popolano Aranna, le Driadi sono la più giovane. Sono infatti nate in seguito a un evento straordinario: la battaglia combattuta nelle Pianure delle lacrime.

Quando il sotterraneo Fiume delle anime straripò, la sua energia fluì con violenza sotto la superficie del pianeta. Nelle foreste di Almon, l'energia si sollevò fin quasi alla superficie, uccidendo tutti gli esseri viventi: gli alberi avvizzirono, i coguari e i lupi caddero tramortiti. Il sangue degli animali penetrò nel terreno, fondendosi con gli alberi morenti e con l'energia magica che ancora faceva crepitare l'aria.

Da quella portentosa miscela di sangue e magia fece la sua apparizione una nuova creatura, una forma di vita che si è evoluta fino ad assumere la sembianza delle Driadi, le figlie della Seconda Era.

Queste creature somigliano, sotto molti aspetti, alle femmine umane (non si ha notizia di Driadi maschi e se esistono li devono tenere molto ben nascosti, dato che nessuno ne ha mai visto uno). Sono simili per dimensioni e caratteristiche fisiche ma, a differenza delle Umane o delle Elfe, le Driadi non mostrano molte qualità tipicamente "femminili" quali la gentilezza o il senso materno, sebbene alcune di loro siano più gentili di altre.



La caratteristica più evidente delle Driadi è senz'altro la pelle, che può essere verde o marrone e denota il loro stretto legame con la flora della foresta. Decorano il corpo con vorticosi tatuaggi blu scuro in onore degli spiriti dell'acqua che esse riescono a vedere ovunque.

Gli spiriti dell'acqua sono infatti le divinità principali della religione driade, benché il termine "religione" venga utilizzato in un'accezione piuttosto ampia e non preveda alcun rituale di gruppo organizzato. Le Driadi stesse sono naturalmente attratte dall'acqua in qualsiasi sua forma, soprattutto se turbolenta. I temporali, ad esempio, sono considerati di buon auspicio, particolarmente durante le battaglie; inoltre, esse preferiscono vivere nei pressi di cascate, gorgi o grandi specchi d'acqua. Ciò può sembrare strano per delle creature che abitano sugli alberi, ma è uno dei tanti paradossi che le caratterizzano.

Il legame delle Driadi con gli alberi è talmente forte che esse sono note per gli inni che dedicano alle loro piante. Non vantano una letteratura ufficiale, né tradizioni classiche da tramandare alle generazioni più giovani; le famose poesie e canzoni delle Driadi sono infatti totalmente frutto dell'improvvisazione e della spontaneità creativa, belle ed effimere come fiocchi di neve che vorticano nell'aria per un istante per poi perdersi per sempre.

Politicamente, le Driadi non hanno posizioni precise. Non sono interessate ad alcuna forma di dominio, all'interno o all'esterno delle loro comunità, e infatti combattono violentemente contro ogni oppressore. Ogni qual volta la tirannia minaccia i loro insediamenti, si dimostrano fiere guerriere e mostrano il pugno di ferro contro chiunque cerchi di sottometerle. In tali circostanze non è necessaria alcuna chiamata alle armi; tutte le Driadi si presentano volontariamente a combattere come se la loro vita dipendesse dall'esito di quel conflitto.

Un individualismo così fiero non è privo di conseguenze. Come è immaginabile, le Driadi non sono creature molto socievoli. Nessuno sa come si riproducono (tutte le domande su questo argomento incontrano il loro ostile silenzio) e non dimostrano alcun bisogno di legami sentimentali o unità familiari. Anche tra loro, le Driadi sono poco tolleranti e sono sempre pronte a contendersi le risorse più ambite. Tuttavia, piuttosto stranamente, vivono a stretto contatto, come branchi di lupi, e mostrano grande compattezza non appena percepiscono un potenziale attacco al gruppo.

Sono guerrieri estremamente versatili che, solitamente, sottraggono le armi ai loro nemici acquisendone rapidamente una grande padronanza. Ma costruiscono anche armi proprie, tipiche di una cultura unica.

Come il loro aspetto e la loro cultura lasciano immaginare, le Driadi sono inclini alla magia naturale e usano armi a distanza per proteggere i loro insediamenti sugli alberi. Sebbene sappiano essere fiere guerriere, difettano della forza dei Mezzogiganti, delle abilità di magia combattimenti degli Elfi o della grande capacità di adattamento degli Umani. Non hanno mai combattuto guerre di aggressione. Tutte le loro abilità marziali sono dedicate alla difesa delle loro dimore arboree. In definitiva, le Driadi preferirebbero non avere mai niente a che fare con altre razze o culture.

## Mezzogiganti

**I**l mondo dei Mezzogiganti è avvolto nel mistero. Nessuno conosce le loro origini; non esistono edifici o monumenti che attestino la nascita della civiltà dei Mezzogiganti.

Tuttavia, rischiano di scomparire da questo mondo. Sono creature nomadi che tendono a isolarsi dalle altre comunità. Non si hanno testimonianze di bambini mezzogiganti da secoli e forse proprio per questo i Mezzogiganti sono affascinati dall'idea della famiglia e attratti da ogni bambino che incontrano nei loro viaggi. Sono grandi protettori dei giovani e sfidano ogni stereotipo. La loro forza naturale li rende dei nemici particolarmente temibili quando sono adirati o combattono; ma di solito sono creature tranquille, introverso e indipendenti. Sono caratterizzati da una forte etica del lavoro, un'incredibile memoria per i dettagli e un forte senso comune. Sembrano sempre tristi, a prescindere dallo stato d'animo in cui si trovano. Nemmeno loro riescono a spiegare questa malinconia, che li avvolge di un ulteriore alone di mistero e tragedia. Le altre razze evitano i Mezzogiganti, non sapendo bene come comportarsi con loro, e le Driadi sono apertamente ostili nei loro confronti.



## Umani

**G**li **Umani** sono la razza più equilibrata per quanto concerne le abilità in combattimento. Mentre i Mezzogiganti sono grandi combattenti corpo a corpo e le Driadi eccellenti maghe naturali, gli Umani possono specializzarsi in qualsiasi abilità.

Controllano gli scambi commerciali in tutto il mondo e trascorrono buona parte delle loro giornate a comprare e vendere merci. Il loro lavoro li porta a viaggiare molto. Questi mercanti operano spesso come spie, ottenendo indifferente informazioni su amici e nemici.

Non è inusuale per gli Umani mostrare una doppia personalità. Da giovani possono essere incredibilmente selvaggi. Bramano la battaglia, e anche i loro giochi sono estremamente violenti: utilizzano le teste dei nemici abbattuti come palle. Adorano il sangue, soprattutto quello versato, e sono convinti che quello dei nemici possa agire come portale per comunicare con gli spiriti degli antenati. Ecco perché, in battaglia, cercano sempre l'ingaggio corpo a corpo con il nemico.

## Elfi

**G**li **Elfi** sono in grado di accedere all'inconscio collettivo, aprendo così una finestra nella sfera onirica del mondo in cui si trovano. Tuttavia, essi usano questo talento con giudizio, condividendo poco di quel che vedono o sentono, anche perché i sogni sono per definizione visioni strane e poco affidabili. In compenso, ne ricavano saggezza e compassione nei confronti di tutte le razze.

Questa capacità sovrasensoriale cresce quando gli Elfi sono vicini ai propri simili. Più cospicuo è il gruppo sociale che formano, più chiare sono le loro visioni. Sono anche in grado di generare terrificanti incantesimi di illusione, appresi dal mondo dei sogni!

I loro poteri psichici celano tuttavia un pericoloso effetto indesiderato:



quando si trovano in stato di alterazione mentale, gli Elfi possono perdere completamente cognizione di sé e ogni contatto con il mondo reale. Quando ciò accade, tutto è possibile.

In parte anche a causa delle loro visioni, gli Elfi hanno stabilito un proprio codice di condotta. Nel corso del gioco, noterai che il loro comportamento nei confronti dei vari gruppi può variare. Ma cosa sanno che noi non sappiamo? E hanno a cuore i nostri stessi interessi? Alcuni si chiedono se gli Elfi abbiano loro priorità specifiche. Si attengono a un forte senso della giustizia che guida sempre le loro azioni. Ma la loro idea di cosa è giusto e cosa sbagliato non necessariamente corrisponde alla tua.

Gli Elfi amano avere potere sugli altri. Non sono interessati al controllo sulle altre razze, ma all'interazione individuale, per cui cercano sempre di individuare le debolezze degli interlocutori per sfruttarle a loro vantaggio.

Amo lo studio e gli insegnanti svolgono un ruolo fondamentale nella loro cultura. Sotto molti aspetti, l'istruzione può essere considerata la loro religione e tengono in estrema considerazione le imprese dell'intelletto. Più di qualunque altra razza, gli Elfi onorano lo studioso azumita e vanno alla sua ricerca durante i loro viaggi.

Grazie allo studio, gli Elfi hanno sviluppato avanzate abilità curative. Essi combinano le conoscenze scientifiche e le abilità magiche per evocare ciotole e strumenti cerimoniali da usare per guarire i compagni dopo le battaglie.

Gli Elfi sono anche arcieri e gioiellieri provetti, specializzati nella magia combattimenti e a distanza.

## I personaggi della Seconda Era

### Drevin

**D**revin è nato ad Aman'lu, la città elfica in cui numerose razze convivono fianco a fianco. Questa dimensione multietnica avrebbe senz'altro potuto soddisfare il giovane Elfo, che però, come molti altri, non ha resistito al richiamo dell'avventura. Così, quando si è diffusa la voce che si cercavano mercenari per combattere nelle terre più esotiche di Aranna, Drevin si è arruolato.

Al pari di molti Elfi, Drevin è guidato da visioni che però, data la sua giovane età, sono troppo nebulose e disorientanti. È in quei momenti che trova conforto in un antico amuleto da cui non si separa mai. Ciò che vede nelle visioni, la cacofonia della battaglia, turberebbe chiunque, ma Drevin non è certo tipo da lasciarsi suggestionare dalla propria fervida immaginazione.

Elfo molto socievole, Drevin ha amici di tutte le razze. Tra quelli che chiama "i suoi fratelli e le sue sorelle", ci sono Elfi, Umani, Driadi e persino i solitari Mezzogiganti. Ma ha anche una sorella di sangue, Drianjul, che lo protegge e lo accudisce come una madre. È stata lei a regalargli l'amuleto quando ha capito che non sarebbe riuscita a dissuaderlo dalla sua voglia di scoprire mondi nuovi.



Il bisogno di avventura ha accompagnato Drevin sin da piccolo. Dopo avere udito i racconti sulle battaglie della Prima Era, organizzava i propri compagni di gioco in battaglioni e attaccava con dei bastoni bersagli costruiti con la paglia quando gli adulti non erano nei paraggi. Il bersaglio più grosso era un pupazzo che egli chiamava "Zaramoff", ispirato al nome del terribile Gigante della leggenda, Zaramoth, che un tempo dominava tutta Aranna. Sebbene a quella tenera età non gli venisse concesso di usare archi e frecce veri, Drevin perfezionò numerosi tipi di attacchi corpo a corpo contro questo fantoccio e diventò un esperto comandante per i suoi coetanei.

Quando crebbe, la sua passione per i viaggi lo portava a tempestare di domande qualsiasi viandante soggiornasse ad Aman'lu, per poi raccontare ai propri amici le storie apprese, ingigantendone i particolari. Davanti alle fiamme dei falò, queste avventure affascinavano ogni bambino e molti si convinsero che da adulti avrebbero accompagnato Drevin in vere battaglie combattute in terre remote.

## Valdis

**V**aldis ha basato quasi tutta la sua vita su un semplice motto: il potere funziona. Tutti reagiscono alle minacce. Chi non crede a questo dato di fatto, resta deluso.

Queste convinzioni hanno avuto un peso ancora maggiore quando Valdis, ancora ragazzo, si ammalò di un febbre misteriosa. Tremando sotto le coperte e assistito da medici esasperati, Valdis ebbe una serie di sogni inspiegabili.

In essi vide Zaramoth il Distruttore indicargli una fortezza in cima a una montagna, come a ordinarlo di continuare il lavoro da lui interrotto al termine della Prima Era.

Il sogno si trasformò in un pellegrinaggio. Appena la febbre svanì, Valdis partì alla volta delle colline, verso la montagna nota come Como di Zaramoth, sulla quale nessuna persona assennata si era mai avventurata. Impiegò sei giorni per ascendere all'antica (altri direbbero maledetta) fortezza; quando ne uscì, brandiva una spada leggendaria che nessuno aveva mai visto nella Seconda Era.

E lo stesso Valdis era profondamente mutato. Da Umano di normale corporatura, si era trasformato in un colosso spaventoso, come se tutto il male che aveva covato interiormente si fosse incarnato in un nuovo, possente essere. E al suo fianco, sempre presente come un'ombra, vi era l'arcimago, il più potente dei Maghi neri.

Da quel momento, il potere di Valdis divenne inarrestabile. Formò un esercito di mercenari guidato dai sanguinari Morden, dei mostri che, secondo molte voci, avrebbe creato egli stesso. Valdis li guidò in spietati massacri negli insediamenti sparsi in tutta Aranna.

Chiunque ha osato opporsi al suo volere non è sopravvissuto.

Molte sono le voci riguardo allo scopo che guiderebbe Valdis a compiere queste carneficine in tutto il territorio. Alcuni sostengono che egli creda di essere la reincarnazione di Zaramoth il Distruttore. Altri che stia cercando un tesoro e che sia disposto a voltare ogni pietra pur di trovarlo. Altri ancora sono convinti che la sue sete di sangue sia infinita e che continuerà a uccidere fino a quando non rimarranno più vittime.

Nella Prima Era, Azunai il Difensore si ribellò all'irresistibile forza di Zaramoth, ma oggi nessun campione sembra in grado di sfidare Valdis. Tuttavia, la Resistenza tiene duro, nonostante nutra poche speranze.



## L'arcimago

**T**utti sanno che i Maghi neri sono i maghi più potenti di Aranna, ma poco si sa sul conto del loro capo e fidato consigliere di Valdis, l'arcimago.

A quanto pare, i suoi poteri magici sono tali da distruggere interi villaggi o da nascondere un'intera montagna. La sua conoscenza di incantesimi e artefatti magici non conosce rivali.

È impossibile azzardare l'età dell'arcimago. Alcuni sostengono che sia un Antico, un sopravvissuto della Prima Era, forse perfino un contemporaneo di Zaramoth il Distruttore.

Sebbene queste voci sembrano del tutto assurde, bisogna ammettere che, se si rivelassero veritiere, spiegherebbero molte cose su questo misterioso personaggio. Chiaramente, chi tiene alla vita farà bene a non inimicarsi l'arcimago.

## Lo studioso azunita

**L**o studioso azunita ti farà spesso da guida nel corso di questa avventura. Sembra il personaggio dotato di maggiore esperienza e conoscenza tra quelli che incontrerai in questo mondo, e ti offrirà volentieri i suoi consigli.

## Deru

**C**ome la maggior parte delle Driadi, Deru è molto coerente. È energica, non perde mai di vista il presente e si adatta istantaneamente a ogni situazione. Non perde tempo a riflettere sui misteri dell'universo, ma fiuta il pericolo prima di chiunque altro.



È molto risoluta, forse fin troppo. Se è convinta che sia il momento di attaccare, attaccherà e si occuperà dopo delle conseguenze. Ma non è del tutto imperturbabile: è anche capace di sdrammatizzare le situazioni col suo umorismo pungente.

A volte può sembrare fin *troppo* impulsiva. Non sa resistere alla sua passione per l'avventura, soprattutto quando c'è un mistero da svelare. La ricerca di tesori perduti è per lei una tentazione irresistibile.

Sebbene a volte, in determinate circostanze, la sua eccessiva schiettezza possa renderla piuttosto rude, proprio per questo è un'alleata estremamente preziosa. In combattimento, è sempre bene avere come compagno qualcuno con le caratteristiche di Deru: veloce, precisa e sempre all'erta.

## Taar

**T**aar è particolarmente sensibile nei riguardi del mondo che la circonda, ma è molto più rilassata delle sue sorelle Driadi. Da bambina, era un a grande comunicatrice sia con gli umanoidi che con gli animali, dote che ha conservato da adulta.

Taar nutre un'intensa passione per gli animali, che la attraggono istantaneamente.

Taar è molto cauta con i Mezzogiganti, di cui teme la mole. Dagli Elfi, invece, è molto affascinata. D'altronde, si narra che le Driadi siano state in parte create da sangue elfico durante il Grande cataclisma. Ma ciò che più la attrae negli Elfi è la loro capacità di penetrare nel subconscio delle creature circostanti.



## Sartan

**I Mezzogiganti** sono creature solitarie per natura, che difficilmente fanno amicizia. I più vengono considerati esseri contemplativi e misteriosi, ma di certo non sono queste caratteristiche che si addicono a Sartan. I termini "narcisista", "lunatico" e "prepotente" sono senz'altro più appropriati.

Inutile dire che, per questi motivi, gli è ancora meno facile stringere amicizie, anche se ci prova sempre. Con le femmine, Sartan esalta spesso il suo fisico perfetto e il suo coraggio in battaglia.

Ma pur con tutti i suoi difetti, Sartan è un vero soldato che non teme le sfide e l'azione. È realistico e pragmatico, e sa esattamente cosa fare in qualsiasi situazione. A volte può essere molto avventato, ma i suoi compagni possono riuscire a mitigare il suo temperamento.

## Lothar

**I Mezzogiganti** sono creature normalmente riservate e Lothar lo è ancora di più. Parla poco e in modo sgarbato, e resta spesso in silenzio in segno di disprezzo per gli altri.

Il suo isolamento dipende in buona parte dalle accuse di furto che ha subito anni fa nella città natale di Aman'lu. Malgrado quella città elfica sia famosa per ospitare una popolazione molto composita, alcuni dei suoi abitanti conservano ancora i peggiori pregiudizi, soprattutto contro i Mezzogiganti.

È possibile che tale intolleranza lo abbia spinto ad abbandonare la sua casa? Non sembra essere un tipo che scappa facilmente. Piuttosto, preferisce la vita solitaria del guerriero e dell'avventuriero a quella dell'artigiano di città. Non teme nessuno e se puoi vantarti di essere uno dei pochi che egli considera suoi amici, troverai in lui un fedele alleato.



È anche un abile artigiano, in grado di realizzare, costruire o forgiare qualsiasi oggetto. Questo talento lo rende prezioso prima, durante e dopo la battaglia poiché è in grado di costruire, usare e riparare armi. Anche la sua mole e la sua forza possono essere molto utili ed è improbabile che lui stesso non lo faccia notare.

Se la tua amicizia con lui si estende al campo di battaglia, non potresti avere alleato migliore di Lothar al tuo fianco. È uno spadaccino esperto e sa il fatto suo quando combatte. Questo è il suo lato più apprezzabile: da vero misantropo, si diverte a eliminare i cattivi da questo mondo. Non ha molto da dire su Valdis, ma vedendo la distruzione che questi semina ovunque, a Lothar non dispiacerebbe restare da solo con lui in un'arena per cinque minuti; si accontenterà comunque del campo di battaglia.

## Vix

**Vix** è uno degli Umani più forti e sicuri di sé in cui ti imbatteai ad Aranna. Probabilmente le sue prime parole furono: "Spostati, ci penso io".

Vix è un capo per natura, nonostante la sua spontaneità e l'apparente tracotanza. Ritiene che la verità sia il valore più alto e non si lascia distrarre dai sentimenti ma si attiene ai fatti nudi e crudi.

E le truppe decimate dalla guerra sono un fatto evidente. È molto legato ai suoi uomini e qualsiasi pericolo possa minacciarli lo fa andare su tutte le furie.

Eppure egli cerca di eccellere in tutte le cose, non solo in battaglia. Valuta sempre con cognizione persone e situazioni ed è portato per natura ad affermarsi sugli altri ogni volta che può. Malgrado lo spiccato spirito di competizione, ammira chi è forte come lui. Si diverte di più ad avere a che fare con una Driade burbera e scontrosa come Deru che non con una più sottomessa come Taar.



Spesso polemico e inavvicinabile, raramente accetta consigli sul campo di battaglia. Agisce con rapidità e la sua impulsività a volte espone lui e gli altri al pericolo. Tuttavia, sa essere un compagno molto divertente: nessuno sa bere più idromele di Vix.

## Evangelíne

**L**a principessa *Evangelíne* dei Territori del Nord è una donna volitiva che parla con autorità. Ma questa promettente reggente è piena di sorprese. Rifiuta le formalità legate al suo rango e quando viene chiamata "principessa" insiste affinché la si chiami Eva. Ha una personalità volubile ed esigente, ma non è egoista. Se è esigente con gli altri, lo è ancora di più con se stessa. Nessun altro ad Aranna dimostra maggiore lealtà verso gli amici.

Le sue doti di capo si basano sulla sua capacità di riconoscere e apprezzare le doti degli altri, ed è molto brava a unire le proprie abilità con quelle altrui. È estremamente creativa e inventiva. Niente può fermarla quando prende una decisione; sa anche essere cocciuta e irascibile, soprattutto con gli stolti.

L'altra chiave del suo successo è la sua bravura come stratega. Durante i combattimenti, sa analizzare la situazione con sorprendente rapidità e prevedere l'evolversi dell'azione prima che avvenga. Non sorprende quindi che i suoi attendenti eseguano prontamente i suoi ordini; raramente sbaglia le sue previsioni.



## Finala

**F**inala, la famosa Elfa ingegnere di Aman'lu, è nota per essere una perfezionista. Sebbene ciò non sia del tutto vero, è molto esigente con se stessa e pretende lo stesso dagli altri.

Se riuscirai a sopportare la sua a volte eccessiva suscettibilità, ti ricompenserà con il suo acume brillante. Finala è un vero genio della meccanica: se qualcuno ha un problema nel riparare un oggetto, è a Finala che si rivolge per trovare la soluzione.

Prima che i Morden si unissero alle forze mercenarie di Valdis, Finala li disprezzava per i ruffiani che sono. Ora che tutta Aranna sembra essere in conflitto con loro, spera di poter sabotare i piani dei loro generali, anche se è un'Elfa troppo pragmatica per pensare di potersene occupare di persona. Ma se Finala facesse parte del tuo gruppo, ti affideresti senz'altro a lei per la prossima mossa strategica.

Malgrado la sua impazienza, Finala ha un gran cuore ed è molto affettuosa. Ma soprattutto nei momenti di crisi, non lo dà a vedere, in quanto più preoccupata a risolvere i problemi presenti. Finala sa bene che il miglior modo per dimostrare il suo affetto è aiutare gli amici a sopravvivere.

## Amren

**M**olti abitanti di Aman'lu hanno sentito parlare di questo singolare Elfo solo nelle leggende. I suoi viaggi lo hanno portato in luoghi esotici e le sue avventure sono divenute leggendarie.

Amren è noto in tutta Aranna per la sua saggezza e per il dono della vista. È uno dei pochi consiglieri fidati delle Driadi dell'Isola di Greilyn e spesso trascorre lunghi periodi lontano dalla sua terra. Per questo è soprannominato "Amren l'assente" da coloro che ne soffrono l'abbandono. Per gli altri, è Amren il guerriero indomito, esperto arciere e visionario.



Ma Amren non tiene conto delle opinioni degli altri e segue solo le sue voci interiori. Ad esempio, si è unito alla Resistenza contro Valdis molto prima che la gente lo ritenesse necessario. La precisione delle sue frecce e la sua totale assenza di paura lo hanno reso un compagno inestimabile e un temibile nemico in battaglia.

Ma la sua vita privata è avvolta dal mistero. Egli soffre di tremendi mal di testa accompagnati da strane visioni. Sebbene la seconda vista sia una caratteristica comune tra gli Elfi, essa è particolarmente sviluppata nella famiglia di Amren, e soprattutto nello stesso Amren.

Le sue visioni, però, sono piuttosto inquietanti. A volte preferirebbe accontentarsi di una beata ignoranza.

Trova conforto in alcuni amici, come Lothar il Mezzogigante, che ha conosciuto durante i suoi viaggi. Amren, inoltre, ha sempre ammirato Finala, ma non ha mai avuto il coraggio di dichiararle qualcosa che andasse al di là dell'amicizia. Forse un giorno riuscirà a esprimere liberamente i propri sentimenti come fa con le sue visioni.



## La sorvegliante Celia

**I**n qualità di sorvegliante della prigione di Eirulan, Celia è responsabile dei prigionieri catturati in battaglia. Come la maggior parte delle Driadi, è molto competente nel proprio lavoro e incredibilmente testarda.

Data la clientela abituale con cui Celia ha a che fare, è normale che sia molto cinica. È difficile conquistare il suo rispetto e la sua fiducia, e anche nel caso in cui ci si riesca, ella la concede malvolentieri. A Celia interessa la sicurezza, non la tua felicità.

## Telinu

**T**elinu è un'apprendista fabbro. Decisa a costruirsi una buona reputazione, è però intimidita dalle artigiane più esperte come Sen e Duma, con le quali lavora.

Telinu è giovane e molto ben disposta verso le altre razze. È sempre amichevole e pronta ad aiutare gli estranei. A causa della guerra, si trova sotto costante pressione per la necessità di fornire equipaggiamenti a un ritmo per lei insostenibile.

## L'ordine marziale dei Morden

**I**Morden sono una razza misteriosa e brutale che nessuno aveva mai visto prima che Valdis iniziasse la sua conquista del mondo. Divisi in numerose caste, gli appartenenti alle caste superiori provano immenso piacere a maltrattare chi è inferiore di rango. La casta più bassa è rappresentata dai Morden-Urg, che a loro volta si dividono in varie sottocaste: i thug, i saprofagi e i prodigi.

La casta più popolosa, di rango immediatamente superiore agli Urg, è quella dei Morden-Viir, che formano il fulcro dell'esercito. Come gli Urg, anche i Viir sono divisi in sottocaste: combattenti, arpionatori e reclute.



La casta più alta dei Morden, quella dei Morden-Gral, è composta interamente da maghi e non prevede ulteriori suddivisioni in sottocaste, cosa di cui essi sono fin troppo orgogliosi.

### **Thug morden-urg**

I Morden-Urg appartengono alla casta più bassa. Sono piccoli e gobbi, con strane protuberanze rocciose sulla schiena. Devono accontentarsi di usare le armi dimenticate dagli altri Morden e spesso vanno in battaglia senza nemmeno indossare un'armatura.

I thug urg si lanciano in battaglia per farsi notare dai superiori. Sono guerrieri inetti e meschini, ma la loro crudeltà e bellicosità li rende pericolosi se attaccano in gruppo.

### **Saprofagi morden-urg**

A differenza dei thug, i saprofagi urg se la cavano discretamente con l'arco e lanciano le frecce che recuperano dai cadaveri rimasti sul campo di battaglia. Come tutti gli altri Urg, cercano sempre di distinguersi, ma sono abbastanza intelligenti da farlo a distanza.

### **Prodigio morden-urg**

I prodigi morden-urg sono un caso singolare tra i membri di questa razza, ma le loro doti magiche sono indiscutibili. I loro corpi non sono però sufficientemente forti per controllare l'energia magica, e la pelle dei nuovi accolti si copre rapidamente di pustole e macchie rosse.

### **Combattenti morden-viir**

I Morden-Viir sono la casta più popolosa e formano il fulcro dell'esercito di Valdis. Sono forti fisicamente e decisamente brutali. Usano con maestria diverse armi e suppliscono alle carenze intellettive con indomito coraggio e infinita resistenza.

I combattenti morden-viir usano uno scudo per difendersi e maneggiano con disinvoltura un'enorme spada, che risulterebbe troppo pesante per qualsiasi altra creatura.



### **Arpionatore morden-viir**

Gli arpionatori morden-viir preferiscono le lance arpionate per la loro maggiore gittata e capacità di infliggere danni, e perché molti Morden-Viir non sono abbastanza bravi per maneggiarle.

### **Reclute morden-viir**

Le reclute morden-viir non possiedono una coordinazione sufficiente per usare l'arco lungo, ma sono abbastanza forti per maneggiare enormi balestre puntute con le quali riescono a perforare le armature più resistenti.

### **Maghi morden-gral**

Anziché la brutalità fisica dei Morden-Viir, i maghi morden-gral preferiscono la macabra crudeltà dei propri poteri magici. Possono sembrare fin troppo piccoli e deboli, dato che hanno bisogno di stampelle e bastoni anche solo per reggersi in piedi. Ma sottovalutarli è pura follia, poiché la loro abilità nel manipolare i propri alleati e nel mettere fuori combattimento i nemici è ineguagliabile.



## Il Cerchio di fuoco della tribù degli Hak'u

**G**li Hak'u sono un popolo tribale che vive nella giungla di Greilyn, alle porte di Eirulan. Sono esseri piccoli e fragili e usano armi primitive, ma combattono con una ferocia sorprendente. Un tempo in buoni rapporti con le Driadi, successivamente si sono sentiti traditi dalla loro decisione di sviluppare un modello sociale più civile. Ora attaccano selvaggiamente chiunque si addentri nel loro territorio.

### Scuoiatori hak'u

Gli scuoiatori si mantengono nelle retrovie in attesa di scuoiare e pulire le prede uccise da cacciatori e squartatori. Essi cercano sempre di dimostrare il proprio valore in battaglia per raggiungere il rango di squartatori.

### Tamburini hak'u

I tamburini hak'u pattugliano i territori degli Hak'u e allertano i compagni in caso di intrusioni o altri pericoli, per poi unirsi a loro in battaglia.

### Cacciatori hak'u

Gli Hak'u più intelligenti diventano cacciatori e cacciano in gruppo poiché le loro lance non sono abbastanza robuste per abbattere da sole animali grossi e pericolosi.

### Sciamano hak'u

Gli sciamani trascorrono la propria esistenza a costruire un rapporto simbiotico con la giungla in cui dimorano. Conoscono questo ambiente talmente bene da essere in grado di teletrasportarsi da un luogo all'altro e di incanalare i fulmini delle tempeste per incenerire i nemici.

### Squartatori hak'u

Gli squartatori credono che, battendosi senza paura e morendo contro un nemico più forte di loro, si reincameranno in una creatura potente come una bestia suiforme o un drago. Sono gli Hak'u con il tasso di mortalità più alto, ma combattono con grande fervore.



## Segnalatori hak'u

I tamburi dei segnalatori sono udibili a grandi distanze e richiamano gli altri Hak'u in battaglia. Essendo stati squartatori in passato, i segnalatori sopraggiungono rapidi per dare man forte ai compagni.

## Maestri di lancia hak'u

I maestri di lancia sono cacciatori rispettati. Le loro lance volano potenti e, quando cacciano in gruppo, essi sono in grado di abbattere animali più grossi rispetto agli altri cacciatori hak'u.

## Stregoni hak'u

Gli stregoni sono scaltri e riescono a teletrasportarsi in ogni punto della giungla. La loro capacità di controllare i fulmini spaventa gli altri Hak'u ed essi se ne servono per mantenere l'ordine nelle tribù.



## Bestie, demoni e altri curiosi personaggi

**L**e oscure foreste e gli spietati deserti di Aranna sono popolati di strane creature, alcune delle quali letali, altre semplicemente bizzarre. Le informazioni riportate in questa sezione ti consentono di distinguerle. Che tu possa sopravvivere a questa avventura!

### Difensori bracken

**Q**ueste esili creature sono composte interamente da pezzi di legno e foglie e si animano grazie alla magia. Sono deboli e fragili, ma le maghe naturali driadi possono evocarne un gran numero con facilità. Le Driadi le usano come fanteria e guardie del corpo, ovvero la prima linea di difesa contro i nemici.

Come per molte altre creature, il potere dei bracken dipende dalla forza della maga che le ha evocate. Ingannati dalla loro apparente fragilità, molti avventurieri si sono avventati contro i difensori bracken solo per essere fatti a pezzi dai loro artigli.



### Golem delle foreste

**I**golem delle foreste sono alberi viventi, animati e guidati dai maghi naturali. Essi attaccano lanciando massi che strappano dal suolo o facendo roteare i loro rami letali. Si muovono con falcate lunghe e poderose, non si stancano mai, non scappano mai per paura e non smettono di combattere finché non vengono distrutti completamente.

Come per i difensori bracken, il potere di ogni golem delle foreste dipende dall'abilità del mago che l'ha creato.

### Protettori mistici

**I**protettori mistici sono servitori magici particolari, creati dalle maghe naturali driadi. Infondendo la magia del ghiaccio e dell'acqua nei ceppi e nelle radici di un albero appena caduto, la maga crea un essere animato che usa la magia del ghiaccio per proteggere la casa della Driade.

Le creature evocate capaci di usare la magia sono rare. Molti maghi hanno tentato di apprendere questo incantesimo, ma le Driadi custodiscono gelosamente i loro segreti.

### Bestie suiformi

**R**icetta hak'u della bestia suiforme arrosto

#### Ingredienti

1 bestia suiforme

#### Istruzioni

Uccidere la bestia suiforme, preferibilmente da lontano, con delle lance. Fare attenzione ai pugni e alle zanne! Una volta uccisa la bestia suiforme, rimuovere le lance. Tagliare le zanne e ridurle in polvere, quindi consegnare la polvere agli sciamani per i rituali di guarigione. Infilzare la bestia suiforme con un bastone. Posizionare il bastone sul fuoco e fare arrostitire la bestia suiforme. Cantare una canzone in onore del cacciatore che l'ha uccisa.



## Ketрил

**Ketрил** sono gigantesche lucertole erbivore che le Driadi hanno scoperto durante i loro viaggi nella giungla di Eirulan. Si tratta di pacifici mastodonti dotati di una forza immensa e una pelle corazzata che diventano però potenti guerrieri da assedio se minacciati o provocati. Le Driadi hanno un legame con queste creature e a volte le evocano affinché combattano al loro fianco. Come per molte altre creature, il ketрил risulta piuttosto debole se evocato da una maga poco esperta.

## Terrak

**Terrak** sono creature carnivore simili a uccelli che si muovono e cacciano in stormi. Essi attaccano in gruppi e usano gli affilatissimi artigli alle estremità delle ali per squartare le prede. La loro ruvida pelle porta spesso i segni delle battaglie.

I terrak seguono complessi rituali di dominio per stabilire un ordine di beccata nello stormo. Anche quando lottano per sopravvivere, i terrak tentano di intimidire gli avversari stridendo e aprendo le ali per apparire più grossi.

## Gila squartatori

**Gila** sono lucertole che cacciano in branchi come i cani, ma non brillano per il loro coraggio, limitandosi a disputare gli avanzi delle carcasse con altri piccoli predatori e saprofagi. Di solito, si poteva attraversare la giungla senza preoccuparsi dei gila, a patto che non venissero provocati. Ma negli ultimi anni queste creature sono diventate sempre più aggressive e ora attaccano anche prede più grandi senza motivo.

I gila squartatori sono gli esemplari di gila più grossi e sono estremamente forti. Attaccano usando il corno sul mento e i loro artigli.



## Gorgak

“**E**vocare il gorgak” è un’espressione driade che si usa quando si intraprende un’azione con una forza improvvisa e inaspettata. Ciò spiega perché, malgrado sia un erbivoro, il gorgak sia in grado di sopravvivere in una giungla abitata da predatori quali i terrak e i gila: possiede un’immensa forza e i suoi pugni sono in grado di colpire a morte molti avversari.

I gorgak sono creature solitamente passive che combattono solo per difendersi, ma ultimamente attaccano qualsiasi essere vivente incontrino, forse a causa della presenza di creature contagiate.

## Gila sputatori

**Gila sputatori** sono più fragili rispetto agli altri gila, ma sono estremamente velenosi. Possono sputare veleno a grande distanza, accecando la preda per disorientarla.

## Maguari

**Maguari** sono le bestie peggiori di tutta la giungla di Eirulan, e l’epidemia le ha rese ancora più orrende. Il loro fetido manto liscio e verde è ricoperto da uno strato sottile e viscido, lasciano una scia di bava al loro passaggio e puzzano. I due sferzanti tentacoli che fuoriescono ai lati dalla loro testa stillano incessantemente veleno mortale, che i maguari possono sputare contro la preda. Quando uccidono e divorano una vittima, nessun saprofago osa avvicinarsi alla carcassa. Quasi tutte le creature se ne tengono alla larga il più possibile.



## Bestie nawl

**L**e bestie nawl sono canidi predatori che i Morden-Viir allevano come cani da guerra. I Morden-Viir proteggono il loro collo con una corazza chiodata e li istigano ad assalire i nemici. Le bestie nawl sono violente e aggressive per natura e i Morden alimentano la loro ostilità provocandole, lasciandole a digiuno e percuotendole.

## Raptor

**I**raptor vivono nel folto delle più selvagge regioni di Eirulan, dove nemmeno le Driadi osano avventurarsi, e sono indiscutibilmente in cima alla catena alimentare nel proprio territorio. Le potenti mandibole e i denti affilati come rasoi gli consentono di uccidere le prede con un solo morso. A differenza di molti animali, i raptor sono molto intelligenti; cacciano in branco e usano tattiche sorprendentemente sofisticate che sfruttano i punti deboli delle prede.

I raptor sono una delle creature preferite dai maghi naturali che li evocano per la loro acuta intelligenza, la potenza di attacco e gli stretti legami con la natura. Se evocati da un mago con notevoli abilità empatiche, essi combattono senza sosta con la massima fedeltà.



## Rhinock

**I**l bracconaggio ha spinto i rhinock ad addentrarsi nella giungla, dove sono costantemente esposti al rischio di attacchi da parte di pericolosi predatori come i raptor. Ma essi sono certamente all'altezza della sfida.

La loro spessa pelle corazzata li rende degli avversari difficili da uccidere e grazie al corno e alle zanne portano attacchi sanguinosi anche contro gli avversari più determinati.

Le zanne, i corni e le sporgenze ossee che hanno sulla schiena sono molto apprezzate dagli artigiani aristocratici e ne fanno un bersaglio molto ricercato dai cacciatori. Pochi però osano affrontare un rhinock a distanza ravvicinata e i più preferiscono sparare da lontano.

## Scorpioni neri

**G**li scorpioni neri sono la varietà di scorpioni giganti più debole ad Aranna. Il loro guscio nero li aiuta a mimetizzarsi di notte per sorprendere le prede, di solito piccole creature dei boschi che essi stordiscono con la coda velenosa per poi ucciderle grazie alle gigantesche chele.

Gli scorpioni neri si scontrano raramente con le altre grandi creature che vivono nel folto della giungla, ma rispondono in modo aggressivo e distruggono qualsiasi cosa sconosciuta penetri nel loro territorio.

## Giovani scorpioni neri

**G**li esemplari più giovani degli scorpioni neri lanciano pungiglioni velenosi dalla coda con grande precisione, sorprendendo così anche prede che, essendo più distanti, sono convinte di trovarsi al sicuro.

Col tempo, i pungiglioni si induriscono e si fissano nella coda; a questo punto, non potendoli più lanciare, gli scorpioni infliggono colpi letali direttamente con la coda.

## Vulk

**I**vulk, detti anche "golem delle viti", sono creature magiche generate molto tempo prima che qualsiasi civiltà mettesse piede nella giungla. È probabile che siano nati durante il cataclisma o siano stati creati da un mago potente e solitario. Non si sa se per malizia o per proteggere qualcosa, ma essi attaccano violentemente qualsiasi intruso. La scarsa intelligenza non consente loro di comunicare, ma sono creature di una forza immensa in grado di scagliare pietre con una potenza letale.

Poiché rappresentano un serio pericolo per gli esploratori, sono stati compiuti numerosi tentativi per eliminare completamente i vulk. Tuttavia, si è trattato di sforzi inutili poiché, quando vengono uccisi, la loro essenza



magica penetra nel terreno su cui cadono dando vita a un nuovo vulk dal terriccio dopo alcuni giorni.

## Trasak

**N**essuno sa con esattezza come i trasak sono diventati ciò che sono. Alcuni sostengono che siano stati creati da un negromante nel tentativo di scoprire creature in grado di sopravvivere alla rimozione della parte inferiore del proprio corpo.

Non è dato sapere se i trasak abbiano sviluppato autonomamente o grazie all'aiuto del negromante i poteri che consentono loro di sottrarre la vita, ma è evidente che essi sopravvivono solo grazie a tali poteri. I loro denti sono ormai meramente vestigiali poiché i trasak non si nutrono più mangiando. Infatti, nei loro attacchi, essi succhiano la vita direttamente da altre creature viventi, rigenerandosi e alimentandosi come veri e propri parassiti.

## Veesh

**V**eesh si mimetizzano con il terreno della giungla. Il loro guscio provvisto di artigli somiglia a contorte radici, mentre il corpo verde li confonde con il terreno; tuttavia la parte inferiore viola dei tentacoli posteriori ne svela la presenza quando si muovono. In genere, i veesh si cibano di prede piccole, ma possono anche usare i loro giganteschi artigli per abbattere creature più grandi e ridurle in piccoli pezzi, in modo da poterle ingurgitare con le loro minuscole bocche.

## Iene

**I**l fatto che le iene siano dei saprofagi codardi è un luogo comune non corrispondente alla realtà. Uccidono quasi sempre loro stesse la preda, anche se a volte si alleano in branchi per sottrarre carogne a predatori più grossi. Grazie alle potenti mandibole, le iene sono in grado di sopportare tutto il peso della preda e spesso abbattono le loro vittime trascinandole a terra.

Le iene sono generalmente violente e combattono spesso tra loro, anche se raramente contro membri dello stesso clan. A volte si può assistere a conflitti tra clan che lasciano a terra molte vittime da entrambe le parti.

## Maltratar

**I** maltratar sono tra i predatori più temibili che infestano le caverne di Aranna.

Come i boggrot, i maltratar non hanno occhi e individuano i nemici grazie alla capacità di avvertire vibrazioni e movimenti. Le loro dimensioni gigantesche li rendono più forti e ostici di altri predatori, ma sono le originarie abilità magiche a farne dei nemici temibili.

Essi hanno infatti assorbito in qualche modo l'essenza magica seguita al cataclisma e si sono trasformati in ricettori di un'arcana forma di energia che sono in grado di rilasciare in palle esplosive di ghiaccio mistico.

## Scorpioni del deserto

**Q**ueste creature sono l'orrore del deserto. Il loro guscio è spesso e difficile da scalfire, e hanno artigli e coda incredibilmente forti. I robusti aculei all'estremità della coda possono perforare l'acciaio. Persino i Morden se ne tengono a distanza e scappano quando sentono il loro acuto e stridulo grido di battaglia. A differenza degli scorpioni neri, gli scorpioni del deserto non sono velenosi ma si affidano alla forza per annientare i nemici.

I maghi naturali possono imparare a evocare gli scorpioni affinché combattano al loro fianco; il giusto equilibrio tra potenza e capacità difensive ne fa una delle creature scelte più di frequente. Molti maghi nutrono un profondo affetto per i propri compagni scorpioni; un affetto che gli scorpioni ricambiano con grande fedeltà.



## Mietitori di sabbia

**Q**uesti predatori succhiasangue si nascondono sotto la sabbia per avvicinarsi alla preda senza essere visti. Molti viaggiatori si sono inoltrati nel deserto ignorando il borbottio del terreno sotto i loro piedi, per poi ritrovarsi improvvisamente circondati da gigantesche zecche che spuntano dal terreno intorno a loro.

I mietitori di sabbia si affidano alla furtività per ovviare alla fragilità fisica. Nascondersi sotto la sabbia non è l'unica tattica utilizzata da queste bestie, che tendono spesso vere e proprie imboscate agli incauti viaggiatori.

## Skitter

**M**olti avventurieri sottovalutano gli skitter per le loro ridotte dimensioni. In realtà, sono predatori molto pericolosi, dotati di un potente veleno e di un guscio sorprendentemente tenace che rende difficoltoso ucciderli.

Gli Skath si tramandano diversi miti sugli skitter che spiegherebbero la loro particolare resistenza. In uno di essi, si narra del primo skitter che sfidò il dio delle asce a far cadere una stella dal cielo con una delle sue asce da lancio. Il dio accettò la scommessa ma non riuscì a colpire la stella; con sua somma sorpresa, lo skitter riuscì ad abbatterla con una sfera di veleno. In segno di rispetto, il dio diede allo skitter un'immortalità limitata affinché altri potessero verificare e rispettare le sue capacità.



## Kragen

**U**na notte, un potente mago naturale che aveva intrapreso un viaggio esplorativo, sognò una creatura più orrenda di qualsiasi cosa avesse mai incontrato. La visione di quella gigantesca creatura, tutta artigli e code velenose e incredibilmente malvagia, lo spaventò a morte. Il giorno successivo, addentrandosi nel deserto, si imbatté nella stessa creatura vista in sogno. Essa era ancora più enorme di quanto immaginasse, e se ne stava al centro di numerose carcasse di animali, con gli artigli ancora grondanti sangue.

Il mago scappò per mettersi in salvo. Probabilmente era solo una visione, ma non poteva escludere la possibilità che il suo sogno avesse partorito un tale mostro. Da quel giorno, ricorse alla meditazione, alla magia e ad alcune piante per assicurarsi di non sognare mai più.

## Gatti skath

**I** gatti skath rappresentano una razza di gatto del deserto che si trova spesso in compagnia degli Skath. Non si può certo dire che gli Skath li abbiano addomesticati, dato che restano delle bestie selvatiche e sanguinarie, ma il più delle volte essi obbediscono al loro comando. Tutti gli addestratori sono pieni di cicatrici provocate dagli artigli dei gatti, e molti sono stati uccisi dai loro animali. Ciò nonostante, gli Skath continuano ad allevarli, convinti che le loro tendenze "giocosamente" omicide siano molto utili in battaglia.



## Alati esplosivi

**M**olti sostengono una parentela tra gli alati esplosivi e i draghi; tuttavia, i draghi sono creature solitarie, mentre gli alati esplosivi si muovono in stormi. I draghi possono volare, mentre le ali degli alati esplosivi sono per lo più vestigiali. I draghi restano nella propria tana, mentre gli stormi di alati esplosivi migrano per il deserto in cerca di nuove prede. I profani sono convinti della parentela coi draghi poiché alcuni esemplari di alati esplosivi sono in grado di sputare fuoco.



## Invasati skath

**G**li Skath sono creature somiglianti alle iene, ma dall'aspetto più nobile, stanziatesi nel deserto azunita. Sanno imitare il linguaggio umano, ma sono molto più simili a bestie che a uomini. Corrono su quattro zampe e sono cacciatori instancabili. Sebbene siano solitamente pacifici, si sono assunti il compito di difendere i segreti del deserto e attaccano selvaggiamente i cacciatori di tesori che invadono il loro territorio. Sembrano animati da un fervore religioso, ma nessuno ha mai trascorso con gli Skath un periodo di tempo sufficiente per comprendere la natura della loro fede.

Gli invasati skath si rifiutano di rubare e usare armi fabbricate dagli Umani. Essi attaccano con asce di osso a due mani che costruiscono personalmente.

## Corni di ferro

**Q**uesti erbivori corazzati sono stati fonte di ispirazione per la filosofia alla base di un ordine di cavalieri: "Vivi in pace e lascia vivere i tuoi nemici, ma proteggi con coraggio coloro che ami". I corni di ferro conducono una vita pacifica, cosa alquanto difficile quando si è circondati da numerosi predatori. Ma i corni di ferro hanno una corazza estremamente dura e artigli potenti per difendersi. Le famiglie di corni di ferro sono generalmente in grado di respingere anche gli avversari più risoluti.

Sfortunatamente, le continue aggressioni da parte dei predatori locali hanno reso i corni di ferro sempre più violenti e volubili. Adesso, attaccano con aggressività i nemici, cercando di eliminare ogni possibile minaccia per i propri simili.

## Thrusk

**I** thrusk assorbono magicamente il calore del deserto immagazzinandolo, come fossero delle batterie viventi, per poi espellerlo sotto forma di esplosioni di fuoco.

Il guscio di un thrusk vivo è praticamente rovente, ma si raffredda rapidamente dopo la morte, quando la magia si dissolve. La capacità intrinseca del guscio di accumulare calore li rende particolarmente preziosi per i fabbri che vogliono creare indumenti e armature resistenti al calore. I gusci di thrusk ridotti in polvere possono essere usati dai maghi come punti focali per gli incantesimi di fuoco.

I thrusk più abili sembrano in grado di convertire il calore magico che generano in una crescita fisica. Non c'è altra spiegazione per le dimensioni innaturali che i thrusk giganti riescono a raggiungere. Tali dimensioni consentono loro di immagazzinare ancora più calore, rendendoli assolutamente letali.



## Iraca

**U**na volta, una squadra di soldati che stava attraversando il deserto si imbatté in un gruppo di Skath intenti a scacciare un iraca da uno dei loro luoghi sacri. Provarono col fuoco, ma sembrava scivolargli addosso. Gli lanciarono delle asce, ma la maggior parte non penetrarono lo spesso guscio. Quando un invasato si avvicinò con una gigantesca ascia di pietra per rompere il guscio, l'iraca lo colpì con un artiglio, rompendogli una gamba e scaraventandolo a terra. Zittendo per sempre l'invasato con l'altro artiglio, l'iraca cominciò ad avvicinarsi agli altri. Questi fuggirono. Ma alla fine tornarono e riuscirono ad allontanare la bestia attirandola col cibo.

## Cinghiali nani

**P**oiché i cinghiali nani non sono dotati di una corazza resistente o di grossi artigli, né sputano fuoco, finiscono spesso preda dei carnivori del deserto. Pur tentando di difendersi dai predatori che li attaccano usando le zanne, i cinghiali nani sono deboli e le loro piccole zanne rimbalzano su creature come l'iraca, che reagisce strappando le zampe al cinghiale con i propri artigli.

## Shail contorto putrido

**G**li shail sono insulse creature non morte ottenute unendo pezzi di più cadaveri con lembi di pelle e piastre di metallo. Si dice che i Maghi neri abbiano dato vita a questi esseri animati per servire e proteggere Zaramoth. Qualsiasi mago è in grado di creare gli shail, ma pochi sono disposti a profanare cadaveri a tal fine.

Gli shail contorti presentano massicce escrescenze carnose a forma di mazza alle estremità di braccia insolitamente oblunghe. Le schegge di ossa spezzate presenti in tali escrescenze rendono i loro attacchi ancora più devastanti. Le gambe rinsecchite e fragili costringono questi goffi e maldestri shail a camminare sulle braccia a forma di mazza.

## Taugrim adolescenti

**P**oco somiglianti ai cugini cinghiali, i taugrim si affidano alla loro stazza massiccia per dominare la Foresta di Vai'lutra. I loro potenti artigli sono in grado di squartare una preda, anche se queste creature sono famose per percuotere le vittime fino a farne poltiglia. Si tratta di bestie solitarie che si spostano da sole o insieme a un compagno.

## Tharva spadaccini

**R**apidi e agili, questi enormi insetti volano in grossi sciame, devastando intere aree della Foresta di Vai'lutra. Pochi animali riescono a sfuggire ai velocissimi tharva. Dopo aver circondato la preda, tutti i tharva scendono in picchiata con i loro affilatissimi artigli per squarciare la pelle della malcapitata vittima. Preferiscono, quindi, restare in volo attendendo che questa muoia dissanguata per poi divorarsela completamente, ossa comprese.

## Fanti azuniti non morti

**M**olti individui coraggiosi sono andati alla ricerca dei tesori perduti degli Azuniti, ma pochi hanno fatto ritorno sani e salvi. In molte locande circolavano voci di maledizioni, ma recenti scavi lasciano supporre che vi sia una spiegazione ancora più agghiacciante: i soldati azuniti sono tornati dalla morte. Incaricati di proteggere gli oggetti e i santuari azuniti, questi soldati non morti tengono fede al loro compito di guardiani persino dopo la morte.

In vita, la fanteria di Azunai era il corpo di soldati più coraggioso. Sebbene non avessero ricevuto il duro addestramento delle altre unità, il coraggio dei fanti era senza pari e il loro spirito continua a guidare le loro spade a distanza di secoli.



## Randellatori taclak

**Randellatori taclak** sono creature aggressive e dispettose che attaccano chiunque si addentri nella foresta. Non sono particolarmente forti né abili in combattimento e in passato era facile evitarli. Tuttavia, quando gli Edhel lasciarono Vai'lutra per vivere in case di pietra, la giocosità dei taclak si fece maligna. Iniziarono a profanare i santuari nella foresta e ad attaccare chiunque vi si avventurava per ripararli. Non sapendo, all'epoca, lavorare il metallo, avevano armi poco efficaci, ma la loro villania faceva presagire i pericoli futuri.



## Kurgan

**Diffuso** in tutta Aranna, il kurgan è molto apprezzato per la pelliccia e la pelle particolarmente spessa. Grazie a un doppio paio di occhi, il kurgan è dotato di una vista eccezionale anche di notte. Sebbene si tratti di una creatura prevalentemente notturna, diversi viaggiatori sono stati sorpresi da branchi di kurgan in pieno giorno. Spostandosi in branchi, sono guidati da un esemplare dominante e hanno elaborato un sistema di comunicazione basato su complessi suoni e movimenti facciali.

## Vasp esuli

**Vasp esuli** sono imbevuti della magia della Foresta di Vai'lutra che consente ai loro pingui corpi di restare sospesi in aria nonostante le esili ali, ma essi devono costantemente consumare energia magica per tenersi in vita. Normalmente, essi assorbono l'energia necessaria da piccoli animali, ma possono diventare pericolosi predatori se innervositi o quando qualcuno invade il loro territorio. Di solito sorprendono i nemici calando in picchiata dagli strati superiori della foresta e attaccando con potenti esplosioni di ghiaccio. Alla nascita, alcuni vasp sono più gracili di altri e devono allontanarsi per poter trovare prede senza dover competere con i propri simili.

## Frantumaghiaccio va'arth delle foreste

**Resi schiavi** secoli fa da una civiltà da lungo tempo restinta, i Va'arth hanno giurato di non dimenticare mai l'oppressione subita. Preferendo tenere i loro vincoli come monito, essi usano catene di metallo come distintivi onorari per decorare i loro soldati.

I Va'arth della Foresta di Vai'lutra si sono stabiliti in questa regione provenienti dalla loro patria nevosa. Nel corso del tempo, una classe di guerrieri va'arth che combatteva a mani nude, noti come "frantumatori", ha appreso l'uso della magia. Questi evoluti frantumaghiaccio creano una devastante esplosione magica mentre abbattano a pugni i propri nemici.

## Scarnificati

**Un tempo** docili erbivori, l'influenza malefica della Foresta dei Vai'kesh ha corrotto i pacifici scarnificati, trasformandoli in bieche aberrazioni di se stessi. La carne sui loro volti si stacca in giovane età, lasciando scoperta la fila di denti. Ritti sulle zampe posteriori, essi possono attaccare usando gli artigli di quelle anteriori, ma la postura innaturale li ingobbisce e li costringe a saltellare goffamente per muoversi. La fame implacabile li ha trasformati in feroci carnivori alla costante ricerca di nuove vittime.

## Sangor

**Gli Elfi** iniziarono a capire che nella Foresta dei Vai'kesh stava accadendo qualcosa di orrendo quando un sangor solitario iniziò a terrorizzare i dintorni di Aman'lu. I primati della foresta erano un tempo orgogliosi e gentili, ma i sangor contorti non hanno conservato nulla della loro nobile specie. Ora non sono più capaci di dondolarsi né di arrampicarsi sugli alberi e deambulano come inquietanti ragni ingobbiti alla ricerca di carne e ossa anziché bacche ed erba.

## Thrine

**A**ll'inizio della loro esistenza, i thrine sono germogli aggrappati al terreno che si cibano di ogni essere sfortunato che capita nei paraggi. Una volta raggiunta la maturità, i thrine acquistano mobilità e si staccano dal terreno.

Preferiscono attaccare le prede a distanza, lanciando piccoli aculei che si conficcano nelle vittime. Quando muoiono, il corpo in decomposizione deposita piccoli semi che penetrano nel terreno per rinnovare il ciclo vitale di questa specie.

## Naldrun

**O**scuri parenti delle fate che si trovano nelle regioni di Aranna corrispondenti al Regno di Ehb, i naldrun sono rimasti vittime della nefasta magia che ha contaminato la Foresta di Vai'lutra. Un tempo creature pacifiche e rigeneranti, sebbene un po' maliziose, che vivevano in totale armonia con la foresta, i naldrun sono diventati molto malvagi e attaccano chiunque con la loro magia corrotta.

## Lertisk

**A**volte denominato "cane dei sotterranei", il lertisk ha una naturale affinità con le rovine che giacciono sotto terra. Da sempre associato a magia e a oggetti antichi, soprattutto se di fattura azunita, questi canidi potrebbero discendere da una stirpe di cani da attacco azuniti. I lertisk difendono questi luoghi antichi mordendo e graffiando qualsiasi intruso.

## Scorticatori

**G**razie alle chele con cui infilza e trascina per le montagne innevate le altre creature, lo scorticatore non conosce paura. Piuttosto che ucciderle, lo scorticatore ama giocare con le proprie vittime, provando una sorta di sadico divertimento.

## Durula

**L**anciati tramite catapulte, i durvla si arrotolano a formare una palla, per proteggersi dall'impatto dell'atterraggio grazie al solido guscio. Queste creature attaccano squarciando i nemici con gli affilatissimi artigli. La loro provenienza è ignota, ma si dice che vengano allevati dai Maghi neri per gli eserciti dei Morden.



## Mosche selvatiche spadaccine

**U**n tempo diffuse nelle grandi paludi, le mosche selvatiche spadaccine si sono adattate a vivere in un ambiente nevoso. In genere si nutrono dei resti delle carcasse animali, ma possono muoversi in sciame immensi alla ricerca di creature abbastanza deboli da attaccare. Infilzano le prede con la doppia coda appuntita, neutralizzandole o causando loro uno stato confusionale.

## Bestie delle nevi

**I**l vecchio montanaro Sylian Woodheart ammoniva spesso: "Fai attenzione! Quelle orribili bestie delle nevi ti annienteranno in un attimo a colpi di palle di neve giganti!" Grazie alla loro gigantesca mole, le bestie delle nevi sono in grado di causare ingenti danni a qualsiasi gruppo lanciando palle di neve e roccia ghiacciate.

## Klask

**G**uai a chi dovesse trovarsi faccia a faccia con un klask. Queste bestie con tre teste sono delle arieti viventi; i Morden si servono dei loro enormi pugni puntuti per abbattere qualsiasi cosa si frapponga sul loro cammino: mura di pietra, torrioni o linee nemiche. I klask conservano i colpi più violenti per i nemici; adorano infatti maciullare il teschio di un soldato tra i loro pugni di ferro. Un solo avversario contro una di queste creature ha ben poche speranze.

## Brall

**G**razie alla stazza e alla forza notevoli, i brall supportano l'esercito dei Morden scagliando grossi massi a grandi distanze, riuscendo così a sbaragliare anche intere armate e macchine da guerra con un solo attacco. Spesso impiegati per far uscire allo scoperto i nemici asserragliati, i brall sono in grado di radere al suolo interi edifici, bombardandoli con lanci di massi a ripetizione.

## L'epidemia

**L**a causa e la natura della grande epidemia sono avvolte nel mistero, ma la sua diffusione è messaggera dell'arrivo degli eserciti di Valdis. Essa rappresenta l'arma più letale del loro arsenale poiché le sue vittime vengono trasformate in mostri assetati di sangue dopo aver patito atroci sofferenze. I veicoli del contagio sono tuttora ignoti, ma una volta contratto il morbo, per la creatura infettata è solo questione di tempo; essa si trasforma infatti, improvvisamente, in un'aberrante ombra di se stessa decisamente più forte e spietata. Sfortunatamente per coloro che vivono ad Aranna, il contagio si è esteso a buona parte della flora e della fauna.

## Difensori bracken contagiati

**I**l morbo contagia persino le creazioni della magia delle Driadi, trasformando i bracken in orribili e devastanti mostri. I loro esili arti di legno si induriscono e diventano armi mortali che, non più al servizio delle Driadi, uccidono e infettano indistintamente tutte le creature che incontrano.

## Golem delle foreste contagiati

**P**er quanto ne indurisca la scorza esterna e contorca i loro rami, l'infezione fa marcire internamente i golem delle foreste. Il loro aspetto riflette la loro crudeltà. Normalmente, i golem delle foreste non inferiscono sui nemici caduti, ma gli esemplari contagiati si accaniscono colpendo le vittime con delle rocce fino a renderle irriconoscibili.

## Protettore mistico contagiato

**L**infezione raggiunge il nucleo vitale dei protettori mistici, contorcendo l'essenza magica di cui le Driadi li hanno imbevuti. In pratica, usa il potere magico delle Driadi contro di essi, immobilizzandoli fino alla morte con i loro stessi incantesimi.

## Guardiane driadi contagiate

**L**epidemia sta demoralizzando oltre modo le Driadi. I loro incantesimi di guarigione non hanno rivali al mondo, ma il morbo si sta rivelando decisamente più ostico del previsto. L'intera razza è pervasa da un senso di impotenza, da una disperazione che può rivelarsi più fatale del nemico invisibile che le contrappone le une alle altre.

## Patriarchi gantis contagiati

**I**gantis vivono in labirintici alveari che essi scavano nella roccia grazie alle possenti zampe anteriori.

Prima che scoppiasse l'epidemia, convivevano pacificamente con le altre creature della foresta e si cibavano soprattutto di frutti selvatici. Il loro comportamento è drasticamente mutato quando il morbo ha invaso le loro caverne. Sono diventati più grossi, hanno iniziato a mangiare esclusivamente prede vive e hanno espanso notevolmente le loro caverne.

Le gigantesche lame all'estremità delle loro zampe anteriori sono affilate come lance e i gantis sanno usarle con terrificante potenza per impalare le prede. Grazie alla forza che gli deriva dal contagio, sono in grado di trafiggere un'armatura di piastre come un ago un pezzo di stoffa.

## Kurtle contagiati

**I**kurtle sono piccoli insetti corazzati che subiscono però una singolare trasformazione se esposti al contagio: moltiplicano infatti le proprie dimensioni e la loro saliva diventa un veleno letale. Le zampe anteriori si storpiano e diventano inutilizzabili, per cui non gli resta che attaccare qualsiasi cosa vedano con sfere di saliva corrosiva.

### Pipistrelli artigliati contagiati

**I pipistrelli artigliati** sono bestie notturne vegetariane solitamente docili. Si nutrono di insetti e frutti che crescono nella calotta della giungla e durante il giorno dormono all'interno di grotte. Convivono pacificamente con gli altri abitanti della giungla.

Tuttavia, da quando sono stati infettati dal morbo, il loro aspetto è mutato considerevolmente. Le dimensioni e la massa muscolare maggiori li rendono troppo pesanti per volare, e gli artigli alle estremità delle ali sono diventati più grandi e affilati. Si muovono goffamente e attaccano senza ragione. Pur non essendo dei predatori, in gruppo possono essere decisamente minacciosi.



### Larvax contagiati

**I larvax** sono predatori che si affidano alla loro abilità nel preparare trappole. Questi predatori secernono una mucosa velenosa dalla coda nelle caverne e tra gli alberi per catturare e indebolire le proprie prede.

I larvax contagiati, invece, vanno direttamente a caccia della preda per ucciderla, iniettando il veleno direttamente nella loro bocca per poi sputarlo addosso alla vittima, incuranti del fatto che in questo modo il veleno ucciderà anche loro.

### Boggrot contagiati

**I boggrot** sono feroci predatori che dimorano nelle caverne. Cacciano in branco poiché, a causa delle dimensioni relativamente ridotte, devono coalizzarsi per riuscire a catturare le prede che, non avendo occhi, individuano grazie all'udito acuto e alla capacità di avvertire ogni minimo movimento. Nell'oscurità, i loro peculiarissimi sensi si dimostrano estremamente efficaci contro quelle prede che si affidano alla vista.

I boggrot contagiati diventano ancora più feroci. Si ingobbiscono e degli aculei affilati crescono sulla loro schiena. Le braccia corte ma sorprendentemente forti consentono loro di afferrare e tenere la preda alla portata dei denti che affondano sul collo o su altri punti vulnerabili, prima di percuoterne la testa causando danni irreparabili.

### Svertebrati contagiati

**Gli svertebrati** rappresentano un raro caso in cui l'epidemia colpisce corpi già morti. Sono stati avvistati soltanto nelle regioni in cui il morbo sembra più virulento, e dove molti Umani sono recentemente caduti in battaglia. L'infezione attecchisce sul cadavere, imputridendo il sangue e trasformando la materia organica delle gambe in fragili ali in grado di reggere il tronco in volo.

La smorfia contorta dei teschi degli svertebrati e la muscolatura prettamente umanoide delle braccia rendono queste creature alquanto disgustose e un pericoloso nemico da affrontare. Molte vittime di questi abomini diventano svertebrati a loro volta.

### Soldato di Windstone contagiato

**Quando il morbo** si è diffuso nella Fortezza di Windstone, intere legioni di soldati si sono istantaneamente trasformate in aberranti ombre di se stesse, decisamente più forti, spietate e contagiose. Prima che ci si rendesse conto del loro tradimento, avevano già ucciso numerosi compagni, e tuttora sono in cerca di nuove vittime. In questi mostri non rimane più alcuna traccia di coscienza.

Il morbo trasforma gli Umani in insulsi involucri, in fantocci schiavi della propria implacabile sete di sangue. Diversi aculei fuoriescono dai loro corpi contorti e la testa pende loro dal collo. Questi soldati hanno mantenuto le loro abilità offensive e brandiscono la spada con una ferocia e una potenza ancora maggiori. Non provano dolore e nulla può fermare il loro desiderio di uccidere.

## Gruppi di oggetti

**Questi gruppi di oggetti** assicurano a chi li porta molto più potere della somma dei singoli oggetti. Normalmente, sono composti da un'arma (o una doppia arma) e da una combinazione di armatura e gioielli.

### Ombra della notte

**Il gruppo di oggetti** noto come "Ombra della notte" è composto da una spada e da un pugnale denominati Rasoio fantasma e Sussurro. Un tempo appartenevano al leggendario Signore dei ladri della Foresta occidentale che, all'inizio della Seconda Era, li portò con sé in una personale crociata contro i ricchi oppressori della gente comune. Era solito colpire di notte, ma era anche famoso per i suoi attacchi agili e furtivi che sferrava aparendo improvvisamente dalle ombre a qualsiasi ora del giorno. Queste armi sono completamente nere per mimetizzarsi nell'ombra della foresta, ma portano incise delle rune argentate che ricordano gli occhi lucenti di un predatore in agguato.

#### Gruppo completo

- Guanti: Spirito della notte
- Stivali: Passo felpato
- Elmo: Cappuccio di fumo
- Spada a una mano: Rasoio fantasma
- Pugnale: Sussurro



## Tempesta furiosa

**Il primo possessore** di questa combinazione spada-ascia fu un guerriero girovago, che mostrava le proprie impressionanti abilità durante i suoi vagabondaggi senza meta. Maestro del combattimento con due armi, egli attraversò le pianure combattendo per denaro ma anche tentando di appoggiare nobili cause. Le sue armi sono tante eleganti e leggere quanto potenti. Sono adatte a un nomade le cui armi principali debbano garantire rapidità e precisione.

La katana e l'ascia si combinano con i famosi stivali Passo leggero e con un amuleto magico noto come Occhio della tempesta. Questo gruppo di oggetti ti consente di combattere con la velocità, la furia e l'energia vitale di una tempesta.

#### Gruppo completo

- Stivali: Passo leggero
- Spada a una mano: Scroscio
- Ascia a una mano: Colpo di fulmine
- Amuleto: Occhio della tempesta



## Eredità di Lorethal

**Q**uesta combinazione mazza-scudo apparteneva al grande Lorethal in persona, l'antico eroe della gente elfica. Tanto tempo fa, gli Elfi subirono l'oppressione di un nemico mortale, una razza di esseri semi-intelligenti che cacciarono gli Elfi fino a minacciarne l'estinzione. Per proteggersi, gli Elfi istituirono l'ordine dei Cacciatori scarlatti. I più grandi guerrieri, arcieri e maghi elfici si unirono ai Cacciatori scarlatti e lavorarono incessantemente per stanare i nemici e ucciderli prima che facessero del male ad altri Elfi innocenti.

Fu Lorethal il potente cavaliere che creò l'ordine e lo guidò per 20 anni. Verso la fine del suo incarico, condusse una spedizione nel cuore del territorio nemico per eliminarlo una volta per tutte. I sopravvissuti della spedizione riferirono che Lorethal tentò a tutti i costi di spingersi oltre le linee nemiche, rifiutando di desistere dal proprio intento. Non fece mai ritorno, ma il giogo del nemico fu spezzato e gli Elfi non subirono più angherie.

L'armatura di questo gruppo di oggetti, creata appositamente per il più grande campione degli Elfi, è una robusta corazza elfica, composta da piastre intrecciate con i colori dell'ordine dei Cavalieri scarlatti.

### Gruppo completo

- Corpo: Coraggio di Lorethal
- Guanti: Grazia di Lorethal
- Stivali: Determinazione di Lorethal
- Elmo: Nobiltà di Lorethal
- Scudo: Comando di Lorethal
- Mazza a una mano: Sacrificio di Lorethal
- Amuleto: Onore di Lorethal
- Anello: Eminenza di Lorethal



## Leggenda del re del fuoco

**Q**uesto martello a due mani, denominato Spazzanemici, è una delle più potenti armi corpo a corpo esistenti ad Aranna. Sebbene sia andato perduto da anni, molti ne parlano ancora, sostenendo che si tratti della leggendaria arma del gigantesco re del fuoco di Yesterhaven. A quanto pare, il re del fuoco, famoso per la brutalità con cui governava, possedeva anche un'armatura, un elmo coronato e un anello magico che, insieme, accrescevano a dismisura la potenza di questa tremenda arma.

Secondo la leggenda, il re del fuoco non cadde mai in battaglia e, dopo la sua misteriosa sparizione dal castello di pietra, il suo ambito arsenale è rimasto in attesa di essere scoperto da un fortunato guerriero abbastanza forte da brandire questo terrificante martello.

### Gruppo completo

- Corpo: Insegne del re del fuoco
- Elmo: Corona del re del fuoco
- Martello a due mani: Spazzanemici del re del fuoco
- Anello: Volontà del re del fuoco

