



Goncilio dei Ladri

GUIDA DEL GIOCATORE

PATHFINDER™

GIOCO DI RUOLO™

crediti

Autori • James Jacobs, F. Wesley Schneider, Amber Scott e Hank Woon

Redazione • James Jacobs, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, David Eitelbach, Christopher Carey,
Jason Bulmahn, Sean K Reynolds e Vic Wertz

Sezione Artistica e Mappe • Sarah E. Robinson, James Davis ed Edward Reed

Copertina • Kevin Yan

Editore • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeff Alvarez

Event Manager • Joshua J. Frost

Corporate Accountant • Dave Erickson

Sales Manager • Christopher Self

Technical Director • Vic Wertz

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile • Massimo Cranchi

Supervisione • Elisabetta Albini

Traduzione • Jacopo Veronese

Grafica e Stampa digitale • Avatar Studio

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Wyrd Edizioni
Via N. da Guardiagrele II
66100 Chieti
e-wyrd.com

Pathfinder © 2010, All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC.

Paizo Publishing e il golem logo sono marchi registrati di Paizo Publishing, LLC. *Pathfinder* e *Pathfinder Companion* sono marchi registrati di Paizo Publishing, LLC. © 2010, Paizo Publishing, LLC. Edizione italiana © 2010, Wyrd Edizioni. Tutti i diritti riservati.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Council of Thieves Player's Guide. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: James Jacobs, F. Wesley Schneider, Amber Scott, and Hank Woon.

Gettato nel caos dopo la morte del dio Aroden, il Cheliox ha trovato una nuova guida spirituale per superare il caos ed il disordine che ne sono conseguiti: Asmodeus. Dominato oggi dal Tre Volte Dannato Casato Thrune, il Cheliox è una terra di ordine inflessibile, come una lama forgiata nei fuochi dell'Inferno. È una terra dove nobiltà e virtù occupano un posto secondario rispetto ad un'imposta rigida armonia. Qui, le glorie del passato vengono ricordate sussurrandole nel buio, le ambizioni eroiche vengono tenute private e le persone comuni cercano sicurezza confondendosi nella folla. In quella che un tempo era la capitale, la città di Westcrown, prende vita la Saga "Il Concilio dei Ladri".



In questa prima Saga per il nuovo *Pathfinder GdR*, voi ed i vostri compagni dovrete riportare a Westcrown l'onore di un tempo, affrontare un'antica maledizione e sconfiggere nemici peggiori di semplici diavoli, tutto per donare a questa vetusta metropoli lo splendore di un tempo. Prima di cominciare la saga, però, questa guida vi preparerà alle sfide a cui voi ed i vostri compagni dovrete far fronte. Fate attenzione alla saggezza qui contenuta, perché potrebbe salvare non solo la vostra vita, ma anche la vostra anima.

COME UTILIZZARE QUESTA GUIDA

Oltre ad introdurre la Saga "Il Concilio dei Ladri", questa guida serve ad aiutare i giocatori a creare personaggi nativi del Cheliox. Le informazioni qui contenute sono di dominio pubblico, specialmente per i personaggi che vivono nel Cheliox e sono di grande aiuto per determinarne le origini nella regione di Westcrown, in cui si svolge questa saga. Anche se qualsiasi personaggio può prendere parte a Concilio dei Ladri, quelli creati seguendo questa guida avranno motivi più personali per seguire gli eventi delle avventure. Dato che la prima avventura della Saga, "*I bastardi di Erebo*" (numero 1 di *Pathfinder GdR Saga "Il Concilio dei Ladri"*), si snoda a Westcrown, i personaggi dovrebbero considerare l'idea di abitare in città fin dall'infanzia o essersi trasferiti qui da lungo tempo. Se un giocatore preferisce che il suo personaggio provenga da oltre i confini del Cheliox, dovrà discutere con il GM del motivo per cui si trova a Westcrown.

Se questa guida vi fa venire voglia di saperne di più riguardo al Cheliox, dovrete dare un'occhiata al supplemento *Pathfinder GdR Cheliox: l'Impero dei Diavoli* per che contiene un articolo per i giocatori riguardante la città di Westcrown. Inoltre, un altro articolo sulla città (questa volta specifico per i GM), lo potete trovare numero 1 di *Pathfinder GdR Saga "Il Concilio dei Ladri": I Bastardi di Erebo*. Il paragrafo "I dintorni di Westcrown" di questo supplemento contiene invece informazioni specifiche per i GM. È possi-

bile anche controllare il sito web di Pathfinder (e-wyrd.com/pathfinder) ed ogni volume successivo della Saga per nuove idee ed elementi su Westcrown, questa Saga ed il mondo in cui è ambientata. Questa guida è solo l'inizio delle avventure che potrete vivere nel Cheliox!

AVVENTURIERI

Il Cheliox è una terra di inganno ed intrigo, raggi e tradimenti. Westcrown, in particolare, ha una storia maledetta, e le sue strade sono percorse da individui di scarsa moralità. C'è una fiamma che brucia luminosa a Westcrown, però, ed avventurieri coraggiosi e di saldi principi scopriranno che i loro servigi sono più che necessari, e le loro imprese attireranno emuli da tutte le nazioni. I wiscrani (così si chiamano i cittadini di Westcrown) vivono vite difficili, ma sono comunque gente orgogliosa.

La sezione che segue presenta informazioni sulle razze e le classi più comuni che potrebbero giungere alla gloria durante la Saga "Il Concilio dei Ladri". Per maggiori informazioni sulle razze e le classi di Golarion consultare il manuale *Pathfinder GdR Ambientazione*.

RAZZE

Il Cheliox è principalmente una terra di umani, ma vi si possono trovare altri umanoidi, a Westcrown come nelle altre città. A differenza della maggior parte di Golarion, il Cheliox è anche noto per la notevole popolazione di tiefling, e dunque sono inclusi anche questi mezzi-immondi. Dato che i tiefling sono leggermente più potenti delle razze normali, bisogna chiedere al GM il permesso di giocare uno.

Elfi

Il Bosco dei Tumuli, a nord di Westcrown, ospita una piccola comunità elfica. Negli ultimi decenni, alcuni elfi si sono allontanati dal bosco. Alcuni hanno lasciato la nazione,

mentre altri si sono stabiliti in piccola comunità all'interno di Westcrown ed altre città chelioxiane.

Le comunità elfiche tendono ad essere isolate e sospettose verso gli umani ed i tiefling; gli altri umanoidi non sono così evitati. In particolare, gli elfi hanno poco simpatia per i nobili chelioxiani, perché è fra i loro ranghi che la venerazione per Asmodeus (sia essa vera o solo simulata) ed il diabolismo sono più diffusi. Gli elfi, dunque, vivono di preferenza fra i cittadini più poveri che fra le classi abbienti.

Gnomi

Gli gnomi più dotati nell'evocazione viaggiano fino al Cheliox per scoprire nuovi modi di evocare e legare i diavoli più potenti. I maghi gnomi hanno spesso casati nobili come mecenati, ma si trovano poi in difficoltà nello sciogliere i contratti che li legano ad essi. La maggior parte di essi preferisce vendere i propri servizi al miglior offerente ed utilizzare i ricavi per autofinanziare spedizioni nelle ville abbandonate dove si potrebbero nascondere antichi testi.

Gli gnomi in uno stadio avanzato dello Scoloramento, in cerca delle esperienze più stravaganti, potrebbero arrivare nel Cheliox per il divertimento insito nel giocare con il pericolo rappresentato dal diabolismo e dall'intrigo. Un simile rischio è facile da trovare ma difficile da scordare. Coloro che lo affrontano ne escono rinvigoriti ma, insieme, ne portano i segni (capelli color cenere, occhi fiammeggianti ed unghie lunghissime) a lungo.

Halfling

I casati nobili più decadenti hanno bisogno di servitori per le loro dimore. Gli halfling, nel Cheliox come dappertutto, sono considerati ottimi servi per la loro resistenza ed il loro atteggiamento ottimista. Ancora meglio, richiedono la metà dello spazio di un normale essere umano. Negli anni, molti servi halfling si sono trovati liberi quando i loro padroni sono morti o fuggiti, e gli halfling di Westcrown discendono proprio da loro.

Gli halfling, nelle città chelioxiane, sono dappertutto, e sfruttano bene la loro capacità di farsi notare. Un servitore halfling potrebbe fare da spia per un casato, per una gilda, per una organizzazione segreta o un gruppo di avventurieri. Gli halfling sono al centro di molte attività cittadine: maggiordomi nelle ville nobili, scribi nelle corti... quando qualcuno cerca informazioni, è agli halfling che deve chiedere.

Mezzelfi

Nel Cheliox, Westcrown ha la fama di essere il posto dove si rifugiano i reietti della società, e dunque è qui che si trasferiscono i mezzelfi. Molti arrivano da altre terre e si fermano a Westcrown per ragioni personali, ma apprezzano il fatto che Westcrown sia popolata da mezzosangue: sono i tiefling a subire gli effetti peggiore del razzismo di solito associato

ai mezzelfi. Spesso, i tiefling con caratteristiche immonde meno pronunciate cercano di passare per mezzelfi. Sfortunatamente per entrambi, questa è una tattica ben conosciuta, e questo porta la gente a diffidare anche dei mezzelfi. Per entrare in alcune zone, è possibile che i mezzelfi debbano dimostrare di essere davvero tali.

Mezzorchi

I mezzorchi vivono bene in una città come Westcrown. La presenza di tiefling e diabolisti rende i mezzorchi meno minacciosi: anzi, perfino triviali. I giochi di potere sempre in corso richiedono muscoli, ed i casati sono sempre in cerca di nuove guardie. Alcuni mezzorchi si offendono ad essere considerati semplici bruti, ma altri trovano simili lavori adatti a loro. Alcuni mezzorchi trovano tanto confortevole la vita nelle strade cosmopolite di Westcrown o Egorian da stabilirvisi. Altri decidono di restare nel Cheliox finché conviene, per poi cercare nuove avventure altrove.

Nani

Westcrown e altre città chelioxiane più grandi fanno ottimi affari commerciando in oggetti d'arte ed artigianato recuperati dai manieri nobiliari abbandonati, ed i mercanti nani frequentano il Cheliox proprio per acquistare simili oggetti. La maggior parte delle città chelioxiane ha zone distrutte dove enormi ville vanno a pezzi per l'abbandono: molti nani avventurieri amano esplorare queste "rovine urbane".

Alcuni nani giungono nel Cheliox come emissari dalle loro terre, per commerciare con alcuni casati nobili. Si dice che, in alcune comunità naniche, le operazioni minerarie abbiano causato scontri con gli immondi che vivono sottoterra. Gli emissari nani potrebbero essere qui proprio in cerca di metodi migliori per combattere tali creature... o per sfruttarle a loro favore.

Tiefling

I tiefling occupano una strana nicchia sociale nel Cheliox. I diabolisti chelioxiani li vedono subordinati agli umani: i tiefling sono esseri inferiori, nati per le debolezze umane o le manipolazioni diaboliche. I casati nobili nascondono i loro discendenti tiefling, vergognandosi della loro esistenza, o permettono loro a malincuore di occuparsi degli affari di famiglia (se non hanno altra scelta).

A causa della loro ascendenza oscura, i tiefling del Cheliox portano nel cuore odio e risentimento. Alcuni cercano gesta eroiche per mostrare il loro valore a coloro che non apprezzava le loro qualità. Altri abbracciano la loro natura oscura e diventano immondi in forma umana, gestiscono operazioni illegali, rubano e uccidono. La maggior parte si trova fra questi due estremi, e cerca semplicemente la propria strada.

Umani

La maggior parte dei cittadini del Cheliox è umana, e la maggior parte degli umani appartiene ad una famiglia nobile. Coloro che non ne fanno parte si comporta come se lo fosse: la famiglia Thrune riconosce più di 250 famiglie nobili. Molti affermano di essere nobili o di essere parenti di un casato. La discendenza e la posizione sociale, in alcune città, valgono quanto l'oro.

Gli appartenenti all'etnia chelioxiana sono circa i tre quarti della popolazione umana del Cheliox. Gli azlanti ed i taldani sono la maggioranza degli altri umani della nazione. Molti chelioxiani affermano di discendere dall'Antico Azlant, ed alcuni si ritengono azlanti (anche se nessuno può dimostrare una discendenza azlanti pura). I taldani vanno d'accordo con la nobiltà chelioxiana, e trovano facile entrare nei loro circoli. Le donne taldane sono note per far nascere le mode, sempre sulla cresta dell'onda e pronte a deridere chi resta indietro o non segue i loro consigli. Gli uomini taldani sono stati a lungo causa di problemi nelle famiglie nobili a causa del loro interesse per le giovani aristocratiche.

I commercianti provenienti da terre lontane sono comuni, e così i visitatori in missione. La fama del Cheliox come produttore di oggetti magici è molto diffusa. I criminali in fuga trovano nel Cheliox un buon luogo dove vivere una vita di illegalità, ma si scontrano ben presto con il rigido ordine imposto dalle gilde chelioxiane.

CLASSI

Anche se alcune classi hanno più rappresentanti nel Cheliox, in questa nazione esistono tutte le 11 classi base. Il Cheliox era un tempo un grande impero che comprendeva molte delle nazioni moderne, e nonostante i suoi confini si siano molto ridotti, la sua storia cosmopolita permette di trovare molti diversi tipi di eroi.

Barbari

Alcuni barbari viaggiano fino al Cheliox. A volte, uno shonanti esiliato o sopravvissuto allo sterminio della sua tribù si stabilisce qui. Altre volte, un barbaro può essere uno schiavo esotico recentemente liberato. Un simile individuo tende a nascondere una tragedia nel suo passato ed è un solitario in cerca di lavoro o vizi che lo distraggano. I barbari mezzorchi che non trovano posto nelle loro tribù migrano fino a qui. Il lavoro fisico (come guardia del corpo, guardiano, gladiatore o spalla) non manca ai barbari di Westcrown o di una delle città maggiori. I datori di lavoro non si fidano dei barbari tanto da dar loro compiti importanti, a causa del loro stile di vita e combattimento caotici; in una terra legale come il Cheliox, i barbari rendono la gente nervosa.

Bardi

I bardi sono molto popolari nei salotti dei casati nobili più in voga del momento. Quelli dotati di uno stile cuupo emor-

Giocare un tiefling

Dato che i tiefling sono leggermente più potenti delle altre razze base, è necessario consultarsi con il proprio GM prima di creare un personaggio tiefling. La differenza di potere è tanto piccola che ci saranno GM che non avranno problemi a concedere personaggi tiefling, ma di seguito sono presentati suggerimenti che aiutano a mitigare la disparità fra le razze: un GM può chiedere ad un giocatore che voglia interpretare un tiefling di applicare una delle restrizioni seguenti. È necessario collaborare con il GM per trovare una soluzione che soddisfi il gruppo intero.

Debito di PE: Prima di poter ottenere PE per avanzare di livello, il personaggio deve "pagare" un debito di PE pari a metà di quanto normalmente richiesto per raggiungere il 2° livello. Questo lascia il PG leggermente indietro al resto del gruppo, che raggiungerà i livelli successivi più velocemente, ma con l'avanzare dei livelli questo divario si accorcerà.

Classe da PNG: Il GM potrebbe richiedere ad un personaggio tiefling di iniziare con un livello da adepto, aristocratico, esperto o popolano.

Tratto da tiefling: Se il GM permette di avere tratti bonus, potrebbe obbligare il personaggio ad avere il tratto "Bastardo infernale" (vedi pag. 8); questo tratto serve a "depotenziare" la razza tiefling per portarla alla pari con le altre razze base.

Doni ai PG: Il GM può semplicemente potenziare le altre razze portandole al livello del tiefling. Una soluzione può essere aggiungere un +2 ad una caratteristica che non ha un modificatore razziale, oppure concedere ad ogni PG non tiefling +500 mo al denaro iniziale.

boso sono molto apprezzati nel Cheliox: nelle alte sfere sono molto più amate storie d'orrore che d'amore, e la morale confusa dei nobili rende difficile essere d'accordo su quale sia effettivamente un lieto fine. Acrobati, giocolieri e musicisti sono sempre ricercati per feste e cerimonie. Anche gli storici sono attratti dal Cheliox, ma è l'attore ad ottenere gran fama a Westcrown. Un bardo con gradi in Intrattenere (recitazione) è molto avvantaggiato. La regione ha una storia tanto ricca e macabra, piena di tragedie e storie perdute, che per chi è interessato al passato risulta una vera manna. I bardi che conoscono bene la genealogia possono trovare lavoro nel tracciare l'ascendenza delle famiglie nobili, ma devono stare attenti a non scoprire l'informazione sbagliata.

Chierici

Anche se la nobiltà chelioxiana fa mostra di venerare Asmodeus, la maggior parte della popolazione non è diversa da quella delle altre terre: soltanto, nasconde molto bene la sua vera fede. Gli obiettivi e le speranze sono gli stessi dei popoli di tutto il mondo, e pertanto i chelioxiani venerano gli stessi

dèi, seppur sotto l'occhio vigile del clero di Asmodeus. Nonostante nel Cheliox si possano trovare aderenti a qualsiasi fede, davanti al potere dei diabolisti le proprie idee devono essere tenute nascoste. Nell'impero si possono trovare chierici di tutte le divinità, ma quelli di divinità non legali sono davvero pochi, ridotti di solito a pochi sacerdoti itineranti. Westcrown era un tempo il centro della fede di Aroden, ma nel secolo trascorso dalla sua morte i fedeli sono praticamente scomparsi, anche se i suoi santuari sono ancora in piedi. Nella maggior parte dei casi, i chierici di Iomedae hanno assunto l'eredità di Aroden.

Nella regione di Westcrown esistono piccoli templi di Erastil, Abadar e soprattutto Iomedae, i primi nelle comunità rurali, gli altri nelle città. Dove la fede di Iomedae è più diffusa, i sacerdoti enfaticizzano più i suoi aspetti di governo e legge piuttosto che quelli di onore e giustizia. Potrebbe trattarsi dell'influenza della rigida gerarchia aristocratica chelioxiana, il potere della fede infernale dei nobili, o un semplice meccanismo di sopravvivenza: predicare bontà e correttezza nelle strade di Westcrown potrebbe portare parecchi problemi alla chiesa.

Nel Cheliox esistono adoratori di tutte le divinità, ma la loro venerazione è tenuta segreta o almeno privata. Nell'impero non ci sono fedi proibite, ma andare contro la tradizione è decisamente pericoloso. Unica eccezione è la chiesa di Shelyn, i cui fedeli hanno santuari pubblici e conducono cerimonie sfarzose e bellissime (che di solito includono acrobati e musicisti). Nonostante l'oscurità che ha invaso il Cheliox, anche i nobili più decadenti non possono resistere al fascino della dea della bellezza.

Druidi

Nelle zone rurali del Cheliox, i druidi aiutano la gente nell'agricoltura, nell'allevamento e ad affrontare il tempo inclemente. La gente potrà non riconoscere nel vecchio eremita o nella erborista un druido, ma i loro servizi sono sempre ben accetti, anche se non sempre compresi. Perfino in città come Westcrown i druidi non sono sconosciuti. Essendo una città portuale, i druidi dotati di poteri sulle acque sono molto ricercati perché dispensino consigli o aiuto. I druidi che risolvono i problemi che la comunità ha con le infestazioni di ratti o corvi, o quelli che aiutano a ridurre lo scontro fra natura e civilizzazione sono molto ben accetti nel Cheliox. Non è inusuale vedere un druido camminare per le strade della città con un compagno animale. La maggior parte dei druidi wiscrani ha un compagno, cane, cavallo, lupo, pony, tasso, uccello ma in una città in cui l'esotico è molto ricercato non è raro vedere compagni come scimmie, serpenti o dinosauri.

Nelle città, alcuni druidi aiutano la chiesa di Shelyn a creare parchi e giardini urbani aperti a tutti. Altri sono persone solitarie che cercano di impedire l'espansione dei centri urbani, o introducono elementi selvatici in

città. L'influenza del diabolismo e della magia d'ombra nelle città più grandi, può a volte deformare le creature selvatiche, ed alcuni druidi fanno del loro meglio per scoprire la causa di questa metamorfosi e porvi fine.

Guerrieri

È raro che, in qualunque zona di Golarion, i guerrieri si trovino disoccupati. Nelle città chelioxiane, i guerrieri sono sempre ricercati come guardie del corpo, sentinelle, capitani di guardie private e mercenari. Molti casati nobili assumono guerrieri come maestri d'arma per i loro eredi. La guardia cittadina, ovviamente, è sempre in cerca di combattenti addestrati. L'adattabilità e l'esperienza dei guerrieri è molto apprezzata dalla nobiltà chelioxiana. I guerrieri più affidabili possono ricevere missioni importanti come fare la guardia ad oggetti magici di grande valore, tesori di famiglia o eredi nobiliari. Un simile compito comporta dei rischi: se un guerriero dovesse trionfare, dovrà stare attento che i suoi datori di lavoro non preferiscano ucciderlo piuttosto che lasciare in mano sua informazioni importanti.

Ladri

Nonostante i suoi malvagi abitanti e la sua reputazione oscura, il Cheliox rispetta molto legge ed ordine. Il loro legame con i diavoli ed il desiderio di controllo porta i chelioxiani alla legalità. Perfino i nobili più dediti alla legge, però, possono sempre aver bisogno di un buon ladro. Le leggi ferree e le guardie attente delle città chelioxiane creano una dicotomia affascinante, perché uccidono sul nascere le bande disorganizzate ed incoraggiano le gilde criminali più astute ed organizzate. Sia ad Egorian che a Westcrown girano voci dell'esistenza di simili organizzazioni criminali estremamente diffuse, anche se i governanti negano la loro esistenza.

I casati nobili fanno spesso uso di spie ed infiltrati. I ladri raramente sono sfruttati per rubare oggetti o denaro da casati rivali, dato che un simile atto è visto come poco raffinato. L'assassinio è invece una pratica da sempre diffusa e rispettata, e gli assassini, i rapitori e le spie hanno raramente difficoltà a trovare un impiego.

Un ladro (o meglio, qualsiasi personaggio dotato di moltissime abilità), in Concilio dei Ladri, farà bene ad utilizzare i propri gradi per le seguenti abilità: Camuffare, Conoscenze (tutte), Diplomazia, Disattivare Congegni, Furtività, Intrattenere (recitazione), Intuizione, Linguistica, Percezione, Raggirare, Sapienza Magica e Utilizzare Congegni Magici.

Maghi

I maghi sono studiosi rispettati e disciplinati studenti dell'arcano. I maghi specializzati nell'evocare e nel legare i diavoli, ovviamente, sono comuni nel Cheliox, ed i loro servizi sono molto ricercati. I maghi di altri paesi che vogliano

imparare qualcosa in più sull'evocazione viaggiano fino al Cheliox da tutto il mondo. Molti divengono apprendisti nei casati nobili, scambiando i loro servizi con la possibilità di accedere alle biblioteche più antiche. Alcuni scoprono però che questi contratti nascondono delle insidie, e si trovano a dover ripagare i loro mecenati molto a lungo.

I maghi solitari che non desiderano un mecenate possono stabilire un laboratorio nelle zone in rovina di Westcrown e di altre città. I maghi specializzati in necromanzia e magia d'ombra troveranno facile fare ricerche nella zona più antica della città.

I maghi (e gli stregoni) che ottengono un famiglia dovrebbero scegliere quelli che danno bonus alle abilità elencate nel paragrafo sui ladri, come gatti, falchi, gufi e vipere. Topi, rospi e donnole sono altrettanto popolari a Westcrown.

In più, le fogne della città sono infestate da strani parassiti gelatinosi chiamati torbilli o "scaramelma". I torbilli sono descritti nel bestiario del volume numero 3 di *Pathfinder GdR Saga* "Il Concilio dei Ladri"; se siete curiosi e vorreste avere un torbillo come famiglia, chiedete al vostro GM maggiori dettagli. Un famiglia torbillo concede bonus +2 alle prove di Artigianato (alchimia), un bonus inferiore a quello di altri famigli, ma il morso acido del torbillo e la sua strana fisiologia lo rende più resistente dei famigli più comuni.

Monaci

Molti chelioxiani vedono di buon occhio i benefici dati dal combattere disarmati. Molti incontri politici e raduni segreti vietano di portare armi, ed i monaci sono dunque molto ricercati. I casati nobili considerano prudente che i loro eredi sappiano difendersi anche senza armi. Un monaco che per qualche motivo abbandona il suo ordine, nel Cheliox può trovare molti lavori come istruttore.

Paladini

I paladini devono affrontare le stesse sfide che si presentano ai chierici. I seguaci di Asmodeus camminano apertamente per le strade, protetti dal sadico ma legittimo Casato Thrune. Un paladino del Cheliox, soprattutto in una grande città come Egorian o Westcrown, deve stare attento a controllare i suoi impulsi di giustizia e lavorare con la legge esistente invece di tentare di oltrepassarne i limiti. Affrontare il male potrebbe portare ad una violenta reazione da parte della legge, ed un paladino imprigionato combatte il male peggio di uno libero. Nonostante la corruzione dei governanti, nella nazione ci sono molte altre fonti di male, ed un paladino può ispirare maggiormente la popolazione combattendo questi mali più nascosti e potenzialmente più distruttivi. A viaggiare verso il Cheliox sono di solito paladini di Abadar, Iomedae e Shelyn, e la loro devozione al loro ordine è generalmente ripagata all'interno della società, anche mentre combattono per rendere questa terra un luogo migliore per la sua gente.

Cavalieri Infernali

L'ordine dei Cavalieri Infernali è da sempre parte di Westcrown. La cittadella dei Cavalieri Infernali più vicina, Cittadella Rivad (vedi pag. 10) ospita l'ordine più antico: l'Ordine della Ruota. Durante la Saga, l'Ordine della Ruota potrebbe assumere un atteggiamento ostile, ed un PG che voglia entrare nel gruppo farà meglio a scegliere un ordine differente. Il manuale *Pathfinder GdR Ambientazione* conterrà maggiori informazioni sugli ordini dei Cavalieri Infernali, e nel volume numero 3 di *Pathfinder GdR Saga* "Il Concilio dei Ladri" troverete informazioni ancora più approfondite, inclusa una classe di prestigio per i Cavalieri Infernali. L'Ordine del Flagello, in particolare, è un'ottima scelta per un personaggio Cavaliere Infernale, dato che quest'ordine, fra le altre cose, si dedica a sconfiggere il crimine organizzato.

Anche se i dettagli di tale classe di prestigio non sono presentati qui, i requisiti per accedere a questa classe di prestigio da 15 livelli sono i seguenti:

Bonus di attacco base: +5

Competenza nelle armi: Il personaggio deve essere competente in tutte le armi da guerra.

Competenza nelle armature: Il personaggio deve essere competente nelle armature pesanti.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Speciale: Il personaggio deve sconfiggere un diavolo durante una cerimonia presieduta da un altro Cavaliere Infernale. Maggiori dettagli sul rituale verranno dati volume numero 3 di *Pathfinder GdR Saga* "Il Concilio dei Ladri", ma questa informazione non è necessaria durante la creazione del personaggio e nei primi livelli di gioco.

Ranger

I ranger hanno molte ragioni per viaggiare fino al Cheliox. Nell'impero dei diavoli esistono molte creature mostruose mai viste in altre terre, che attraggono ranger che desiderano dar loro la caccia o addomesticarle. I ranger capaci di inseguire e distruggere simili creature spesso vengono assunti nelle grandi città, perché anche dopo secoli di dominio umano, la città è circondata di terre selvagge. Briganti e rapinatori infestano le campagne, ed un ranger capace di cacciare gli umanoidi è molto ben accetto dalla guardia cittadina e dai casati nobiliari. Nelle strade antiche e rovinate delle città chelioxiane possono vagare spiriti senza pace. In una terra governata da diabolisti, naturalmente, i ranger capaci di cacciare creature con sangue di immondo sono estremamente preziosi ed estremamente pericolosi.

Le scelte migliori per il nemico prescelto di un ranger in Concilio dei Ladri sono (in ordine alfabetico): esterni (legali), esterni (malvagi), non morti, umanoidi (umani). Ottime scelte secondarie sono aberrazioni, animali, bestie magiche, costrutti, folletti, umanoidi (giganti) e umanoidi

mostruosi. Nella Saga compariranno mostri di tutti i tipi, ma quelli qui elencati sono i più ricorrenti.

Le scelte migliori per l'ambiente prescelto di un ranger sono urbano e sotterraneo. Buone scelte secondarie sono acquatico, foresta, montagna/collina, paludi. Altri ambienti, in questa Saga, sono pessime scelte.

Stregoni

Non sorprende che la maggior parte degli stregoni nativi del Cheliox possieda poteri nati a causa di influenze infernali. I tiefling hanno spesso poteri da stregone grazie alla loro discendenza immonda, e gli stregoni in generale sono visti con sospetto perché associati ai tiefling. Rispetto ai disciplinati maghi, gli stregoni sono considerati caotici, e pertanto ancora più discriminati dalla popolazione legale. A volte, uno stregone che viene dall'estero, che ritiene che i propri poteri siano di natura diabolica, viene nelle città chelioxiane in cerca dei propri antenati, e ritiene che la verità sulla sua nascita si possa trovare in una villa in rovina o in un libro di storia all'interno di una biblioteca nobiliare. Scoprire simili informazioni può richiedere mesi, perfino anni... sempre che quest'informazione esista davvero.

Anche se gli stregoni chelioxiani sono di stirpe Infernale, nel paese si possono trovare tutte le stirpi. Quella Abissale, però, è la più rara.

TRATTI DELLA SAGA

La gente di Westcrown è molto varia: eroi, criminali, diabolisti, santi. I tratti presentati in questa guida, in *Pathfinder GdR Cheliox: l'Impero dei Diavoli* e nel Web Enhancement dei Tratti dei Personaggi (disponibile su e-wyrd.com) servono a personalizzare e a contraddistinguere il vostro personaggio, oltre a concedergli un modo per creare la sua storia. Di seguito vengono presentati i tratti della Saga rivolti specificamente ai personaggi che giocheranno la Saga "Il Concilio dei Ladri".

Tratti della saga

I tratti della saga sono legati ad una specifica Saga, e danno ai personaggi una ragione particolare per cominciare la prima avventura della saga. Alcuni tratti concedono benefici nel lavorare in squadra se si sceglie di avere relazioni preesistenti fra i personaggi.

I tratti della saga sono molto più legati al background del personaggio rispetto agli altri tratti, e sono relativi alla sua storia recente piuttosto che alla sua formazione. Un giocatore ha una certa libertà nell'adattarli alla storia del suo personaggio, ma è necessario avere l'approvazione del GM prima di modificare il background.

Tutti i tratti seguenti hanno a che vedere con gli elementi importanti in "Il Concilio dei Ladri". È voluto che

leggendo questi tratti i giocatori possano farsi un'idea di quello che i personaggi si troveranno ad affrontare, seppur senza rovinarsi la sorpresa. Sapere che ci saranno elementi come ladri, mostri d'ombra e diavoli permetterà ad un personaggio di fondersi meglio nella storia. I tratti seguenti daranno ragione al personaggio di unirsi ad un gruppo di avventurieri, mercenari, schiavi liberati, guardie e vagabondi sotto lo sguardo vigile di una donna chiamata Janiven.

Bastardo infernale: Il personaggio è un tiefling. Può essere uno schiavo fuggito, un figlio non voluto, un vagabondo senz'attecchimento, ma qualunque sia stata la sua vita, non è stata bella. Ha sofferto molto: un inverno è quasi morto di fame, oppure un'estate è stato picchiato a morte da marinai razzisti, e così via. Che queste esperienze lo abbiano reso un cinico criminale o un pio ottimista, una cosa è certa: è qualcosa di meno di un tiefling. Forse è un risultato della sua infanzia difficile, magari un difetto nel suo sangue immondo, ma è privo delle normali resistenze ad elettricità, freddo e fuoco, ed ha invece bonus di tratto +2 ai tiri salvezza contro tali effetti. Allo stesso modo, non può utilizzare *oscurità* una volta al giorno, ma può scegliere un incantesimo di livello o che può utilizzare a volontà come capacità magica.

Cacciatore di cospirazioni: Il personaggio sente da tempo voci su affari oscuri che vengono portati avanti a Westcrown. Carichi di merci di valore vengono rubate senza che nessuno dica nulla. Persone scompaiono come non fossero mai esistite. Gli affaristi ed i nobili si lasciano sfuggire accenni a dei signori cui perfino loro devono obbedire. Quali sono i signori del mondo criminale di Westcrown? Questi racconti di un'organizzazione criminale corrispondono alla verità? Che il Concilio dei Ladri, distrutto anni fa, sia sopravvissuto o sia stato riformato? E che potere ha sulla città? Il personaggio non lo sa ancora, ma è determinato a scoprirlo. Scegliere una delle seguenti: Conoscenze (locali), Diplomazia, Furtività, Intuizione, Percezione o Raggiare. Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 alle prove dell'abilità scelta, ed essa è considerata per lui un'abilità di classe.

Diabolista nato: Per tutta la sua vita, il personaggio ha vissuto nel Cheliox. Non gli importa molto della religione della sua terra, ma quello è lo stile di vita dell'impero più magnifico del mondo... e chi è il personaggio per discutere la fede dei suoi sovrani? Certo non uno sciocco come alcuni suoi idealistici amici, che avevano bizzarre idee di uguaglianza e libertà personale: chissà dove sono andati a finire... Il personaggio conosce l'Inferno e la rigidità dei suoi signori, ha visto i diavoli e come essi migliorino la vita di coloro che li dominano, e conosce l'oscura fede della sua nazione. Magari non venera i diavoli, ma sa che sono una realtà della vita nel Cheliox, e che è sempre bene sapere quello che si agita dietro le scene. La conoscenza

del diabolismo concede al personaggio bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Intuizione e Raggirare effettuate con la nobiltà di Westcrown, e bonus di tratto +1 ai tiri salvezza contro gli attacchi di influenza mentale effettuati dai diavoli.

Figlio dell'infamia: La famiglia del personaggio è sempre stata nel mondo dello spettacolo. Forse un genitore, un fratello maggiore, uno zio o una zia, o un parente prossimo, era un attore molto amato. La sua morte misteriosa ed imbarazzante non ha scalzato il prestigio del suo nome, l'ha anzi aumentato. Quando la gente viene a conoscere il cognome del personaggio, suppone che lui viva come il suo parente deceduto, e sia che lui si bagni di gloria riflessa o faccia del suo meglio per nascondere il suo passato, anni sulle scene hanno avuto un certo effetto. Il personaggio ha ereditato il talento del suo parente, ed è un istrione, un melodrammatico o un manipolatore di emozioni. Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Intrattenere (recitazione), ed essa è considerata per lui un'abilità di classe. In più, ha ereditato parte dei suoi beni, e comincia con +300 mo da spendere come preferisce.

Figlio dell'ombra: Westcrown ha sofferto a lungo a causa di una strana maledizione, un male che si risveglia ogni notte e porta con sé bestie malvagie che cacciano nell'ombra. Nessuno sa da dove vengano questi orrori notturni: alcuni affermano siano stati maghi del Nidal, altri una maledizione portata dalla morte di Aroden, altri che delle misteriose creature d'ombra dirigano le ombre dalle rovine nord di Westcrown. Qualunque sia la causa, la gente di Westcrown ha da sempre paura del buio... ma non così il personaggio: il suo obiettivo è strappare la notte al dominio di questi mostri. Il personaggio è abituato al buio, e può agire al suo interno con maggiore sicurezza. Quando attacca avversari che si trovano in zone di luce fioca non subisce la normale probabilità di mancare del 20%.

Cercatore esiliato: La Loggia dei Cercatori di Westcrown, Rifugio dell'Esploratore, ha da sempre stimolato l'immaginazione del personaggio. Dopo che fu chiusa per ordine dei dominatori diabolici della città, i Cercatori di Westcrown furono esiliati e costretti ad abbandonare innumerevoli conoscenze e tesori raccolti nelle spedizioni. Oggi, Rifugio dell'Esploratore è circondata da voci preoccupanti e magia oscura, e la burocrazia vieta di sconfinare sui terreni ben difesi della loggia. Dopo aver segretamente ed illegalmente contattato degli agenti dei Cercatori, ha espresso la sua volontà di aiutarli, in particolare facendo ricerche su Rifugio dell'Esploratore, fonte del suo interesse per l'avventura. Con grande sorpresa, alcuni giorni fa il personaggio ha ricevuto risposta da un Cercatore senza nome che opera in segreto a Cheliix. Oltre ad incoraggiarlo ad esplorare la loggia ed a fare rap-

porto di quanto trovato alla Loggia Grande di Absalom, gli ha inviato un navimagete arrugginito e ammaccato, ma comunque funzionale. Si è ripromesso di ripagare il suo contatto delle 500 mo necessarie ad acquistarlo, ma fino ad allora l'oggetto è suo. Un navimagete è una busola magica che concede bonus +2 alle prove di Sopravvivenza effettuate per evitare di perdersi, e può emettere luce come l'incantesimo omonimo (LI 5°) come azione standard. Maggiori dettagli sulla Società dei Cercatori e sui navimageti potete trovarli sul manuale *Pathfinder GdR Ambientazione* o sul supplemento d'ambientazione *Pathfinder GdR Cercatori di Segreti*.

Ribelle di Westcrown: C'è qualcosa che non va, nel mondo. Gli sposi non dovrebbero tremare dietro le finestre, sperando e temendo ogni giorno che i loro amati tornino sani e salvi dal lavoro. I genitori non dovrebbero zittire i loro bambini che chiedono cos'è successo ai vicini scomparsi. I cittadini non dovrebbero chiudere gli occhi ed affrettare il passo mentre le guardie picchiano per strada i loro migliori amici. La gente di Westcrown ha sofferto fin troppo a lungo! Le cose devono cambiare. Ma come? Il personaggio ha sentito parlare di bande di pensatori liberi che si ritrovano dopo il coprifuoco. Forse condividono i suoi ideali? Il personaggio è rapido a reagire alle opportunità, fisicamente e mentalmente, e sa che i conflitti si risolvono colpendo rapidi e decisi. Il personaggio ottiene bonus di tratto +1 alle prove di iniziativa, e se agisce in un round di sorpresa ottiene bonus di tratto +1 a tutti gli attacchi.

I DINTORNI DI WESTCROWN

Westcrown è l'ultima vestigia dell'antico ordine, dove la vecchia nobiltà è strisciata quando il Tre Volte Dannato Casato Thrune soggiogò la nazione. Come l'ultimo raggio del sole al tramonto, Westcrown è un'ombra della sua gloria passata, e la sua antica ed eclettica architettura è dominata da un quartiere nord composto di sole rovine ed una maledizione che rende mortali le sue notti.

Qui si svolgono le avventure di Concilio dei Ladri. Anche se sul volume numero 1 di *Pathfinder GdR Saga "Il Concilio dei Ladri"*: *I Bastardi di Erebo* si trova un articolo su Westcrown dedicato al GM, le informazioni seguenti descrivono la regione che circonda la città, piena di villaggi e fattorie dove, privi dell'influenza dell'infernale aristocrazia, possono essere cresciuti dei potenziali eroi. I giocatori interessati a creare PG provenienti dalla città dovrebbero consultare *Pathfinder GdR Cheliix: l'Impero dei Diavoli*.

La regione di Westcrown

Molti luoghi importanti per la vita quotidiana di Westcrown non si trovano entro le mura cittadine o sulle sue

Le fondamenta di Westcrown

Alcuni fanno ricerche sulle isole di Westcrown e sulle sue coste occidentali, ma non sulla città vera e propria. Dopotutto, la vicinanza dell'Ordine della Ruota rende pericoloso concentrarsi "sulla confusione del passato e non sulla chiarezza del presente". Nascosti in tutta Westcrown ci sono frammenti della sua vera storia. I più ovvi sono i canali e le fognature sotto le città e quello del Parego Regicon. Più ci si addentra nella città, più è facile trovare tracce architettoniche andorane, taldane e perfino jistkane.

Chi ha esplorato la città sotterranea sa che esistono grate e condutture secondarie costruite non da mani chelioxiane ma dai primi coloni. Le fogne si sono sviluppate nel tempo, trasformandosi dai canali di scolo naturali dei primi insediamenti, quando c'erano molte più isole (più piccole) in superficie. Le coste occidentali si sono espanse oltre i confini iniziali, e molti edifici e strade crollati o sommersi costellano l'acqua bassa che separa le isole. Il consolidamento ed il completamento della penisola di Spara è avvenuto nell'ultimo secolo, parte del progetto cominciato nel millennio precedente per onorare il ritorno di Aroden nel mondo mortale.

Chi nuota nelle acque ed esplora i canali corre grossi rischi, perché molte famiglie nobili seguono ancora il Giuramento di Adivus IV: "Dove cadde il sangue della mia famiglia, la proprietà della terra è incontestabile, dalle più alte nuvole alle caverne più profonde". Per questo, le proprietà terriere si estendono in aria e sottoterra. Frugare sotto la "città perduta" è considerato alternativamente un'intrusione, o peggio un furto o un sabotaggio... e chi viene colto sul fatto spesso viene ucciso senza far domande.

acque, e molti influenti wiscrani sfruttano questi luoghi per aumentare il loro potere. In più, la geografia e l'ambiente naturale delle regioni dell'Adivian Meridionale hanno influenza sugli abitanti e su coloro che governano. I seguenti sono alcuni dei luoghi più importanti.

Gli Archi di Stavian: L'allora Imperatore Stavian I di Taldor, infuriato per il tempo impiegato inutilmente a navigare controcorrente sul Fiume Adivian nella sua prima visita ufficiale, ordinò ai suoi maghi ed ingegneri di trovare un modo perché "il loro imperatore superasse il fiume come ha fatto con gli altri ostacoli sul suo cammino". Costruirono dunque degli archi vicino al fiume, prima di legno, poi di pietra, e scavarono accanto al fiume dei canali pavimentati che avessero un'inclinazione inferiore a quella delle cascate. Entro il 3850 CA le barche più piccole potevano essere trascinate accanto alle cascate da pulegge e corde (e dagli schiavi che le tiravano, che spesso vivevano in piccoli villaggi accanto agli archi); dal 4100 CA, i grandi archi di pietra permisero di fare lo stesso a navi di medie dimensioni. Completato nel 4085 CA, il Terzo Arco di Stavian, sulla riva occidentale delle Cascate Rikkan, permise

anche alle navi più grandi di raggiungere il Lago Dolore (sempre che ci fossero abbastanza schiavi per trasportare il carico sulle rampe del canale). Il peggior atto di sabotaggio fin dalla fine della Guerra Civile Chelioxiana fu la distruzione del Terzo Arco di Stavian nel 4660 CA, che di nuovo impedì alle navi più grandi di raggiungere la capitale del Cheliox. I tentativi di ricostruzione sono sempre falliti, a causa degli assassinii dei capomastri imperiali ed il massacro o la liberazione di massa (entrambi gravi problemi per il Casato Thrune) degli schiavi assegnati a questo compito.

Il Bosco dei Tumuli: A nord, oltre il Lago Dolore, si trova il Bosco dei Tumuli, un luogo pieno di mistero. Quello che la gente comune sa è che gli alberi che vi crescono valgono parecchio per i mercanti e gli artigiani che vivono ad est. Il legno delle sue querce, nelle mani degli artigiani navali wiscrani, diviene un vascello nero di eccellente manovrabilità e forza senza che il suo peso aumenti. I maghi parlano di un legno d'acero ottimo da incantare per produrre bastoni e bacchette. Anche a 500 chilometri da Westcrown, il legno dei Boschi dei Tumuli è molto ricercato. Si dice che nel profondo del bosco ci sia ancora un insediamento elfico, ma questi tendono ad isolarsi ed evitare i viaggiatori.

Cittadella Rivad: Fra le colline, a meno di un giorno dalla città, si trova uno dei luoghi più famosi del Cheliox: la fortezza dove è nato l'Ordine della Ruota, il primo fra gli ordini dei Cavalieri Infernali. Cittadella Rivad, un tempo dimora di un nobile andorano esiliato, è ora un complesso fortificato circondato da mura dotate di punte di ferro nero. Questa fortezza scura dotata di tre torri concede un'ottima visuale del territorio circostante. Sette edifici ospitano i 150 soldati dell'ordine, schiavi, servitori ed amministratori. Essendo il più grande dei possedimenti del primo ordine dei Cavalieri Infernali, per i loro membri è considerato un onore esservi assegnati.

Le Colline Turanian: La costa attorno a Westcrown è formata dalle Colline Turanian. Le colline sono ricoperte da olivi e vigne, ottime merci di scambio. In più, il Fiume Adivian ed i suoi immissari tagliano le colline rivelando depositi di argilla. Mentre questi depositi sono marrone nocciola attorno al Lago Dolore, lungo l'Adivian hanno un colore rossiccio. Quando cotta, l'argilla prende un colore scarlatto unico. L'argilla che si trova fra i Tre Balzi e le Cascate Rikkan è conosciuta come "argilla di sangue" per il suo colore, e durante le piene di primavera sembra che le pareti dei canyon sanguinino.

Il Fiume Adivian: L'imponente Adivian Meridionale rivaleggia con il Fiume Sellen, ad est, per la forza delle correnti e per la profondità delle sue acque e dei misteri che nasconde, e per l'importanza che ha per commercio e viaggio nella regione. Buona parte del fiume è ampio e lento, ma avvicinandosi alla Baia Gemmacorona diventa più impetuoso. A scorno dei primi esploratori e di alcuni

mercanti odierni, a 130 chilometri a monte di Westcrown smette di essere navigabile dai vascelli più grandi. Nel tardo Gozran, per due settimane, la neve sciolta sulle Montagne Menador ingrossa il Lago Dolore ed i suoi affluenti, alzandone il livello di mezzo metro (e allargando il fiume di un chilometro). In molti punti, inoltre, il fiume nasconde un fondale roccioso che ha affondato diversi vascelli. Cercare merci perdute nel fiume e nella baia è una fonte di impiego per gli avventurieri in tutto il Cheliox occidentale.

Forte Dhaen: Questo castello abbandonato va lentamente in rovina fra il sottobosco delle Paludi Dhaen. Si dice che vi si trovi il tesoro abbandonato dalla Folle Larchesa Olara Dhaen e da suo padre, il pazzo Larchese Roakar Dhaen. Loro ed i loro familiari avevano abbastanza potere da fuggire dai loro nemici wiscranì nelle paludi, dove costruirono un castello a tre piani da pietre estratte dal fango. Si dice che le stesse magie malvagie trasformarono tutti i loro servitori, soldati e figli in mostri non morti, mentre le figlie divennero infestazioni urlanti sparse per la palude. Decine di avventurieri sono entrati nella palude per trovare i tesori di Olara o delle conoscenze diaboliche. Pochi a Westcrown hanno sentito di qualcuno che sia tornato da una simile impresa.

Le Paludi Dhaen: Il nome si riferisce a ruscelli, stagni, paludi ed acquitrini posti ad una trentina di chilometri ad ovest-nordovest della Città del Crepuscolo. In questi acquitrini si trovano molti tipi di non morti, megere, fuochi fatui e stormi di arpie.

Il Ponte sull'Adivian: L'Ordine della Ruota dei Cavalieri Infernali ha un forte sul Ponte Adivian, a circa 2 chilometri dalla città. Questo ponte di architettura chelioxiana si eleva a quasi 9 metri sopra il corso del Dhaenrivo, con due posti di guardia gestiti da una manciata di Cavalieri Infernali, almeno quattro Signiferes ed un Paralictor a comandarli. La doppia saracinesca ad ogni posto di guardia permette ai difensori di far passare gli avversari e di intrappolarli poi fra le due porte, alla mercè delle feritoie.

I Porti del Rikkan: A causa dei problemi che si incontrano navigando a favore e contro la corrente, sono sorti due piccoli porti sulle rive del lago: Westpool e Rikkan Est. Entrambi hanno taverne, alberghi e luoghi di riposo. Entrambi ospitano mercanti che attendono di acquistare beni da trasportare loro stessi controcorrente, e molti schiavi e facchini pronti a spostare merci. A causa del Grande Arco di Stavian, Westpool ha sviluppato una comunità più grande, ed ora arriva fino alle cascate. Rikkan Est, al contrario, si trova sotto le cascate, ed ospita più pescatori e moli maggiormente accessibili. Dal 4674 CA, le forze imperiali hanno occupato spesso Westpool in cerca di ribelli e traditori, perché molti sono convinti che coloro che hanno distrutto il Grande Arco di Stavian si trovano ancora nella zona e che fomentano il dissenso verso la Majestrix Infernale. Il sindaco di Westpool, Tibalt Khrocini, ha ottenuto grande

Gli Editti del Fiume

Coloro che affrontano le acque attorno a Westcrown conoscono le Leggi del Viaggio, chiamate anche Editti del Fiume. Nessuno, nemmeno le truppe imperiali, possono fermare il viaggio sul fiume di chiunque, dalle Cascate Rikkorn al mare aperto (farlo senza autorizzazioni imperiali ed ordini scritti può portare all'accusa di pirateria). Nessun canale wiscranì può essere bloccato o chiuso senza autorizzazione del Duxotar, del Durotar della Regidottari o del comandante navale imperiale della città. Ostacolare una nave imperiale (ovvero entrare in un raggio di 15 metri da un vascello imperiale, 30 metri se tale vascello è ancorato) è punibile con un immediato attacco e, potenzialmente, con la morte. Attaccare da riva un'imbarcazione è concesso solo per la salvaguardia della città. Gli Editti del Fiume sono ben conosciuti, e cercare scappatoie è un passatempo molto diffuso. Ad esempio, non esistono ancoraggi fissi per chi viaggia sul fiume o nel porto, eccetto per le navi imperiali: chiunque sia a capo del porto può decidere di rifiutare ormeggio, anche temporaneo a qualsiasi imbarcazione. A volte le tariffe per l'ormeggio sono scandalosamente alte, e possono esserci spese ulteriori perché la barca ormeggiata sia custodita.

ricchezza e molti favori (ed il titolo di Vismargravio delle Cascate di Adivian) sequestrando ed espropriando navi di noti nemici delle famiglie nobili della corte. Questo gli ha permesso anche di mantenere il flusso delle merci (anche se non di navi) fino a Westcrown, per poi giungere al Lago Dolore e ad Egorian.

Rupardone: Nonostante il suo nome, la "Scogliera di Aroden" è soltanto un grande frangiflutti rinforzato fatto di fango e detriti trasportati dall'Adivian. Questa barriera arcuata è lunga quasi 20 km ed emerge in alcuni punti di 1,5 metri dalla superficie, proteggendo la foce del fiume dalle maree peggiori e Westcrown dalle invasioni navali. Sotto l'acqua, sul lato sud del Rupardone si trovano diverse navi affondate, vittime di esploratori zelanti, piloti arroganti o semplici navigatori distratti dalla vista della grande statua di Aroden del porto nord. Queste centinaia di naufragi spiegano perché la città sia rimasta così a lungo "sconosciuta" dai poteri orientali. I vascelli marittimi devono seguire le Scogliere Gemmacorona ai confini est o ovest della baia, e virare verso nord entro 4 chilometri per entrare sani e salvi nelle acque del fiume. Grazie alla protezione offerta dalle Gemmacorona e dal Rupardone, la Città del Crepuscolo ha poco da temere da tempeste e maree.

Le Tre Cascate: Tra il Lago Dolore e la Baia Gemmacorona, l'Adivian Meridionale scende di quasi 300 metri di altitudine, e sul suo corso ci sono molte rapide e tre cascate. Le rocce ed il fondale basso sotto queste cascate impediscono il passaggio a tutte le navi eccetto quelle a basso

Goncilio dei Ladri

pescaggio, come le chiatte, o a barche piccole in grado di manovrare fra le rapide. Per questo, la maggior parte del traffico fluviale è formata da chiatte o da "adel" chelioxiane (una barca utilizzata come trasporto al posto delle carrozze di terra). Dal 3875 CA, un sistema di pulegge permette alle chiatte cariche di raggiungere le Cascate Rikkorn, che richiedono però di sbarcare il carico per essere superate. Andando verso nord da Westcrown, le prime che si incontrano a 30 chilometri dalla città sono i Tre Balzi, un trio di cascate alte 1,5 metri, che pongono pericolo per le secche fra la seconda e la terza. Poi ci sono le Lacrime di Chalraka, dove un gigantesco masso divide le acque in due canali distinti, a 50 km da Westcrown. Uno sconosciuto ha scolpito la faccia del masso che guarda a valle nel viso di una donna azlanti piangente. Il canale ovest, più stretto, cade per 2,1 metri in un laghetto molto vicino alle pareti di un canyon alte 4,5 metri. La corrente est cade per soli 1,2 metri lungo una discesa dal fondale basso e roccioso, che può portare

le imbarcazioni contro le pareti del canyon ad ovest o sulle rocce che si nascondono sotto la superficie del canale orientale. 20 chilometri più a nord si trova la terza e più famosa delle cascate. Le Cascate Rikkan sono alte 4,5 metri e precipitano in un lago largo 6 chilometri, ed hanno preso il loro nome dall'esploratore andorano autore di Viaggi attraverso la frontiera, che ha per primo ritratto queste cascate ed ha pubblicato i disegni ad Almas 40 anni dopo.

Valignus: La "Valletta di Fuoco" è a sudovest di Cittadella Rivad e a nord della Strada della Ruota che si stende fino a Porta Lictor. Nei secoli, il passaggio di innumerevoli persone ha trasformato la valle in un anfiteatro naturale. In fondo al Valignus si trovano cumuli di cenere, testimonianze delle "pire di chiarezza" voluti dal Lictor Almansor, ovvero i roghi di libri. Le ceneri dei mucchi di libri ed il terreno attorno ad essi bruciano per quasi 5 giorni, dopo gli incendi del "materiale pericoloso" confiscato.

