♦ COMPENDIO DI AMBIENTAZIONE PER I GIOCATORI ♦

XARTOR

GUIDA DEL GIOCATORE • 731 ANNI DALLA FRATTURA



"La memoria di chi fossimo prima dell'Anno 0 è polvere. Ricorda solo ciò che serve per non morire: non addentrarti nella Cicatrice senza maschera di zolfo, non accettare contratti di sangue a Vaelthar e onora il pane prima ancora dell'oro."

I CINQUE TERRITORI • MAPPE REGIONALI & URBANE • CALENDARIO & PANTHEON • REGOLE D'AMBIENTAZIONE • BACKGROUND D&D 2024

1. Il Mondo Fratturato: Storia Comune & Sopravvivenza

Sono trascorsi 731 anni dalla Notte della Frattura (Anno 0). Per le genti di Xartor, l'era antica è solo una leggenda sbiadita: nessuno ricorda i nomi degli imperi del passato né le fattezze dei re che regnavano prima che la terra si spaccasse.

1. I Sette Anonimi e il Sigillo

Ogni villaggio, fortezza e cattedrale di Xartor conserva effigi e bassorilievi di sette figure d'ossidiana prive di lineamenti del volto: sono i **Sette Anonimi**. Secondo il mito comune, nel momento in cui una potenza inconcepibile stava per sradicare il Piano Materiale, questi sette campioni sacrificarono corpo, anima e memoria eterna per tessere il *Sigillo Imperfetto* che tiene ancora insieme la terra.

I dotti e i capitani sanno che il Sigillo non è una cura, ma una fasciatura che sanguina: scosse sismiche e creature mostruose ricordano che il cataclisma è soltanto sopito.

2. La Cicatrice Continentale

La **Cicatrice** è una spaccatura titanica lunga migliaia di chilometri che squarcia il continente da nord a sud. Profonda baratri inesplorati, da essa esala perennemente il **Miasma**, una cortina di nebbie color ruggine e zolfo che intossica i polmoni e corrompe le carni.

Vivere a Xartor significa convivere con la barriera invalicabile della faglia: gli unici transiti possibili sono le gallerie blindate del *Passo Sommerso* e le rotte oceaniche sorvegliate dalle flotte.

Le Due Lune di Notte

Il cielo notturno non è mai del tutto buio. Due lune dominano le correnti:

- **Lyr (La Bianca):** Luna maggiore, fissa e rassicurante; governa le maree e guida i viandanti.
- **Vael (La Rossa):** Luna minore dal tragitto erratico e colore cremisi cupo; le sue eclissi provocano agitazione tra le bestie e tremori tellurici lungo la faglia.

3. L'Icore: Il Sangue dei Titani

Nelle Isole orientali e lungo le faglie affiorano pozze di un fluido bioluminescente: l'**Icore**. È il residuo alchemico delle creature primordiali abbattute nell'Anno 0. Raffinato, produce calore immenso e potenzia la magia; grezzo, è una tossina mutagena che devasta chi lo tocca.

4. La Scarsità delle Risorse

La vita a Xartor è scandita dal rigore. Il grano è difeso come un tesoro contro le intemperie corrosive, il ferro pesante è requisito dagli eserciti e persino la legna da ardere scarseggia nelle terre della cenere, costringendo i popoli a fare affidamento su carbone minerale e fornaci a vapore.

5. Il Computo del Tempo (364 Giorni)

L'anno dura esattamente 364 giorni, divisi in 12 mesi da 30 giorni e 4 giorni sacri stagionali fuori dal computo dei mesi. Le settimane durano 7 giorni costanti:

I 7 Giorni: 1. Forgia • 2. Lancia • 3. Strada • 4. Torre • 5. Marea • 6. Luna • 7. Soglia.

I 12 Mesi: Albegelo, Semeverde, Ventofiorito, Solchiaro, Ardiluce, Altosole, Braciombra, Tempestario, Fogliarossa, Oltresera, Nerobruma, Lungonotte.



Il Calendario della Frattura & i quattro giorni sacri

Le Quattro Feste Fuori dai Mesi:

- **Veglia della Frattura (Capodanno):** Rinnovo dei patti civici e giuramento delle guardie sulle mura.
- **Fioritura di Pelor (Primavera):** Benedizione dei campi di grano, semina e cure pubbliche.
- **Culmine di Kord (Solstizio d'Estate):** Tornei di forza, gare d'armi e prove di coraggio.
- **Notte della Regina (Inverno):** Veglia silenziosa in onore dei defunti e dei dispersi.

Il Pantheon della Guerra dell'Alba

Le divinità concedono miracoli attraverso fede e disciplina. I culti più diffusi tra la gente comune:

Divinità	Sfera & Dogma	Simbolo
Pelor	Sole, guarigione, grano. *Porta luce, vita e speranza.*	Sole dorato su mano aperta
Erathis	Civiltà, legge, città. *Costruisci ordine contro il caos.*	Torre dentro ingranaggio
Moradin	Forgia, nani, pietra. *Crea opere che sopravvivano.*	Incudine con fiamma
Raven Queen	Morte, destino, memoria. *Accetta la fine, ricorda.*	Corvo su clessidra nera
Kord	Tempesta, coraggio, forza. *Affronta la prova indomito.*	Fulmine su montagna
Melora	Mari e coste selvagge. *Rispetta le correnti indomite.*	Onda intrecciata a ramo
Avandra	Viaggio, fortuna, libertà. *Rischia, spezza le catene.*	Tre strade sotto la stella
Bahamut	Giustizia e protezione. *Difendi i deboli con onore.*	Drago di platino su scudo

11. I Cinque Territori & le Loro Capitali

1. Aurelion: Le Terre della Resistenza

Aurelion è la più salda federazione feudale e marziale del mondo conosciuto, eretta a guardia dell'occidente contro l'abisso della Cicatrice. Il suo simbolo è il Sole Spezzato.



MAPPA REGIONALE: AURELION & LE MARCHE DELLA CENERE

Il territorio di Aurelion si estende dalle vette dell'Alto Kordhane fino alle coste del Mare di Piombo:

- **Le Piane di Pelor:** Una distesa di campi di grano dorato strappata alla steppa mediante canali d'irrigazione; è il granaio dell'umanità.
- **Le Marche della Cenere:** Una fascia di 100 km di trincee e palizzate a ridosso del baratro; il terreno è arido e grigio.
- **Forte Cenere:** La fortezza avanzata costruita a soli 800 metri dalla Cicatrice; vi militano 9.500 fanti d'élite.
- **Port Falco:** Porto fortificato chiuso dalla *Catena del Falco* d'adamantio contro gli orrori del mare aperto.
- **Rocca Kord:** Fortezza sui monti a 2.800 m di quota, sede delle voliere dei cavalieri di grifoni.

Vhal Korren: La Città delle Sette Mura

Con i suoi 210.000 abitanti, Vhal Korren è la più grande metropoli fortificata di Xartor: una corona di sette cerchi concentrici che culminano nella Cittadella dei Martiri.



PIANTA URBANA: VHAL KORREN & I SETTE CERCHI CONCENTRICI

L'Acquedotto del Sole: Mastodontica opera idraulica che preleva acqua pura dalle sorgenti montane e la distribuisce per gravità a tutta la città.

- **I Cerchio (Muri della Salvezza):** Mura spesse 8 metri con tre porte monumentali. Fuori sorge il *Sottoborgo della Polvere* (25.000 rifugiati).
- **II Cerchio (Milizie):** Caserme per 30.000 soldati della guardia.
- **III Cerchio (Gran Mercato):** Il centro commerciale con la *Colonna dei Sette Anonimi* e la Borsa del Sale.
- **IV Cerchio (Grandi Fucine):** Distretto nanico dai mille magli.
- **V Cerchio (Bastione dei Pari):** Palazzi nobiliari e granai d'emergenza.
- **VI Cerchio (Sinodo):** Cattedrale solare e tribunale di pietra.
- **VII Cerchio (La Cittadella):** Il seggio dell'Alta Dieta dove brucia la *Fiamma d'Argento del Sigillo*.

Figure di Rilievo Note al Pubblico: *Lord Protettore Valéria Vance* (comandante suprema dell'esercito), *Gran Inquisitore Malakor Dorn* (custode della purezza contro la faglia), *Mastro Thorgar Manodibronzo* (capo della gilda fabbri nanica con braccio meccanico a vapore).

SPUNTI D'AVVENTURA: AURELION

- **La Muffa Grigia:** I granai del III Cerchio sono stati contaminati; si cercano avventurieri per scendere nelle fogne e scovare i sabotatori.
- **Convoglio Disperso:** Una colonna di armi diretta a Forte Cenere non è mai arrivata a destinazione lungo la Via della Cenere.
- **La Caccia al Disertore:** Un capitano eroe creduto morto è stato avvistato nel Sottoborgo della Polvere; la Dieta offre una taglia.

2. Vaelthar: I Domini del Crepuscolo

Vaelthar è un impero aristocratico avvolto da una notte perenne. Governato da un sinedrio di immortali, offre ai mortali sicurezza assoluta in cambio di rigide decime vitali.



MAPPA REGIONALE: VAELTHAR, NOCTURNA & LA SELVA DEL CREPUSCOLO

A Vaelthar il sole non sorge mai: una cortina magica di nubi violette e rugiada astrale filtra la luce, lasciando la regione in un perenne chiarore lunare:

- **La Selva del Crepuscolo:** Foresta infinita di salici neri e muschi bioluminescenti popolata da lupi d'ombra e fiere notturne.
- **Baluardo del Patto:** Fortezza in ossidiana che sorveglia il confine montuoso orientale, presidiata dai cavalieri del patto.
- **Pietragrigia:** Distretto minerario con altiforni a carbone magico dove lavorano decine di migliaia di servitori non-morti.
- **Porto Smeraldo:** La città portuale più opulenta dell'est, dove si contrattano sete, veleni e gemme d'anima.

La Società delle Tre Caste:

1. **I Patrizi Immortali (2%):** Vampiri, maghi secolari e spiriti vincolati che detengono il potere politico.
2. **I Cittadini del Patto (60%):** Umani, elfi dell'ombra e tiefling che godono di protezione, cibo abbondante e sanità in cambio della *Decima del Sangue* mensile (250 ml di sangue a persona).
3. **La Forza Lavoro Vincolata (38%):** Scheletri e costrutti d'ossa rianimati che svolgono i lavori pesanti nelle miniere e fognature.

Nocturna: Le Diciotto Guglie Sospese

Eretta su diciotto colossali aghi di basalto che perforano la nebbia, Nocturna (Aethelgard) ospita 220.000 anime tra palazzi gotici, ponti di quarzo e cattedrali di cristallo.



PIANTA URBANA: NOCTURNA (AETHELGARD) & I PONTI DI CRISTALLO

Topografia delle Due Città:

- **L'Alta Nocturna:** Le sommità delle 18 guglie ospitano i palazzi aristocratici collegati da maestosi ponti ad arco in cristallo di quarzo traslucido che brillano di luce dorata e viola.
- **La Guglia Sovrana:** La reggia di Magister Oros, costruita in vetro nero riflettente, raggiungibile solo in volo o tramite varchi.
- **La Banca delle Anime:** Cattedrale ciclopica dove colonne di cristallo custodiscono le essenze distillate e i contratti post-mortem.
- **L'Osservatorio delle Fratture:** Cupola d'argento per scrutare le alterazioni dimensionali della Cicatrice.
- **La Terra Bassa:** Il distretto ai piedi dei picchi, immerso nella penombra, dove risiedono mercanti, artigiani e speziali mortali.

Figure di Rilievo Note al Pubblico: *Magister Oros, l'Autocrate Eterno* (sovrano di Vaelthar, sapiente secolare), *Lady Seraphina Vane* (nobile vampira, sovrintendente della Banca delle Anime), *Comandante Vaelor Karr* (tiefling a capo delle Lame di Mezzanotte).

SPUNTI D'AVVENTURA: VAELTHAR

- **L'Eredità del Debito:** Un erede scopre che un antenato ha ceduto 10 anni di servizio post-mortem e cerca aiuto per ricomprare il contratto.
- **Sabotaggio del Quarzo:** Il ponte tra la VII e la VIII Guglia presenta microfratture magiche; si teme un attentato dei ribelli del *Filo Spezzato*.
- **Fuga dalla Selva:** Una carovana di clandestini assolda guide per raggiungere le coste senza farsi intercettare dai cacciatori di sangue.

3. Khar Drun: Le Profondità Ribelli

Khar Drun è l'immenso regno sotterraneo che si snoda nelle viscere delle montagne occidentali, da 0 a -6.000 metri di profondità, patria di nani, gnomi e forgiati dell'Anno 0.



SPACCATO ISOMETRICO DEI TRE LIVELLI SOTTERRANEI DI KHAR DRUN

La civiltà ipogea è organizzata su tre grandi livelli verticali collegati da ferrovie runiche a vapore e montacarichi ciclopici:

- **Livello I (La Superficie e il Passo Sommerso):** A -500 metri. La stazione di interscambio merci con Aurelion; enormi argani idraulici sollevano convogli di ferro e calano grano.
- **Livello II (Le Grandi Città-Forgia):** A -2.500 metri. Caverne titaniche illuminate da cascate di magma e animate da mille fonderie industriali.
- **Livello III (La Linea del Piombo):** A -6.000 metri. Il bastione militare ciclopico lungo 480 chilometri che sigilla il regno contro gli orrori abissali dell'Underdark profondo.

Khar Drun Centrale: Il Cuore dell'Abisso

Scavata in una caverna a cupola larga sei chilometri a -2.500 metri di profondità, la capitale ospita 185.000 anime tra terrazze di basalto, fiumi di lava e altiforni a vapore.



PIANTA SOTTERRANEA: KHAR DRUN CENTRALE & LE CASCATE DI MAGMA

I Tre Terrazzamenti Monolitici:

- **Terrazza Superiore (Rocche dei Thane):** Palazzi scolpiti nella pietra viva con volte dorate; ospita la *Sala dei Mantelli di Piombo* (parlamento dei 24 Clan) e il Tempio del Primo Maglio.
- **Terrazza Mediana (Settore Industriale):** Boato continuo di magli pneumatici; qui sorge la *Grande Forgia di Moradin* su un'incudine d'adamantio da 300 tonnellate e il terminal ferroviario.
- **Fondovalle di Basalto:** Quartieri popolari illuminati dalla fosforescenza azzurra e verde delle foreste di funghi giganti (*Pane di Pietra*) e vasche idrotermali.

Figure di Rilievo Note al Pubblico: *Gran Re Thoradin Cuorediquarzo* (sovrano tricentenario dei nani), *Gran Ingegnere Brina Cogwheel* (gnomo femmina a capo della rete di ventilazione), *Monolite Sette* (antico paladino forgiato dell'Anno 0).

SPUNTI D'AVVENTURA: KHAR DRUN

- **Allarme Ventilazione:** Un blocco nei sifoni del condotto IV minaccia di soffocare un quartiere; serve una squadra per liberare le pale rotanti.
- **La Locomotiva Cieca:** Un convoglio blindato è arrivato dalla Linea del Piombo con tutti i macchinisti pietrificati da un mostro sconosciuto.
- **La Forgia Clandestina:** Nani ribelli forgiano lame sperimentali vendendo armi proibite a contrabbandieri stranieri.

4. Le Isole dei Titani: L'Arcipelago d'Ossa

Le Isole dei Titani Morti sono un arcipelago selvaggio e tempestoso, formato dalle carcasse pietrificate dei colossi abbattuti nella Guerra dell'Alba, terra franca di corsari e cercatori d'icore.



MAPPA REGIONALE: L'ARCIPELAGO D'OSSA & LE DISTILLERIE

Navigare tra le isole significa costeggiare scogliere d'avorio fossile e atolli che un tempo erano gabbie toraciche e vertebre colossali:

- **La Dorsale Vermiglia:** Catena montuosa insulare formata da 40 vertebre fossilizzate, coperte da fitte giungle purpuree.
- **L'Atollo delle Cento Gabbie:** Le costole fossili di un colosso marino con la grande piattaforma di raffinazione d'icore a vapore.
- **L'Isola del Cuore Cieco:** Scoglio vulcanico dove la pietra pulsa ancora di un tenue calore ritmico; meta di pellegrinaggi mistici.
- **La Fossa dei Kraken:** Profondo abisso oceanico dove i cacciatori pescano calamari giganti e mostri marini mutati.

Porto Cranio: Il Rifugio del Leviatano

Costruita dentro il teschio fossile di un leviatano marino che emerge dalle onde, Porto Cranio ospita 60.000 anime tra taverne a palafitta, fari alchemici e cantieri corsari.



PIANTA URBANA: PORTO CRANIO & IL SENO DEL LEVIATANO

Anatomia della Città-Teschio:

- **Il Seno del Leviatano:** La laguna interna calma, accessibile varcando una barriera naturale di canini fossili alti quindici metri dove ormeggiano i galeoni corsari.
- **L'Orbita Sinistra (Il Faro Verde):** Torre in pietra nera con fiamma perenne alchemica a gas titanico, visibile a 30 miglia.
- **L'Orbita Destra (Bastione delle Spie):** Fortezza munita di catapulte pesanti a protezione dell'approdo.
- **I Denti del Corsaro:** Labirinto di baracche di legno di quercia e taverne inchiodate direttamente ai denti ciclopici.
- **Le Distillerie d'Icore:** Fonderie con serpentoni di rame dove il sangue grezzo del titano viene distillato in elisir e reagenti.

Figure di Rilievo Note al Pubblico: *Lord Ammiraglio Jack "Occhio di Vetro" Moray* (presidente della Fratellanza corsara), *Alchimista Suprema Vespera Nix* (tiefling a capo del cartello delle distillerie), *Mastro Arpioniere Kroll Zanna-Spezzata* (goliath marino cacciatore d'abisso).

SPUNTI D'AVVENTURA: ISOLE DEI TITANI

- **La Costola Vergine:** Una scossa marina ha fatto affiorare una costola piena di midollo fresco; scatta la corsa all'oro tra ciurme rivali.
- **L'Elisir Rubato:** Tre casse d'icore distillato di prima scelta sono sparite dalle banchine; il Cartello offre una ricompensa senza domande.
- **Il Vascello Fantasma:** Un brigantino senza equipaggio è entrato nel porto alla deriva, con lo scafo coperto di rune incandescenti.

5. Oltrespira: L'Etere Superiore

Oltrespira è la regione delle isole rocciose galleggianti sospese nell'etere tra 1.000 e 5.000 metri di quota, dove la gravità vacilla e i confini col Piano Astrale si assottigliano.



MAPPA REGIONALE: LE ISOLE FLUTTUANTI & I CONFINI PLANARI

Le isole rocciose levitano naturalmente per la presenza di vene di *Caelestite*:

- **Ancoraceleste:** La più vasta isola abitata, ancorata al suolo dai *Quattro Chiodi del Mondo* con catene ciclopiche d'adamantio.
- **Mirabilis:** La città leggendaria che esiste simultaneamente sul Piano Materiale e sul Piano Astrale, popolata da studiosi e visitatori celesti.
- **Il Cimitero dell'Asteroide:** Distesa di frammenti di roccia celeste precipitati durante la Frattura, meta di cercatori di metalli rari.
- **Forte Baluardo dell'Ago:** Avamposto militare del Sinodo di Erathis che sorveglia le faglie contro incursioni di aberrazioni psioniche.

Ancoraceleste: La Cittadella dei Quattro Chiodi

Sospesa a 3.200 metri di quota, Ancoraceleste ospita 34.000 anime tra palazzi in marmo bianco candido, osservatori di cristallo e banchine per velieri celesti.



PIANTA URBANA: ANCORACELESTE & LE QUATTRO CATENE TITANICHE

I Quartieri Sospesi tra le Nubi:

- **L'Osservatorio degli Astromanti:** Guglie di quarzo e tre sfere armillari in bronzo oricalco alte 30 metri per monitorare le orbite di Lyr e Vael.
- **Il Distretto delle Ambasciate:** Colonnati e cupole argentate dove risiedono delegati githzerai, inviati dei templi solari e maestri d'arcanismo.
- **Il Porto degli Etersfizi (Sky Docks):** Banchine protese sul vuoto dove attraccano i velieri a vela solare provenienti dai quattro angoli del cielo.
- **Il Quartiere dei Chiodatori:** Settore industriale nanico dominato da enormi argani a vapore per regolare la tensione delle catene.

- **Gli Sky-Gardens:** Serre a mezza gravità dove matura la spelta azzurrina.

Figure di Rilievo Note al Pubblico: *Gran Astromante Elyon* (aasimar cancelliere supremo dell'Osservatorio), *Mastro Chiodatore Gorim Martelloceleste* (capo ingegnere nanico custode della stabilità), *Capitana Sylas Vane* (mezzelfa commodoro dei velieri solari).

SPUNTI D'AVVENTURA: OLTRESPIRA

- **La Catena Incrinata:** La catena nord-ovest cigola pericolosamente; serve una squadra di audaci che discenda lungo le maglie sospese nel vuoto.
- **Il Frammento d'Asteroide:** Un bolide celeste è caduto su un'isola vicina; gli astromanti pagano per recuperare il suo nucleo magnetico.
- **La Bussola Rubata:** Una bussola magica che traccia le oscillazioni del Sigillo è stata sottratta dall'ambasciata; i PG devono recuperarla.

III. ROTTE COMMERCIALI & GRANDI CORPORAZIONI

Nonostante le distanze titaniche e la minaccia della faglia, i popoli di Xartor sopravvivono grazie a quattro grandi arterie commerciali controllate da potenti corporazioni sovranazionali.

LE QUATTRO GRANDI ARTERIE DI XARTOR

- **1. La Via della Cenere (Terrestre):** Tracciato fortificato di 420 km che unisce Vhal Korren alle Piane di Pelor e a Forte Cenere. Convogli di carri pesanti viaggiano sotto scorta della milizia tra una ridotta di guardia e l'altra.
- **2. Il Gran Passo Sommerso (Sotterraneo):** La ferrovia runica a vapore che discende per oltre 2.000 metri attraverso tunnel corazzati, collegando Aurelion alle fornaci di Khar Drun; trasporta cibo nell'abisso e risale carica di lingotti d'acciaio e armi.
- **3. Le Rotte dell'Icore (Marittime):** Corridoi navali che uniscono l'Arcipelago dei Titani ai porti continentali di Port Falco e Porto Smeraldo; esposte a mostri marini e corsari.
- **4. I Fiumi d'Aria (Eterei):** Correnti ascensionali d'alta quota solcate dai velieri solari tra le vette di Kord e le isole fluttuanti di Oltrespira.

LE GRANDI CORPORAZIONI CONOSCIUTE

CORPORAZIONE	SEDE	RUOLO NEL MONDO
Alta Dieta dei Bastioni	Vhal Korren	Comando militare congiunto, leva della pietra e difesa comune.
Gilda del Grano e del Sale	Piane di Pelor	Controllo esclusivo dei carri agricoli, sementi e riserve alimentari.
Fratellanza dell'Incudine Nera	Khar Drun	Monopolio della metallurgia pesante, leghe runiche e armi d'assedio.
La Banca delle Anime	Nocturna	Gestione dei contratti di protezione vitale e debito post-mortem.
La Fratellanza della Costa	Porto Cranio	Rilascio delle lettere di corsa, tariffe d'icore e cantieri navali.
I Mastri Chiodatori	Ancoraceleste	Ingegneria dei piloni di confinamento e delle funicolari eteree.
I Senzacinghia	I Bassifondi	Rete di contrabbando, mercato nero e rifugio per ricercati e disertori.

LA REGOLA DEL PASSO & IL DAZIO DELLE PORTE

Per varcare le porte monumentali di qualsiasi capitale di Xartor è richiesto un *Sigillo di Transito* (2 monete d'argento a persona) e l'ispezione medica obbligatoria contro i miasmi della Frattura. Chi presenta segni di contaminazione viene confinato in quarantena per sette giorni.

IV. REGOLE SPECIALI, COSE RIMOSSE & NUOVI MATERIALI

Per riflettere il tono survival, cupo e post-apocalittico del mondo di Xartor a 731 anni dalla Frattura, la campagna applica alcune modifiche al regolamento base di D&D 2024.

1. COSE RIMOSSE & MODIFICHE CHIAVE

- MORTE **Nessuna Resurrezione Facile:** Incantesimi come *Revivify*, *Raise Dead* o *Resurrection* non funzionano normalmente. Il legame dell'anima è reciso dalla Frattura. Per richiamare un caduto è necessario stipulare un contratto con la *Banca delle Anime* di Vaelthar

oppure versare sul cuore una fiala di *Icore Primordiale Puro* (valore 1.000+ mo) entro 1 minuto.

- SPAZIO **Bando ai Viaggi Planari Istantanei:** Incantesimi come *Plane Shift*, *Teleport* e *Gate* falliscono o collassano in varchi impazziti a causa dell'interferenza del Sigillo. Verso i piani si viaggia solo fisicamente navigando l'Etere da Oltrespira.
- RISORSE **Cibo & Acqua Magici Deperibili:** *Create Food and Water* genera gallette commestibili che tuttavia marciscono dopo appena 1 ora. Non è possibile rifornire eserciti o fortezze solo con la magia.
- OGGETTI **Oggetti Cosmici Banditi:** *Cube of Force*, *Amulet of the Planes*, *Helm of Teleportation* e *Ring of Three Wishes* non esistono o sono reliquie frantumate dell'Anno 0.

2. Il Miasma della Cicatrice

A meno di 2 km dal bordo della faglia, ogni creatura deve effettuare un **TS su Costituzione CD 12** ogni 4 ore di esposizione (+1 per ogni giorno successivo) o subire 1 livello di *Contaminazione da Miasma* (svantaggio a prove di Forza/Costituzione e tosse debilitante). Una **Maschera ai Carboni e Zolfo** (15 mo) conferisce vantaggio a questo tiro per 24 ore.

3. Nuovi Materiali Speciali di Xartor

Materiale	Costo Aggiuntivo	Proprietà Meccaniche
Acciaio Solare (Vhal Korren)	+350 mo (arma) +450 mo (corazza)	+1 danno radioso ad aberrazioni; la corazza emette luce tenue per 3 m su comando.
Piombo Runico (Khar Drun)	+250 mo	Vantaggio ai TS contro charme, poteri psionici e radiazioni della Frattura.
Vetro Lunare (Nocturna)	+180 mo (armi leggere)	Proprietà *Accurata* e critico con 19-20; su un critico subito rischia di scheggiarsi.
Icore Distillato (Isole Titani)	50 mo / fiala da 1 oz	Reagente: ingerito dà 2d8 pf temporanei e vantaggio a Forza per 1 ora (TS CD 13 Cos o 1 esaustione).
Caelestite (Oltrespira)	100 mo / libbra	Minerale levitante: applicato a uno scudo ne dimezza il peso e rimuove svantaggio a Furtività.

V. Creazione Personaggio & Background (D&D 2024)

Tutte le specie del Manuale del Giocatore 2024 sono disponibili, ma hanno una precisa radice culturale e geografica nata dai 731 anni di sopravvivenza post-cataclisma.

Le Specie nel Mondo di Xartor

- **Umani:** La specie più diffusa e versatile: *Veterani delle Mura* ad Aurelion, *Cittadini del Patto* a Vaelthar, *Corsari* nelle Isole.
- **Nani (Forgie & Rocce):** Spina dorsale industriale del mondo; dominano le città a vapore di Khar Drun e presidiano la Linea del Piombo.
- **Elfi & Shadar-Kai:** *Elfi dei Boschi* esuli nelle radure di Haven Verde; *Elfi dell'Ombra (Shadar-Kai)* nei palazzi patriziali di Nocturna; *Elfi delle Stelle* astronomi a Oltrespira.
- **Halfling Cuorforte:** Padroni delle carovane di grano delle Piane di Pelor; fidati, organizzati e custodi delle riserve alimentari.
- **Tiefling della Frattura:** Stirpi nate dall'esposizione al Sigillo; immuni ai fumi tossici, eccellono come distillatori d'icore e corsari a Porto Cranio.
- **Dragonidi (Sole & Ombra):** Ad Aurelion comandano l'artiglieria e le fornaci solari; a Vaelthar militano come cavalieri di viverne d'ossidiana.
- **Goliath (Montagne & Mari):** Rispettati minatori a Khar Drun e formidabili arpionieri di mostri marini nelle Isole dei Titani.
- **Forgiati Arcaici:** Costrutti senzienti superstiti dell'Anno 0; combattono a Khar Drun per il riconoscimento dei propri diritti civili.

I Cinque Background della Frattura

Ciascun background fornisce i bonus alle caratteristiche (+2/+1 o +1/+1/+1), un talento d'origine (Origin Feat), due competenze nelle abilità e dotazione iniziale secondo le regole 2024.

1. Veterano della Cicatrice

Sei cresciuto nelle trincee delle Marche della Cenere o hai prestato servizio a Forte Cenere.

- **Caratteristiche:** +2 Costituzione, +1 Forza (o +1 Des, Cos, Sag).
- **Origin Feat:** *Tough* (Robusto) oppure *Alert* (Allerta).
- **Abilità:** Atletica, Sopravvivenza.
- **Strumenti:** Veicoli (Terra) o Gioco dei Dadi.
- **Equipaggiamento:** Sciabola da trincea, sciarpa della cenere impermeabile ai fumi, scheggia fossile della Cicatrice come portafortuna, uniforme militare e 15 mo.

2. Cercatore d'Icore

Hai navigato tra le carcasse fossili dei Titani Morti, calandoti nelle gabbie toraciche per estrarre midollo liquido.

- **Caratteristiche:** +2 Destrezza, +1 Intelligenza (o +1 Des, Int, Cos).
- **Origin Feat:** *Skilled* (Esperto) oppure *Tavern Brawler*.
- **Abilità:** Acrobazia, Natura (o Medicina).
- **Strumenti:** Scorte da Alchimista, Veicoli (Acqua).
- **Equipaggiamento:** Rampone da lancio, fiala di cuoio rinforzata con icore grezzo, cappotto incerato di pece marina e 15 mo.

3. Schiavo Fuggiasco di Vaelthar

Porti il segno sbiadito di un sigillo magico sul braccio. Sei scappato dalle ville di Nocturna prima che scadesse il contratto.

- **Caratteristiche:** +2 Destrezza, +1 Saggezza (o +1 Des, Sag, Car).
- **Origin Feat:** *Lucky* (Fortunato) oppure *Savage Attacker*.
- **Abilità:** Furtività, Intuizione.
- **Strumenti:** Arnesi da Scasso o Strumenti da Falsario.
- **Equipaggiamento:** Arnesi da scasso in osso, maschera di porcellana scheggiata della Casa delle Maschere, abiti scuri e 10 mo.

4. Guastatore di Khar Drun

Cresciuto al boato dei magli a vapore del Livello II o di vedetta sui bastioni di piombo di fronte all'Underdark profondo.

- **Caratteristiche:** +2 Forza, +1 Costituzione (o +1 For, Cos, Int).
- **Origin Feat:** *Crafter* (Artigiano) oppure *Tough*.
- **Abilità:** Percezione, Storia (o Atletica).
- **Strumenti:** Strumenti da Fabbro o da Muratore.
- **Equipaggiamento:** Piccone da trincea in acciaio runico, lanterna da minatore a funghi fosforescenti, bussola giroscopica e 15 mo.

5. Pioniere del Velo Astrale

Hai vissuto ad Ancoraceleste o tra le isole sospese di Oltrespira, abituato a vedere il cielo sdoppiarsi e il vuoto sotto i piedi.

- **Caratteristiche:** +2 Intelligenza, +1 Saggezza (o +1 Int, Sag, Cos).
- **Origin Feat:** *Magic Initiate* (Mago o Chierico).
- **Abilità:** Arcano, Religione.
- **Strumenti:** Strumenti da Cartografo o da Navigatore.
- **Equipaggiamento:** Astrolabio tascabile d'ottone, diario con annotazioni cosmologiche, prisma di quarzo astrale e 20 mo.

VI. Glossario Essenziale & Consigli di Gioco

I Termini Fondamentali del Mondo

Anno 0: La Notte della Frattura, la fine del mondo antico e la posa del Sigillo Imperfetto.

E.F. (Era della Frattura): Il computo calendariale comune (anno corrente: 731 E.F.).

I Sette Anonimi: I leggendari campioni sacrificatisi per legare il Sigillo, privi di volto e nome.

La Cicatrice: Il baratro continentale che squarcia il mondo esalando fumi tossici.

Miasma: Nebbia sulfurea densa e mutagena generata dalle profondità della faglia.

Icore: Fluido vitale fossilizzato dei colossi primordiali; combustibile supremo e veleno alchemico.

Banca delle Anime: La cattedrale di cristallo di Nocturna che gestisce le decime vitali e il debito post-mortem.

I Quattro Chiodi: Le quattro catene d'adamantio che impediscono ad Ancoraceleste di perdersi nell'Astrale.

Passo Sommerso: La ferrovia sotterranea runica che attraversa i monti collegando Aurelion a Khar Drun.

Lyr e Vael: Le due lune nel cielo (Lyr la Bianca, fissa; Vael la Rossa, erratica ed inquietante).

Linea del Piombo: Bastione nanico di 480 km a -6.000 metri che sbarra il passo all'Underdark profondo.

Leva della Pietra: Servizio militare e civile obbligatorio di 3 anni per ogni cittadino di Aurelion.

Consigli per i Giocatori: Come Sopravvivere

Xartor è un mondo duro, ma che premia l'astuzia, la solidarietà tra compagni e il coraggio ponderato:

- **L'equipaggiamento conta:** Una maschera con filtri di zolfo, una corda d'adamantio o una fiala di pozione purificata valgono più di dieci discorsi diplomatici quando si scende nella faglia.
- **Non combattere ogni mostro:** Alcune creature della Cicatrice o degli abissi sono titaniche e inarrestabili. L'obiettivo spesso non è sterminare il nemico, ma difendere una porta, salvare un convoglio o fuggire con la reliquia.
- **La parola data è la tua unica armatura:** Tra le mura di Vhal Korren, sulle guglie di Nocturna o sui ponti di Porto Cranio, chi tradisce un patto si ritrova senza rifugio. Scegliete con cura i vostri alleati e difendeteli fino all'ultimo respiro.