Jazirian

(Il Serpente Eterno, il Serpente Arcobaleno, il Serpente Piumato, la Divinità Creatrice dei Couatl)
Potenza maggiore del Monte Celestia, LB

Portfolio	comunità, pace, apprendimento, genitorialità, eternità, saggezza, couatl
Alias	nessuno
Nome del reame	Solania/Uroboros, le Porte della Saggezza
Superiore	nessuno
Alleati	Aerdrie Faenya, Akadi, Annam, Bahamut, Io, Koriel, Quetzalcoatl, Remnis, Sardior, Shekinester, Syranita, la Seldarine, Thard Harr, Moradin, Garl Glittergold, Yondalla, la Corte Seelie, molte altre divinità buone e neutrali
Nemici	Faluzure, Merrshaulk, Sseth, Tiamat, molte altre divinità malvagie
Simbolo	un couatl uroborico
Allineamento dei fedeli	LB

Jazirian (jah-ZEAR-ee-an), antica divinità creatrice e patrona dei couatl, è incredibilmente potente e supremamente saggia. Il Serpente Eterno, insieme ermafrodita e asessuato, è contemplativo e riflessivo, attento a ciò che avviene nel mondo circostante e disposto ad ascoltarlo. Nonostante il suo immenso potere, il Serpente Arcobaleno è una divinità pacifica, che desidera soprattutto diffondere l'apprendimento e il sapere; i suoi fedeli couatl aderiscono pienamente a queste cause e a questo modo di pensare.

Jazirian non appartiene ad alcun pantheon ed è l'unica divinità creatrice dei couatl piumati. Ha però molti forti alleati in tutti i piani, per la maggior parte riconducibili a tre gruppi. Il primo è formato dai capi dei diversi pantheon di allineamento buono, come Corellon Larethian della Seldarine e Moradin del Morndinsamman.

Il secondo gruppo comprende le divinità buone o neutrali dell'aria e del cielo, fra le quali spiccano Syranita, Aerdrie Faenya, Remnis e Akadi. Il terzo gruppo è costituito dalle divinità della Legge e del Bene, in particolare Bahamut e Koriel.

Jazirian è inoltre alleato di molte altre divinità. È noto che il Palazzo di Rubino errante di Sardior visita spesso il reame di Uroboros del Serpente Arcobaleno e che Jazirian intrattiene rapporti con Io, Quetzalcoatl, Thard Harr e la Corte Seelie. Poche divinità neutrali, e ancora meno divinità buone, non nutrono almeno un profondo rispetto per la saggia creatrice dei couatl.

Di conseguenza, Jazirian ha un numero considerevole di nemici. In particolare, le divinità rettiliane o serpentiformi malvagie, come Tiamat e Sseth, si oppongono alle azioni del Serpente Arcobaleno e dei suoi fedeli couatl. Fra gli altri nemici noti figurano alcuni signori dell'Abisso e i Signori dei Nove di Baator. Sono tuttavia troppo disorganizzati, mentre il Serpente Eterno dispone di troppi alleati, perché possano sferrare attacchi coordinati.

Da un essere tanto antico e potente ci si aspetterebbe una presenza in molte mitologie della creazione di altre razze, ma, stranamente, Jazirian non vi compare. I couatl, che considerano la loro divinità la manifestazione spirituale perfetta dell'archetipo del Serpente del Mondo, sostengono che ciò dipende dall'invisibilità della sua influenza e della sua guida. Secondo la teologia couatl, soltanto loro sono in grado di percepire davvero la forza, il potere e la guida della propria creatrice.

Quasi ogni altra creatura che nutrisse simili convinzioni diventerebbe arrogante e dominatrice; i couatl sono invece umili e ritengono proprio dovere migliorare la sorte di chi non ha ricevuto la loro stessa benedizione. Poiché considerano il Serpente Arcobaleno la forma perfetta del Serpente del Mondo, vedono molti altri esseri simili come sue forme imperfette o immature. Gli esseri serpentiformi malvagi, fra cui Merrshaulk e Sseth, sono ritenuti malvagi a causa della paura, dell'ignoranza o dell'immaturità che li dominano.

In alcune mitologie dei naga, Jazirian è rappresentato come maschio e si unisce a Shekinester per generare Parrafaire, divinità naga minore. I teologi couatl liquidano però queste credenze come semplici storie. Un altro mito, particolarmente diffuso

fra gli yuan-ti, narra che Merrshaulk uccise Jazirian; ancora una volta i couatl deridono l'idea e fanno notare che possiedono tuttora poteri magici e ricevono regolarmente presagi e visioni dalla propria divinità.

L'ultimo mito importante racconta che un tempo il Serpente Eterno era unito a un altro Serpente Antico della Legge e che insieme crearono il multiverso. L'origine del mito e l'identità attuale dell'altro serpente rimangono un mistero, ma anche questa storia viene respinta dai couatl come una semplice leggenda.

Jazirian non interviene direttamente sul Primo Piano Materiale e preferisce agire attraverso i fedeli couatl. Invia un avatar soltanto dopo essersi consultato con altre divinità legali buone, in genere nei momenti di grave pericolo per gli esseri legali buoni o quando sono minacciati elementi fondamentali della creazione.

Avatar di Jazirian

Couatl da 36 Dadi Vita, Mago 36, Sacerdote 36
Jazirian appare come un couatl dai colori dell'arcobaleno e dalle dimensioni variabili, ma sempre immense, che si snoda sinuoso nell'aria oppure ruota come un enorme serpente con la coda stretta fra le fauci. Usa incantesimi di tutte le sfere e scuole, prediligendo quelli che immobilizzano anziché uccidere o ferire direttamente.

CA −5; **MV** 12, Vo 36 (A); **PF** 288; **THAC0** −9; **#ATT** 1 (2)
Danni 3d10 (morso) / 3d10 (stritolamento)
RM 80%; **TAGLIA** Ma (9–61 m)
FOR 19, **DES** 21, **COS** 22, **INT** 22, **SAG** 25, **CAR** 25
Incantesimi P: 15/**14**/14/14/13/13/11;
M: 8/8/8/8/8/8/8/8/8
Riepilogo psionico: #ATT mentali 2; **THAC0 mentale** −5; **CA mentale** −10; **Dis** tutte/**Sci** tutte/**Dev** tutte; **PSP** 234; **Att** tutti; **Dif** tutte
Tiri Salvezza: PVMM 2; **VBB** 3; **PM** 4; **Soffio** 4; **Inc** 4

Attacchi e difese speciali

Jazirian attacca due volte per round, una con il morso e una tentando di stritolare l'avversario. Se il secondo attacco riesce, tutti i successivi tiri per colpire effettuati per stritolare la vittima riescono automaticamente finché essa non muore o viene liberata. Quando Jazirian lo desidera, il morso del Serpente Eterno è velenoso: la vittima deve superare un tiro salvezza contro veleno con una penalità di −8 oppure muore all'istante.

Jazirian irradia soggezione (awe) entro un raggio di 36 metri. Chiunque lo veda e fallisca un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di −4 non può attaccarlo, a meno che Jazirian non attacchi per primo. È immune a tutti gli incantesimi di livello inferiore al 4°, al veleno, alla paralisi, alla pietrificazione, a tutta la magia della morte e agli incantesimi di Illusione/Visione; non può inoltre essere influenzato dagli incantesimi di controllo mentale. Può essere colpito soltanto da armi con incantamento +3 o superiore.

Altre manifestazioni

Il Serpente Eterno invia spesso visioni ai couatl anziani, sotto forma di avvertimenti o sensazioni di pericolo, semplici direttive o richieste di informazioni. Nell'ultimo caso si tratta di solito di informazioni che il couatl non possiede ancora e che viene incaricato di cercare. Oltre alle visioni, il Serpente Arcobaleno può manifestarsi attraverso «presagi luminosi», che assumono la forma di insoliti cambiamenti nel comportamento di piante, uccelli o insetti. Tutti i couatl possono osservare questi segni, ma devono interpretarli.

In occasioni rarissime, all'incirca una volta ogni mille anni, Jazirian può manifestarsi come una presenza spirituale avvertita da chiunque assista alla nascita di un couatl destinato a sviluppare grandi poteri magici o profetici. Quando la presenza svanisce, rimane soltanto una piuma dai colori vivaci. La piuma non può essere distrutta con mezzi normali e non si deteriora naturalmente, ma non possiede altri poteri: serve a ricordare il favore del Serpente Eterno.

I giovani couatl segnati da questo evento sono conosciuti come «Prescelti dalla Piuma» da chiunque ne venga a conoscenza.

Jazirian è servito da moltissime creature, soprattutto legali e buone, fra cui aarakocra, aasimar, aasimon di ogni tipo, draghi di adamantite, arconti di ogni tipo, asperii, cani intermittenti, draghi di bronzo, buraq, couatl, duruch'i-lin, draghi d'elettro, flumph, draghi d'oro, incarnati maggiori buoni e

incarnati minori della carità, della fede, della giustizia e della saggezza, naga guardiani, ki-rin, lammasu di ogni tipo, monitor, noctral, signori dei serpenti, shedu, shirokinukatsukami, draghi d'argento, simurgh, draghi d'acciaio, t'uen-rin e serpenti alati.

Jazirian non dimostra il proprio favore facendo trovare oggetti particolari; in genere comunica direttamente ai couatl la propria approvazione o disapprovazione.

La chiesa

Clero	sciamani
Allineamento del clero	LB
Scacciare non morti	Sci: sì
Comandare non morti	Sci: no

Tutti i couatl e gli sciamani di Jazirian ricevono **Religione (Jazirian)** come capacità non relativa alle armi bonus. I couatl ricevono inoltre altre due capacità di Religione a scelta.

Il Serpente Eterno è ben noto a molte delle chiese più organizzate dei vari mondi conosciuti e tutti i chierici buoni e la maggior parte di quelli neutrali nutrono un profondo rispetto per i couatl. I chierici malvagi odiano e disprezzano i seguaci del Serpente Eterno e cercano sempre di distruggerli quando possono. Nelle giungle in cui abitano solitamente i couatl, le fedi primitive temono e rispettano profondamente i figli di Jazirian.

Molte tribù primitive erigono santuari e compiono sacrifici per Jazirian, che interviene prontamente per fermare quanti sacrificano creature viventi. Alcune tribù venerano il Serpente Arcobaleno e i couatl come divinità e Jazirian le guida con discrezione verso la Legge e il Bene. I couatl non costruiscono templi né possiedono luoghi sacri.

Quasi tutti i seguaci del Serpente Eterno sono couatl. Poche altre creature legali e buone lo venerano, ma Jazirian non concede loro incantesimi. Il potere magico dei couatl deriva dalla sua potenza, ma è una capacità costante e non fa di loro dei sacerdoti. Le tribù primitive che venerano i couatl e Jazirian sono in genere umane, benché vi siano anche pochi membri di altre razze, in particolare alcuni nani della giungla.

Tutti questi sacerdoti sono sciamani, sebbene sui Piani Esterni esistano alcuni particolari sacerdoti specialisti e chierici del Serpente Arcobaleno che servono direttamente Jazirian. In genere possiedono gli stessi poteri e la stessa selezione di incantesimi degli sciamani, ma non devono soddisfare il requisito di Costituzione e non dispongono dei poteri degli spiriti propri della classe dello sciamano.

Dogma

La virtù mai messa alla prova è soltanto innocenza. Ogni viaggio è un viaggio nella morte, ma ogni morte è una rinascita. La conoscenza suprema è la pace. Insegnare e apprendere sono le virtù più grandi.

Attività quotidiane

I couatl sono creature solitarie, sebbene si considerino tutti parte di un'unica famiglia allargata. Possiedono una profonda curiosità e cercano spesso altri membri della propria specie per condividere e discutere il sapere acquisito, ma non rimangono insieme a lungo prima di ripartire.

Usano la telepatia innata per trasmettere a Jazirian tutte le proprie conoscenze; è grazie a loro che la divinità è diventata uno degli esseri più saggi e intelligenti dell'intero multiverso.

Gli sciamani umanoidi seguaci di Jazirian dedicano gran parte del proprio tempo a risolvere le dispute all'interno della tribù in modo giusto ed equo, incoraggiano a discutere i motivi di risentimento anziché combattere e condannano con fermezza gli atti di vendetta. Insegnano ai membri della tribù a rispettare la vita delle creature che abitano la giungla, a non prendere mai più di quanto sia necessario e a non sottovalutare i pericoli circostanti.

Pur non essendo bellicosi, comprendono la necessità di difendere le comunità e le terre da predatori e nemici malvagi. Preferiscono evitare di uccidere, se possibile, ma sanno che talvolta è necessario. Non rifiutano mai una resa e non permettono mai che i prigionieri siano ridotti in schiavitù.

Cerimonie importanti e giorni sacri

I couatl non hanno giorni sacri e il Serpente Arcobaleno non pretende nulla da loro, se non che

continuino ad apprendere e a difendere i principi della Legge e del Bene. Gli sciamani delle tribù umanoidi tendono a creare giorni sacri e cerimonie basati sulle apparizioni e sulle azioni locali dei couatl; ogni celebrazione è quindi specifica della singola tribù.

Centri di culto principali

Poiché i couatl non costruiscono templi e non venerano Jazirian in modo organizzato, non possiedono luoghi sacri conosciuti. Gli sciamani umanoidi considerano sacro ogni luogo nel quale siano apparsi o siano morti dei couatl, ma, non facendo parte di un sacerdozio più ampio, questi siti sono raramente conosciuti al di fuori della loro tribù.

Ordini affiliati

Nessuno.

Paramenti sacerdotali

I couatl non indossano abiti cerimoniali, neppure quando sono trasformati in umanoidi. In forma umanoide possono portare anelli uroborici, se riescono a trovarne e se non rivelano la loro vera identità, ma si tratta soltanto di una preferenza personale e non di un paramento sacerdotale.

Gli sciamani umanoidi di Jazirian indossano vesti tinte o dipinte per evocare l'aspetto di scaglie dai colori dell'arcobaleno, con piume vivaci sia sul copricapo sia su un mantello foggiato come un paio d'ali ripiegate. Se conoscono la lavorazione dei metalli, il simbolo sacro del sacerdozio è un bracciale a forma di serpente uroborico; in caso contrario è uno spesso bracciale di fili multicolori avvolti verso sinistra.

Abbigliamento da avventura

In forma umanoide, i couatl indossano tutto ciò che è utile per confondersi con la popolazione locale. Il clero umanoide del Serpente Arcobaleno usa armi e armature adatte alla propria tribù, ma spesso le adorna con piume o pitture colorate.

Sacerdoti specialisti: Sciamani del Serpente Arcobaleno

Requisiti	Costituzione 12, Saggezza 14
Requisito primario	Saggezza
Allineamento	LB
Armi permesse	quelle appropriate alla tribù
Armature permesse	quelle appropriate alla tribù
Sfere maggiori	Basilare, Animale, Charme, Elementale dell'Aria, Legge, Protezione, Evocazione, Viaggiatori, Custodia
Sfere minori	Guarigione, Vegetale, Pensiero
Oggetti magici permessi	come i chierici
Capacità richieste	Guarigione
Capacità bonus	Galateo, Sopravvivenza (giungla)

- La maggior parte degli sciamani del Serpente Arcobaleno è umana, sebbene Jazirian sia venerato da molte diverse tribù delle giungle.
- Gli sciamani del Serpente Arcobaleno hanno il triplo della normale probabilità di possedere un talento psionico selvaggio e non subiscono la penalità prevista per i sacerdoti.
- Quando è possibile, gli incantesimi di evocazione di animali lanciati dagli sciamani del Serpente Arcobaleno favoriscono sempre serpenti, serpenti volanti e uccelli rispetto agli altri tipi di creature.
- Gli sciamani del Serpente Arcobaleno osservano il tabù di non uccidere serpenti di alcun tipo, salvo per difendersi. Possono ferirli per costringerli ad allontanarsi.
- Gli spiriti evocati dagli sciamani del Serpente Arcobaleno possiedono spesso, fra i propri effetti, incantesimi basati sui colori, cromatici o prismatici, adeguati al loro rango.

- Al 5° livello, gli sciamani del Serpente Arcobaleno possono lanciare *individuazione del bene o del male (detect good or evil)*, come l'incantesimo da sacerdote di 1° livello e la sua forma inversa, ed *ESP*, come l'incantesimo da mago di 2° livello, una volta al giorno.
- Al 12° livello, gli sciamani del Serpente Arcobaleno possono trasformarsi in un couatl una volta al giorno, come un druido. Non ottengono alcuna capacità magica o psionica della creatura, ma possono volare, stritolare e avvelenare con il morso.

Incantesimi di Jazirian

Alcuni degli incantesimi descritti di seguito sono sia da mago sia da sacerdote. Le versioni da mago sono riservate ai couatl dotati di poteri da mago, che non hanno bisogno di componenti somatiche né materiali per lanciarle.

1° livello

Piuma portafortuna (*Luckfeather*)

(Sac 1; Mag 1; Incantamento/Charme)

Sfera	Protezione
Raggio d'azione	0
Componenti	V, S, M (V)
Durata	1 turno/livello
Tempo di lancio	4 (1)
Area d'effetto	1 piuma
Tiro salvezza	nessuno

Per mezzo di questo incantesimo, l'incantatore infonde fortuna in una singola piuma di grandi dimensioni a beneficio della creatura che la porta con sé. La *piuma portafortuna* funziona esattamente come una *pietra della buona fortuna (stone of good luck)* e conferisce un bonus di +1, o +5%, ai tiri di dado legati alla fortuna o effettuati per evitare situazioni avverse, come i tiri salvezza e le prove di Destrezza per evitare un danno. Il bonus non si applica ai tiri per colpire, ai tiri per i danni o ai tiri per il fallimento degli incantesimi.

Il bonus e la durata dell'effetto raddoppiano se la piuma incantata viene prima strappata dal corpo dell'incantatore. Ciò funziona soltanto nella sua forma naturale: non può trasformarsi o cambiare forma in una creatura piumata per ottenere il beneficio.

Finché è incantata, la piuma assume i colori dell'arcobaleno, che svaniscono quando l'incantamento termina o viene dissolto. Perché una creatura ne tragga beneficio, la piuma deve esserle donata volontariamente. Se una creatura la sottrae con la forza a chi la possiede, l'incantamento si dissolve automaticamente.

Le componenti materiali dell'incantesimo sono il simbolo sacro del sacerdote e una singola piuma di grandi dimensioni.

2° livello

Nube d'insetti (*Insect Cloud*)

(Sac 2; Evocazione/Attrazione)

Sfera	Evocazione
Raggio d'azione	110 m
Componenti	V, S
Durata	1 round/livello
Tempo di lancio	5
Area d'effetto	nube del raggio di 1,5 m
Tiro salvezza	speciale

Questo incantesimo richiama una nube di piccoli insetti pungenti, come moscerini e zanzare. Gli insetti sciamano intorno alla creatura scelta come bersaglio, o alla sua testa se è più grande della nube, mordendola e irritando lei e tutte le altre creature presenti nella nube. A ogni round, per l'intera durata dell'incantesimo, le creature nella nube devono superare un tiro salvezza contro veleno oppure subire 1d2 danni per ogni due livelli dell'incantatore in quel round; qualsiasi lancio di incantesimi viene inoltre interrotto.

Per tutta la durata dell'effetto, le creature subiscono anche una penalità di −2 ai tiri per colpire e alla Classe Armatura, indipendentemente dall'esito del tiro salvezza.

Qualsiasi incantesimo dannoso ad area d'effetto o potere magico che copra l'area della nube, come *mani brucianti (burning hands)*, *palla di fuoco (fireball)*, *fulmine (lightning bolt)* o l'arma a soffio di un drago, distrugge gli insetti e pone fine all'incantesimo.

3° livello

Scaglie arcobaleno (*Rainbow Scales*)

(Sac 3; Alterazione, Invocazione/Apparizione)

Sfera	Animale
Raggio d'azione	0
Componenti	V, S, M
Durata	4 round + 1 round/livello
Tempo di lancio	6
Area d'effetto	l'incantatore
Tiro salvezza	speciale

Quando viene lanciato questo incantesimo, la pelle del sacerdote si ricopre di spesse scaglie sovrapposte, iridescenti e dai colori dell'arcobaleno. Le scaglie conferiscono all'incantatore una Classe Armatura naturale di 5. L'effetto non è cumulativo con altre armature: un'armatura di cuoio o di scaglie non offre alcun beneficio ulteriore, mentre un'armatura a bande conferisce la propria normale CA 4. È invece cumulativo con i bonus di Destrezza, le protezioni magiche che forniscono bonus alla CA anziché una CA fissa e altri effetti analoghi.

Le scaglie iridescenti provocano inoltre un contraccolpo contro gli incantesimi diretti al sacerdote. Ogni creatura che lanci direttamente contro di lui un incantesimo dannoso subisce 1d3 danni per livello dell'incantesimo lanciato; un tiro salvezza contro paralisi riuscito evita i danni. *Scaglie arcobaleno* non provoca contraccolpi contro gli incantesimi non dannosi o ad area d'effetto e gli incantesimi dannosi producono normalmente i propri effetti sul sacerdote.

La componente materiale dell'incantesimo è una grande scaglia di rettile oppure un grosso pezzo di muta di un rettile più piccolo.

Crediti

Monster Mythology Update Project è opera di *AuldDragon*, che ringraziamo per averci concesso il permesso di tradurlo in italiano.
Progetto originale: Monster Mythology Update Project su EN World
Sito dell'autore: AuldDragon's AD&D Blog
Traduzione italiana a cura di dragonslair.it